Institutional Repository - Research Portal
Dépôt Institutionnel - Portail de la Recherche
researchportal.unamur.be
University of Namur

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

# Rhétorique du détournement vidéoludique

Barnabé, Fanny

*Publication date:*
2017

*Document Version*
le PDF de l'éditeur

Link to publication

*Citation for pulished version (HARVARD):*
Barnabé, F 2017, 'Rhétorique du détournement vidéoludique: Le cas de Pokémon', Ph.D., Université de Liège.

**General rights**
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

**Take down policy**
If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 03. Jul. 2025

**Université de Liège**

**Faculté de Philosophie et Lettres**

**Département de Langues et littératures romanes**

# Rhétorique du détournement vidéoludique
# Le cas de *Pokémon*

Thèse présentée par **Fanny BARNABÉ** en vue de l'obtention du titre de Docteur en langues et lettres sous la codirection de **Jean-Pierre BERTRAND** et **Björn-Olav DOZO**

**Année académique 2016 – 2017**

# Remerciements

*Un sage chercheur m'a dit, un jour, que la remise de la thèse ne signait pas l'aboutissement d'une recherche : que chaque écrit scientifique n'était qu'une photographie, attestant d'un état de cette recherche à un moment donné. L'arrêt sur image que constitue le présent texte ne doit toutefois pas faire oublier qu'il résulte, avant tout, d'une suite enrichissante (et joyeusement désordonnée) de rencontres, qui furent pour moi autant d'élans, de découvertes, de combustibles, de détours et de foyers.*

*Ainsi, il me tient particulièrement à cœur d'exprimer ma profonde gratitude*

*à mes promoteurs : **Jean-Pierre Bertrand**, pour sa confiance inspirante, son accompagnement averti dans les méandres du monde académique, sa disponibilité et sa bienveillance, qui furent d'un grand secours tout au long de mon parcours, et **Björn-Olav Dozo**, pour avoir ouvert une porte au jeu vidéo à l'Université de Liège, pour avoir été un conseiller sans égal, tout au long de mes études et de mon doctorat, et pour être, aujourd'hui encore, un guide et un modèle intellectuel autant qu'humain ;*

*aux membres de mon jury : **Dick Tomasovic**, **Alexis Blanchet** et **Sébastien Genvo**, avec qui chaque rencontre a été une source stimulante de réflexions et une porte ouverte vers de nouveaux horizons intellectuels.*

*Le présent travail doit aussi considérablement au concours de nombreux chercheurs, à qui je souhaite témoigner une reconnaissance toute particulière : mes amis et collègues du Liège Game Lab, **Pierre-Yves Hurel**, **Julie Delbouille**, **Lison Jousten**, **Bruno Dupont** et **Boris Krywicki**, dont les idées, les travaux, les partages d'expérience et l'enthousiasme intarissable ont nourri cette thèse au point qu'ils y retrouveront tous un peu d'eux-mêmes ; mais aussi **Denis Saint-Amand**, **François Provenzano**, **Thibault Philippette** et **Laurent Demoulin**, pour leur lecture ou leur écoute investies, pour leurs critiques bienveillantes et leurs commentaires, qui ont été des tremplins me propulsant toujours à une étape supérieure de réflexion. Enfin, je me sais extrêmement redevable aux précieuses rencontres permises par le LabJMV (**Olivier Servais**, **Meggie De Fruytier**, **Jean-Emmanuel Barbier** et tous les autres) et par Intersections (un remerciement tout particulier va à **Carole Guesse**, **Antoine Dechêne**, **Valérie-Anne Belleflamme**, **Benoît Crucifix** et son double pour leur aide patiente dans tout ce qui concerne l'anglais).*

*Je ne pourrais trop remercier **Joëlle Dauvister** et **Christine Dauvister** pour leur relecture passionnée et pour leur générosité de toute heure.*

*Ma gratitude et mon affection vont encore à **Damien Leleu**, pour sa foi inconditionnelle, son calme réconfortant et son appui dans d'innombrables domaines, à **Christian Barnabé**, **Marie-Christine Lemaire** et **Robert Pirlet** pour leur infaillible soutien, et à tous ceux, famille et amis, qui m'ont aidée et encouragée par leur présence chaleureuse durant ces quatre années.*

*Enfin, ma reconnaissance va au **Fonds de la Recherche Scientifique (F.R.S.-FNRS)**, qui m'a fait l'honneur de m'octroyer une bourse pour m'aider à mener à bien mon projet.*

# Sommaire

## PREMIÈRE PARTIE


INTRODUCTION 1

CHAPITRE 1 - JEU ET DÉTOURNEMENT 5

**1. Définir le « détournement » 5**
1.1. Une réalité protéiforme 5
1.2. Le détournement : acte politique ou ludique ? 8
1.3. Rhétorique de la lecture 11
**2. Positionnement théorique et méthodologique 13**
**3. Théories du jeu 19**
3.1. Double nature du jeu, double nature du détournement 19
3.2. La table rase des *play studies* 23
3.3. Pour une réhabilitation des *game studies* 26
**4. Le détournement : un écart par rapport à la norme ? 33**
4.1. Définir un « *play* modèle » 33
4.2. *Plays* modèles, *plays* effectifs, quelle frontière ? 42
4.3. Le jeu *comme* détournement 45
**5. L'écart comme effet et mode de réception 49**
**6. Distance et réflexivité : l'écart comme outil d'analyse 52**

CHAPITRE 2 - FIGURES ET SAILLANCES : VERS UNE RHÉTORIQUE DU DÉTOURNEMENT 55

**1. Les figures comme « saillances » 55**
1.1. Définitions 55
1.2. Identifier une saillance 61
1.3. La figure comme médiation entre différents paradigmes 67
**2. Fonctions pragmatiques des figures du détournement 72**
2.1. Effet d'écart *vs.* effet de médiation 73
2.2. Saillances produisant un effet de réconciliation : l'exemple des *fanfictions* 74
2.3. Saillances produisant un effet d'écart : l'exemple du *speedrun* et du *tool-assisted speedrun* 87


## DEUXIÈME PARTIE


INTRODUCTION - APPLIQUER UNE RHÉTORIQUE DU DÉTOURNEMENT 105

**1. Quels genres de détournements ? 106**
**2. Quelles œuvres ? 107**

CHAPITRE 1 - DETOURNEMENTS PAR LE *PLAY* 109

I. LE *LET'S PLAY* : ENTRE CAPTATION DE JEU ET SPECTACLE D'IMPROVISATION 111

**1. Définition et état de l'art 111**
**2. Histoire du phénomène 113**
**3. Une diversité de genres et de formats 118**
**4. Benzaie joue à *Pokémon Jaune* : quelques mécanismes de distanciation 121**
4.1. Spectacularisation vs. interactivité 121
4.2. Anti-jeu vs. (sur)conformité aux règles 129
4.3. Figures du « faire comme si » : créer l'écart par la fiction 133
4.4. Distanciation par l'ironie : du second degré à l'hyper-bidimensionnalité 146
**5. Conclusion 149**

II. LE *SPEEDRUN* ET LE *TOOL-ASSISTED SPEEDRUN* : UN AUTRE JEU 151

**1. Quelques définitions 151**
1.1. Le *speedrun* 151
1.2. Le *tool-assisted speedrun* (TAS) 153
**2. Compléments historiques 155**
**3. Déconstruction et codification : le *speedrun* définit un autre jeu 160**
**4. Plusieurs degrés d'écart : échantillon de trois vidéos 163**
4.1. *Pokémon Snap* fini à 100% en 23:40 minutes : le *speedrun* comme performance *live* 166
4.2. *Pokémon Vert* fini en moins de cinq minutes : une déconstruction radicale 167
4.3. TAS de *Pokémon Jaune* en hommage à π, fini en 03:14.15 minutes : du *speedrun* à la programmation 170
**5. Figures de la déconstruction 173**
5.1. Resémantisation 173
5.2. Anti-jeu 175
5.3. Exhibition des processus de création et mise au jour du système du jeu 179
5.4. Déconstruction de l'auctorialité : le *speedrun* comme performance dialogique 181
**6. Figures de la formalisation 185**
6.1. Comparaison 185
6.2. Codification 188
6.3. Sur-conformité 188
**7. Conclusion : œuvre, *game* et dispositif 190**

III. LE *MACHINIMA* : UN GENRE POLYPHONIQUE 193

**1. Définition et limites du genre 193**
**2. Contextualisation 195**
**3. Des influences multiples : hybridité et intermédialité du *machinima* 201**
**4. Catégories, genres et formats 204**
**5. Corpus 205**

5.1. Des vidéos tournées dans les jeux *Pokémon* 205
5.2. Des vidéos qui remédiatisent *Pokémon* dans d'autres jeux 208
**6. La polyphonie énonciative comme marqueur du détournement 215**
**7. Ouverture des frontières de l'œuvre 217**
7.1. Remédiatisation 217
7.2. Intertextualité 222
7.3. Pastiche 225
**8. Anti-fictions : la narration comme « exercice des possibles » 228**
8.1. Fragmentation et paradoxes 229
8.2. Métalepses et mises en abyme 232
**9. Une narration sous contrainte 234**
9.1. De la resémantisation à la « métaphore » 236
9.2. Caricatures et « éléments d'attraction » 239
**10. Conclusion 241**

**CHAPITRE 2 - DÉTOURNEMENTS DU *GAME* 243**

**I. LES *FANFICTIONS* : MISES EN RECIT DU DETOURNEMENT 245**

**1. Du fanzine à internet 245**
**2. État de l'art 257**
**3. Canon et fanon : de quel type de détournement la *fanfiction* relève-t-elle ? 261**
**4. Les *fanfictions* de *Pokémon* : présentation du texte de Nyu72, « My Pokéreality : Voyage à Kanto » 263**
**5. La fiction comme médiation : narrativisation de l'écart 266**
5.1. Mises en abyme, métalepses et réflexivité : l'anti-fiction au fondement de la narration 269
5.2. Avatarisation, jeu de rôle et Mary Sue 275
5.3. Comparaisons et renversements 279
5.4. Une narration contrainte par des règles 285
5.5. Une narration par « éléments d'attraction » 293
**6. La *fanfiction* comme trace du détournement 298**
6.1. Figurations de l'écriture : texte-fragment et texte-événement 299
6.2. Figurations de la lecture : le texte interactif 304
6.3. Figurations de la textualité : un code hétérogène 308

**II. *MODDING* ET *HACKING* : DETOURNEMENTS REVELATEURS DES GRAMMAIRES VIDEOLUDIQUES 315**

**1. Définitions, limites et catégories 315**
1.1. *Mods*, *hacks*, *cheats*, *add-on*, patchs 315
1.2. Limites et parentés 317
1.3. Variété des typologies : de l'*add-on* à la *total conversion* 323
**2. État de l'art : une absence d'approches culturelles 326**
**3. Bref historique : l'histoire du *mod* est aussi celle du jeu vidéo 328**
3.1. *Spacewar!* : premier jeu et premier *mod* ? 329

3.2. Commercialisation du jeu vidéo : naissance du *hacking* et des kits de construction 330
3.3. *DOOM*, jalon incontournable 332
3.4. De l'après-*DOOM* à aujourd'hui 333
**4. *Modding* et détournement : un statut singulier 334**
**5. *Pokémon* et ses modifications 337**
5.1. *Mods Pokémon* dans des jeux étrangers à la franchise 337
5.2. *Hacks* de jeux *Pokémon* 341
**6. Alimenter le langage vidéoludique 345**
6.1. Par l'ouverture des possibles 345
6.2. Par l'intertextualité 347
**7. Révéler le langage vidéoludique 349**
7.1. Par la répétition 349
7.2. Par le renversement 355
7.3. Par la réflexivité 357
**8. Conclusion : du *hack* aux outils d'édition 361**

**CHAPITRE 3 - RECONTEXTUALISATIONS 365**

**I. *TWITCH PLAYS POKEMON* : LE JEU COMME MOYEN DE DETOURNER LE MONDE 367**

**1. Au-delà du *game* et du *play* : le contexte 367**
**2. *Twitch Plays Pokémon* : le phénomène 369**
**3. *Game*, *play*, dispositif : que détourne *TPP* ? 377**
**4. Figures 378**
4.1. Saillances énonciatives (locutoires) : hyper-bidimensionnalité et cacophonie 378
4.2. Saillances syntaxiques : injouabilité, *stumblecore* et répétitivité 380
4.3. Narrativisation, méta-jeu et détournement 383
**5. Déconstruction et codification : l'émergence des « *Twitch plays*… » comme genre 385**

**CONCLUSION 391**

**1. À rebours 391**
**2. Lignes de fuite 394**

**BIBLIOGRAPHIE 399**

**1. Ludographie 399**
**2. Sources secondaires 404**
**3. Sources primaires 425**

**LEXIQUE 445**

# Introduction

La présente recherche se situe au croisement de plusieurs traditions disciplinaires – les sciences du jeu, les études littéraires, la rhétorique, les *cultural studies* – et de plusieurs objets – le jeu, le détournement, les *fanfictions*, *machinimas*, *speedruns*, *let's plays* et *mods*. Sans prétendre opérer ici leur synthèse ou leur conciliation, nous tenterons de dégager, entre ces différents domaines, de nouvelles ouvertures : nous montrerons, en circulant parmi eux, qu'ils sont pris dans des tensions, des dynamiques, des questionnements similaires et, surtout, centraux pour la compréhension de la culture populaire contemporaine.

Plusieurs objectifs nous animent : définir le détournement et, à travers lui, éclairer sous un autre jour le fonctionnement du jeu ; développer un métadiscours à même de soutenir l'analyse des œuvres produites par les joueurs ; enfin, par la même occasion, défendre l'intérêt d'étudier de près ces œuvres amateurs, trop souvent délaissées par la recherche au profit des pratiques, et qui sont pourtant des épicentres essentiels autour desquels se développent les cultures ludiques. La poursuite de ces objectifs, toutefois, ne va pas sans soulever des questions complexes, qui traversent toute la thèse : quels parallèles et quelle frontière établir entre le détournement et le jeu ? Comment une œuvre est-elle reconnue, étiquetée, classée comme un détournement ? Qu'est-ce au juste qu'une *œuvre* dans un domaine où l'intertextualité, la reprise, la réinterprétation sont des normes ? Avec quels outils décrire les formes du détournement, et qu'ont en commun les genres disparates regroupés sous cette dénomination ?

Nous traiterons ces diverses interrogations en deux temps. La première partie de la thèse, qui comporte deux sous-sections, en constituera le socle théorique : un premier chapitre y aborde les relations intimes entre jeu et détournement, tout en resituant notre recherche dans les différents champs qu'elle fait se croiser ; le second chapitre s'attache à la constitution d'un cadre métadiscursif inspiré de la rhétorique, visant à définir ce que pourraient être des « figures » du détournement vidéoludique. La deuxième partie, plus analytique, servira d'application au cadre précédemment construit, en montrant son utilité sur des études d'œuvres concrètes. Celles-ci sont réparties en trois grandes catégories : les détournements par le *play* (*let's plays*, *speedruns*, *tool-assisted speedruns* et *machinimas*), les détournements du *game* (*fanfictions* et *mods*) et les recontextualisations (« *Twitch plays*… »). Par ailleurs, en guise de fil conducteur, toutes ces œuvres – de formes et de genres variés – auront pour point commun essentiel d'être dérivées d'un même univers fictionnel : celui de la licence *Pokémon*.

# PREMIÈRE PARTIE

# Jeu, détournement et rhétorique : quelques éléments théoriques

# Chapitre 1

# Jeu et détournement

## 1. Définir le « détournement »

Utilisée en art depuis l'Internationale Situationniste (Debord et Wolman, 2006) et étroitement connectée à l'histoire des avant-gardes du vingtième siècle, la notion de « détournement » est aujourd'hui employée pour décrire un nombre croissant de pratiques populaires liées au phénomène de la « culture participative » (voir, à ce sujet, Raessens, 2005 et Jenkins, 1992, 2006b, 2009). L'avènement du numérique a, en effet, multiplié les opportunités de participation du public à la création des œuvres, au point de modifier en profondeur ses habitudes de consommation : les pratiques telles que le *remix*, le *sampling* ou le *mashup* en musique (Navas, 2010), ou encore le montage de films, le dessin de fan (*fanart*), l'écriture amateur (*fanfiction*)[1], etc., sont aujourd'hui répandues sur internet, visibles et parfois très organisées. Cette prolifération des formes de récupération et de réappropriation d'œuvres préexistantes – qui alimente la remise en question des traditionnelles oppositions entre création et consommation – serait, selon Azuma[2], une caractéristique essentielle de la culture postmoderne, où l'on « consomm[e] à niveau égal l'original et sa parodie » dans un « registre qui n'est plus ni celui de l'original ni celui de la copie, mais du simulacre » (Azuma, 2008 : 48). « L'œuvre Otaku[3], à la différence de l'œuvre moderne, n'est donc pas la création d'un artiste défini, puisqu'elle naît à l'intérieur d'une chaîne, constituée de plusieurs imitations ou plagiats successifs » (Azuma, 2008 : 49). En conséquence, il semble urgent d'affûter les outils conceptuels susceptibles de décrire ce pan de la culture en pleine ébullition. Le concept de *détournement*, en raison de sa dimension historique et de son ancrage disciplinaire (proche des études littéraires et artistiques), nous semble, à ce propos, offrir un éclairage spécifique et fécond, qui sera détaillé au fil de ce premier chapitre.

### 1.1. Une réalité protéiforme

Bien que régulièrement utilisée comme clef d'entrée pour l'analyse d'œuvres ou de mouvements artistiques[4], la notion de *détournement* reste, aujourd'hui encore, relativement peu étudiée pour elle-même. De cette absence de théorisation découle une certaine confusion dans la définition et dans la délimitation du phénomène. Par ailleurs, une telle délimitation se révèle d'autant moins évidente qu'étant une activité intrinsèquement dynamique, un dialogue constant

[1] Signalons que les termes techniques liés au jeu vidéo ou à la culture populaire sont rassemblés dans un lexique situé à la fin de ce travail.
[2] Qui reprend les théories de Baudrillard.
[3] Le terme *Otaku* est utilisé, au Japon, pour désigner les passionnés de mangas, de jeux vidéo, de figurines, de science-fiction, de dessins animés, etc. On peut l'envisager comme un relatif équivalent du terme occidental *geek*.
[4] Voir, pour exemples, les études de cas rassemblées dans le collectif de Dupont et Trudel (2012).

entre divers types de textes, le détournement « trouble et transgresse les frontières (génériques, etc.) » (Dupont et Trudel, 2012 : 4) et produit des textes qui résistent « à toute abstraction matricielle (le genre) qui prétendrait les transcender » (Wagner, 2002 : 311).

Différents auteurs se sont, malgré tout, essayés à définir la pratique – tentatives dont nous allons ici faire la synthèse. Debord et les Situationnistes, les premiers[5], ont dessiné les contours du concept. En 1959, dans l'article « Le détournement comme négation et comme prélude » du troisième numéro de l'*Internationale situationniste* (voir Debord, 2006a), le détournement est ainsi défini comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants ». La suite du texte met particulièrement l'accent sur le pouvoir transformateur de l'acte de détournement (il bouleverse le « sens premier » de l'œuvre originale)[6] et sur sa dimension subversive[7], voire politique – aspect sur lequel nous reviendrons ci-dessous. Les définitions qui ont fait suite à cette première théorisation reprennent toutes sensiblement les mêmes étapes du détournement. Celui-ci se composerait d'abord d'un acte d'appropriation, d'extraction d'éléments depuis une production artistique préexistante ; ensuite, d'un acte de reconfiguration, d'altération – voire de dévoiement[8] – de cette matière première (étape qui, selon Jeanpierre, distinguerait le détournement du plagiat[9]) ; et, enfin, d'un acte d'assemblage, de reconstruction d'une nouvelle œuvre, d'un nouveau dispositif[10] au sein d'un « context[e] exogèn[e] » (Menoud, 2009 : 2, vers. num.[11]).

Néanmoins, malgré cette apparente homogénéité dans les définitions, le détournement recouvre, en réalité, une importante variété de procédés créatifs (découpage, collage, photomontage, ready-made ; entre autres usages évoqués par Dupont et Trudel, 2012 : 2), pouvant chacun mobiliser plusieurs registres et différentes visées stratégiques (allant « du commentaire

---

[5] Du moins, les premiers à conceptualiser la pratique en ces termes : ils n'étaient évidemment pas les inventeurs d'une forme artistique probablement aussi vieille que l'art lui-même. Pour une approche historique de quelques formes de détournement (parodie, pastiche, travestissement, etc.), nous nous contenterons de renvoyer ici à Genette (1982 : 20-40).

[6] « Les deux lois fondamentales du détournement sont la perte d'importance — allant jusqu'à la déperdition de son sens premier — de chaque élément autonome détourné ; et en même temps, l'organisation d'un autre ensemble signifiant, qui confère à chaque élément sa nouvelle portée » (Debord, 2006a).

[7] « Le détournement se révèle ainsi d'abord comme la négation de la valeur de l'organisation antérieure de l'expression » (Debord, 2006a).

[8] Voir la définition de Morel et Risterucci-Lajarige : « le détournement est ce qui transforme un énoncé ; le résultat est donc en quelque sorte la version altérée, voire "faussée" de l'énoncé originel » (Morel et Risterucci-Lajarige, 2012 : 22) ; ou encore celle de Dupont et Trudel : « ces nouveaux ouvrages protéiformes et hétéroclites ambitionnent de re-présenter les éléments jugés périmés d'un autre afin d'en corriger, d'un modifier, d'en réviser violemment ou d'un truquer l'organisation et le sens » (Dupont et Trudel, 2012 : 2).

[9] « Le détournement n'est donc pas un plagiat au sens strict, mais plutôt son contraire, non pas une imitation littérale mais un emprunt modifié. Il s'agit d'un au-delà du plagiat, qui fait de ce dernier un moyen, la première étape du processus créatif plutôt qu'une fin en soi » (Jeanpierre, 2002 : 2, vers. num.).

[10] Le concept de « dispositif » est développé par Menoud pour désigner les textes produits par détournement, en tant qu'ils se présentent comme des configurations d'éléments préexistants (par opposition aux organisations qui ne résultent pas d'un détournement, et qui sont dès lors nommées des « structures »). Ainsi, dans les termes de l'auteur, « tout *dispositif*, comme je l'entends, est le résultat d'un détournement. Le dispositif est l'aboutissement d'une action de montage de fragments détournés de leur origine pour un but encore indéterminé (avant chaque interprétation) et toujours singulier » (Menoud, 2009 : 5, vers. num.).

[11] L'abréviation « vers. num. » sera employée, dans ce travail, pour signaler que la pagination référencée est celle de la version numérique de l'article ou de l'ouvrage.

parodique critique à la volonté de figuration et de réconciliation, ou encore à la production d'indécidable […] » ; Dupont et Trudel, 2012 : 6).

Le pendant théorique de cette transversalité est que le concept de détournement se confond partiellement avec une série d'autres notions proches. Ainsi, au sein des études littéraires, on parlera plutôt de *réécriture*[12] ou d'*hypertextualité* – définie par Genette comme « […] tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple (nous dirons désormais *transformation* tout court) ou par transformation indirecte : nous dirons *imitation* » (Genette, 1982 : 16). Plus largement, en littérature comme en art, la notion de *parodie* vient encore traverser cet imbroglio théorique : celle-ci est notamment définie par Daniel Sangsue comme une « transformation ludique, comique ou satirique d'un texte singulier » (1994 : 73) – définition dans laquelle des parallélismes avec les concepts précédemment cités sont tout à fait perceptibles[13]. Détournement, hypertexte et parodie peuvent, enfin, se confondre avec la simple citation (dans une conception élargie de chacune de ces notions) : Abolgassemi soulève ainsi l'idée que « […] toute citation, parce qu'elle instaure un nouveau contexte, est […] parodique, quelle que soit sa visée. De là la possibilité d'une interprétation post-moderne de la parodie, liée à la conscience mortifère que dire n'est que répéter » (Abolgassemi, 2002)[14]. Si l'on admet que le simple déplacement d'un fragment de texte dans une nouvelle configuration vient en altérer le sens, la frontière entre hypertextualité et intertextualité se fait immédiatement moins nette. Selon Wagner, elle ne tiendrait qu'à la

> Dimension (généralement) discrète et ponctuelle des mécanismes allusifs et citationnels définitoires de la relation intertextuelle, quand non seulement l'hypertextualité tend à exhiber son essence relationnelle, mais encore et surtout, comme l'écrit Pascale Hellégouarc'h, parce qu'en tant que « réénonciation d'un texte », elle trouve là son « principe d'existence » (Wagner, 2002 : 298).

À la suite de ce parcours à travers différentes conceptions du détournement, nous rejoignons donc Alison James dans son affirmation de la nature extensive et transversale de cette notion, qui « englob[e] les deux modalités classées par Gérard Genette sous les termes d'*intertextualité* ("présence effective d'un texte dans un autre") et d'*hypertextualité* (dérive "d'un texte antérieur par transformation") » (James, 2012 : 61-62). En définitive, les deux seuls aspects communs à cet ensemble protéiforme d'œuvres et de pratiques – qui forment le noyau de la définition du détournement – sont les idées de *reprise* et de *transformation*[15]. La reprise implique la subordination du détournement à un texte premier, dépendance qui lui confère le statut d'œuvre

[12] Sur le sujet, voir notamment le troisième numéro de la revue *Semen*, intitulé « La réécriture du texte littéraire » et dirigé par Thomas Aron (1987).

[13] Pour une synthèse critique des principales définitions de la parodie, voir l'article de Tran-Gervat (2006). L'auteur y produit sa propre définition du phénomène (depuis un point de vue spécifiquement littéraire), dans laquelle apparaissent également de nombreux recoupements avec ce qui vient d'être dit du détournement : « nous entendons donc par parodie littéraire la *réécriture ludique d'un système littéraire reconnaissable (texte, style, stéréotype, norme générique…), exhibé et transformé de manière à produire un contraste comique, avec une distance ironique ou critique* » (Tran-Gervat, 2006 : 7, vers. num.). L'affinité de la parodie avec le comique, évoquée ici, serait, selon Jeanpierre (2002 : 2, vers. num.), la principale singularité permettant de la distinguer du détournement, qui, lui, ne serait pas cantonné à un seul registre.

[14] À ce sujet, voir aussi Compagnon (1979).

[15] Dimensions mises en avant par Dupont et Trudel dans leur introduction, où le détournement est explicitement abordé comme un « double mouvement de reprise et de transformation » (Dupont et Trudel, 2012 : 5).

« au second degré »[16], tandis que la transformation suppose l'acte de dévoyer le « sens premier » de l'œuvre originale, d'« ignorer l'utilisation prévue ou l'instrumentation habituelle des éléments et de violer leurs règles ostensibles d'engagement »[17] (Dworkin, 2003 : 161, note 23).

C'est dans cette conception relativement large du phénomène que s'inscrira la présente recherche. Néanmoins, deux caractéristiques fréquemment associées au détournement n'ont pas encore été abordées : sa dimension critique, voire politique, d'une part, et sa dimension comique, ludique, d'autre part.

### 1.2. Le détournement : acte politique ou ludique ?

On rencontre, en effet, dans la recherche, une conception plus restrictive du détournement, qui distingue ce dernier des autres genres de réécriture en lui attribuant une fonction résolument subversive[18]. Cette lecture politique s'inscrit dans la continuité des écrits théoriques de Debord et des Situationnistes. Dans *La Société du Spectacle*, le détournement est effectivement décrit comme « le contraire de la citation »[19] (Debord, 2006b : 854, thèse 208). Celle-ci, loin de constituer une réappropriation sapant le pouvoir et l'ascendance de l'auteur original, viendrait rétablir son autorité. Le détournement, envisagé comme « langage fluide de l'anti-idéologie » (Debord, 2006b : 854, thèse 208) constituerait ainsi un premier pas vers un « communisme littéraire » (Debord et Wolman, 2006 : 225) et permettrait de remettre en mouvement « les conclusions critiques passées qui ont été figées en vérités respectables » (Debord, 2006b : 854, thèse 206)[20]. De telles revendications plaident, en d'autres termes, pour une utilisation violente, critique et engagée du détournement, qui ne se bornerait pas à un registre comique, plaisant, mais élaborerait un « parodique-sérieux » à même de renverser les idéologies et de changer la société.

Cette « apologie de l'appropriation en tant qu'activité subversive » est, selon Trudel, devenue un « lieu commun dans la critique d'art actuelle » (Trudel, 2012 : 79). Nombre de chercheurs font d'ailleurs de cette dimension critique un aspect définitoire du détournement : il serait une activité nécessairement ironique et distanciée[21], qui « perturbe fortement les catégories et les flux d'usage qu'il place en contact » (Marchal, 2012 : 43). Dworkin, encore, décrit la pratique en ces termes :

---

[16] L'expression est celle de Genette (1982 : 13) et désigne « une production littéraire dérivée d'une autre, tout en laissant entendre le potentiel satirique (plus ou moins effectif selon les cas […]) de ces textes seconds » (Saint-Amand, 2013 : 48).

[17] Traduction personnelle de l'extrait : « […] ignoring the intended use or habitual instrumentality of elements and violating their ostensible rules of engagement […] ».

[18] C'est notamment le cas de Morel et Risterucci-Lajarige : « […] cette pratique se distingue de la simple réécriture et du collage […] ; elle porte en elle, étymologiquement, une dimension subversive, puisque le mot recouvre des réalités comme le détournement de fonds, d'avion et de mineurs, activités qui viennent déranger l'ordre du réel » (Morel et Risterucci-Lajarige, 2012 : 14).

[19] Nous constatons déjà que cette conception contredit plusieurs des autres approches présentées plus haut, qui voient dans la citation – en raison du changement de contexte qu'elle opère – l'une des formes possibles du détournement (voir notamment Abolgassemi, 2002).

[20] Nous renvoyons à James (2012 : 60-61) et Trudel (2012 : 78-80) pour un état des lieux plus détaillé de la conception situationniste du détournement.

[21] « Dans la parole non détournée, énoncé et énonciation partagent en quelque sorte le même point de vue, les mêmes valeurs. Dans la parole détournée, qui est toujours une parole citée, les deux divergent : celui qui détourne n'assume pas ce qui se dit et il le montre d'une façon ou d'une autre […] ; celui qui détourne est

> Là où le collage pourrait simplement admettre la conjonction d'éléments provenant de différents registres, […] le *détournement* se concentre sur la déformation de ces registres et sur le fait de contrarier leurs conclusions apparemment naturelles ; il reconstruit les objets et les événements dans leurs propres termes, mais à l'encontre de leurs fins apparentes, retournant les codes des éléments appropriés contre eux-mêmes (Dworkin, 2003: 14)[22]

Nous rejoignons ici Trudel (2012 : 78) – qui n'hésite pas à qualifier de « réductrice » cette conception du phénomène – lorsqu'il affirme que la posture critique des auteurs de détournements est loin d'aller de soi : dans les faits, les œuvres étudiées par les théoriciens cités précédemment ne sont pas toujours critiques ou subversives.

D'une part, ces productions peuvent engendrer, non un renversement, mais un hommage venant renforcer l'autorité de l'œuvre originale, sauvegarder le patrimoine culturel ou récupérer son pouvoir symbolique plutôt que le déconstruire. Cette « fonction consécratoire » de la parodie a, notamment, été pointée par Saint-Amand (à propos du choix des cibles de l'Album zutique) : « en étant parodié ou mis au centre d'une satire, je suis d'abord choisi comme digne d'être raillé (un succès comme un autre, qui postule que je suis suffisamment connu pour que l'allusion fasse mouche auprès d'un public), mais je puis également passer à la postérité […] » (Saint-Amand, 2012 : 255-256)[23]. À ce titre, comme le rappelle James, les détournements de Debord eux-mêmes ne se conforment pas toujours aux ambitions subversives affichées dans ses théories :

> Les détournements de fragments de Marx ou de Lautréamont opérés par Debord dans *La Société du spectacle* ne constituent pas une négation de l'idéologie de l'original – bien au contraire. Le changement de sens est plutôt de l'ordre du déplacement, de la réutilisation, de l'extension. Ainsi l'éloge du plagiat par Lautréamont se trouve-t-il lui-même plagié par Debord au nom de la critique situationniste ; le texte de Lautréamont n'est pas nié ni critiqué, mais prend simplement une autre ampleur à la lumière du projet situationniste (James, 2012 : 61).

Le détournement peut, en d'autres termes, faire office de documentation ou poursuivre le même objectif que le modèle qu'il transgresse, comme le remarque Léturgie (2010 : 1345) à propos du genre du dictionnaire détourné (nous verrons, d'ailleurs, que ce dernier mode de fonctionnement est loin d'être rare dans le domaine des détournements de jeux vidéo).

D'autre part, il existe un pan important du détournement qui ne peut se résumer à de la critique ou à de l'hommage, que plusieurs chercheurs désignent, dès lors, comme simplement « ludique ». Genette (1982 : 43) distingue ainsi trois régimes d'hypertextualité (satirique, sérieux et

---

toujours une instance qui dénonce et qui tient à marquer ses distances par rapport à ce qu'il cite et, davantage encore, par rapport à celui dont il cite les propos » (Baetens, 2012 : 162).

[22] Traduction personnelle de l'extrait : « where collage might simply acknowledge the conjunction of elements from different registers, […] *détournement* focuses on the deformation of those registers and the frustration of their seemingly natural conclusions ; it re-engineers objects and events on their own terms, but counter to their ostensible ends, turning the codes of appropriated elements against themselves ».

[23] Cette thèse est aussi défendue par Wagner, qui perçoit la réécriture comme une « sauvegarde critique du patrimoine culturel » pouvant avoir un rôle de « révélateur culturel et épistémologique […] » (Wagner, 2002 : 310). C'est, encore, ce qu'affirme Lütticken, cité par Trudel : « certaines appropriations peuvent finir par renforcer les mythes. La mythologie au second degré peut en effet devenir un simulacre impuissant, pseudo-critique, toujours dominé par le mythe qu'il prétend démystifier » (traduction personnelle de l'extrait : « some appropriations may end up reinforcing myths. Second-degree mythology may indeed become a pseudo-critical, impotent pretension, still dominated by the myth it claims to debunk » ; Trudel , 2012 : 80).

ludique), tandis que Grésillon et Maingueneau (1984 : 114-115) opposent un régime « ludique » et un régime « militant » :

> « Il y a détournement ludique lorsque ce détournement entre dans le cadre des purs jeux de mots, et n'est pas au service d'un enjeu idéologique, politique... Le détournement militant, en revanche, vise à donner de l'autorité à un énoncé ou à ruiner celle du proverbe au nom d'intérêts de divers ordres » (Grésillon et Maingueneau, 1984 : 114)[24].

La fonction ludique est, par exemple, fréquemment attribuée aux plaisants jeux langagiers de l'Oulipo, « qui ne prétendent pas dépasser le domaine de la littérature » (James, 2012 : 60).

De cette diversité de pratiques et de théories découle, selon nous, la nécessité de « repenser la question du détournement loin des manichéismes de l'avant-garde » (Farah, 2012 : 104), de délaisser les critères qui, étant trop restrictifs, ne peuvent que trahir la description de son fonctionnement effectif. Non seulement les dimensions ludique et critique, célébrative et subversive ne sont pas incompatibles (une récupération ludique peut, par exemple, provoquer involontairement un effet satirique), mais, de plus, elles ne suffisent pas à appréhender les fonctionnements multiples du détournement et ne peuvent donc être envisagées comme des critères définitoires du phénomène. À la fois déconstruction et création, saccage, sauvegarde et revivification de l'héritage culturel, « mélange d'assimilation et de rejet » (Menoud, 2009 : 3, vers. num.), ayant une portée tant critique que ludique, le détournement forme une catégorie de textes aux stratégies multiples et aux effets complexes. Comme annoncé précédemment, nous ne retiendrons donc, pour définir le phénomène, que deux propriétés fondamentales : la *reprise* d'un matériau préexistant et sa *transformation* pour produire une configuration nouvelle[25].

Ajoutons, cependant, qu'à côté des multiples portées des œuvres dérivées qui viennent d'être évoquées (politique, ludique, documentaire…), les détournements ont la particularité de toujours constituer un *discours sur* les œuvres dont ils sont issus[26]. En conséquence – comme l'affirme James à propos des pratiques de l'Oulipo – les détournements peuvent également avoir une fonction de *révélateurs* du fonctionnement des textes dont ils s'inspirent et du langage qu'ils s'approprient. En surimprimant à ces textes un « deuxième niveau méta-poétique », les œuvres au second degré introduisent *du jeu* dans leur signification, en ouvrent les possibles et déploient les « virtualités du sens et des formes » (James, 2012 : 64). Si nous choisissons de ne pas nous limiter à une définition restrictive du détournement, c'est aussi pour rendre compte de cette richesse heuristique.

---

[24] Au sein du régime militant pourraient être adoptées deux stratégies distinctes vis-à-vis de l'autorité de l'œuvre originale : une stratégie de *captation* ou une stratégie de *subversion* (Grésillon et Maingueneau, 1984 : 115).

[25] Signalons néanmoins que nous situons cette approche dans le cadre des études culturelles : notre définition du détournement comme « reprise et transformation » doit donc se doubler – précisément – d'un critère culturel. Nous ne nous intéresserons pas, en somme, au détournement d'objets à des fins utilitaires (utiliser un jeu vidéo pour caler une porte, par exemple), mais aux reprises et transformations qui sont identifiables comme des discours, véhiculant un message, des valeurs, des représentations.

[26] Ainsi Dupont et Trudel affirment-ils que « […] toute "réécriture" [est] forcément commentaire, tout détour par nature *retour* […] » (Dupont et Trudel, 2012 : 3) ; tandis que, pour Genette, « […] l'hypertexte a toujours peu ou prou valeur de métatexte : le pastiche ou la charge sont toujours de la "critique en acte" […] » (Genette, 1982 : 554).

### 1.3. Rhétorique de la lecture

Dans le domaine qui nous occupera tout au long de ce travail, à savoir celui du jeu et, plus particulièrement, du jeu vidéo, la notion de détournement comporte une spécificité qu'il est essentiel de souligner. Le détournement de jeux vidéo s'inscrit – en première instance et plus explicitement qu'ailleurs – dans une pratique de réception, de consommation de l'œuvre originale. Qu'il s'agisse de transformer un champ de bataille multijoueurs en scène de *talk-show*[27], d'exploiter les *bugs* d'un jeu pour le terminer anormalement vite (comme c'est le cas dans la pratique du *speedrun*, sur laquelle nous reviendrons) ou encore de *modder* (c'est-à-dire de modifier[28]) *Super Mario Bros* pour en renouveler le contenu, les activités de réappropriation qui investissent ce médium ne sont généralement pas le fait d'auteurs (au sens fort d'« instance créatrice première »), mais de joueurs. L'œuvre originale y apparaît donc moins comme un modèle ou une source d'inspiration que comme un véritable outil pour *créer à partir de*, une matière première que chaque récepteur peut manipuler à sa guise pour produire un nouvel agencement. Le rapport entre le jeu vidéo et le détournement n'est donc pas seulement un rapport d'imitation ou de transformation, mais aussi un rapport matriciel : le jeu constitue un espace de création au sein duquel le détournement peut naître. Cette utilisation du jeu comme outil se marque particulièrement dans les formes de réécritures qui prennent d'importantes libertés avec l'œuvre qu'elles détournent, au point que le rapport de filiation en vient presque à disparaître. Le célèbre *mod Counter-Strike* n'a, par exemple, plus grand-chose en commun avec le FPS[29] *Half-Life*, à partir duquel il a pourtant été produit (ce dernier se situe dans un univers de science-fiction, alors que le *mod* met en scène des combats opposant des équipes de terroristes et d'anti-terroristes). Le jeu vidéo n'a ici été utilisé que comme un moteur physique, un logiciel d'aide à la création[30].



*Figure 1 - Captures d'écran du FPS* Half-Life *(à gauche) et de son* mod Counter-Strike *(à droite)*

[27] À l'image de la série de vidéos *This Spartan Life*, qui a été enregistrée à l'intérieur du jeu *Halo 2* et que nous étudierons ci-après ; voir *This Spartan Life*. URL : http://www.thisspartanlife.com/, consulté le 23/11/2015.

[28] Le *modding* consiste à modifier certains éléments d'un jeu (personnages, niveaux, apparences des objets…) dans le but d'en créer une version améliorée ou, éventuellement, de produire une nouvelle œuvre à part entière. La possibilité de manipuler le code d'un jeu vidéo peut être préméditée par les concepteurs ou se développer à leur insu.

[29] *First-Person Shooter*, ou jeu de tir à la première personne.

[30] Nous aurons l'occasion de revenir plus en détail sur la frontière poreuse qui distingue le *game design* assisté d'outils du *modding* dans le chapitre consacré à cette dernière forme de détournement.

Un exemple comparable peut être trouvé dans bon nombre de *machinimas*[31] qui ne contiennent pas de références à l'univers ludique original et n'utilisent le jeu que comme un outil d'animation[32]. Dans ce cas de figure, on peut arguer que, pour les producteurs des vidéos, « […] la qualité du jeu à proprement parler est accessoire. Leur intérêt réside dans la qualité, dans le style, dans la vitesse du rendu ou dans la facilité avec laquelle le moteur de jeu peut être piraté et modifié »[33] (Mitchell et Clarke, 2003 : 346). Cette utilisation du jeu comme matière première et comme réservoir d'éléments réutilisables se marque, encore, dans les *fanfictions*[34] qui réemploient certains personnages de jeux vidéo dans des « univers alternatifs », c'est-à-dire dans des scénarios originaux, totalement émancipés des codes et de l'histoire du jeu initial[35].

En raison de cette inscription du détournement vidéoludique dans une pratique de réception, il est d'autant plus essentiel, pour le chercheur, d'éviter le biais d'une approche par l'auteur – méthode trop souvent privilégiée dans les études portant sur le détournement en art ou en littérature, comme le dénonce Saint-Amand (2009) avec justesse. Nous rejoignons ce dernier lorsqu'il estime réducteur le fait de définir le détournement en vertu de « l'embarrassant critère d'*intentionnalité de l'auteur* » (une œuvre ne serait un détournement qu'à condition d'être identifiée comme telle par son producteur). En effet, tout l'enjeu du procédé se situe du côté du pôle de la réception : « en définissant "parodie" et "pastiche" d'après les hypothétiques objectifs visés par l'auteur, on se prive de considérer la *réception* de ces œuvres, qui pourrait également prétendre à jouer un rôle essentiel dans la définition du rapport intertextuel […] » (Saint-Amand, 2009).

La perspective que ce travail tentera de développer vis-à-vis du jeu vidéo se rapprochera donc d'une « rhétorique de la lecture », à l'instar de ce que Michel Charles a pu proposer en littérature. Une telle théorie n'est pas à confondre – comme le souligne l'auteur – avec une sociologie de la réception : la rhétorique de la lecture ne s'intéresse pas aux lecteurs empiriques ou aux lectures effectives, mais à la manière dont le texte construit ce rôle et cette opération, à la manière dont ceux-ci sont « marqué[s] en creux » dans le texte (Charles, 1977 : 62). En d'autres termes :

> Il s'agit d'examiner comment un texte expose, voire « théorise », explicitement ou non, la lecture ou les lectures que nous en faisons ou que nous pouvons en faire ; comment il nous laisse libres (nous *fait* libres) ou comment il nous contraint » (Charles, 1977 : 9).

---

[31] Le terme, qui provient de la contraction des mots *machine* et *cinema* (Marino, 2004 : 12), fait référence à la réalisation de films d'animation à partir d'enregistrements de sessions de jeu.

[32] À l'image de la série de vidéos produites par Rémi Marocelli à partir de *Les Sims 3* : « Fascination », « Repulsion », « Obsession » et « Rejection » – vidéos qui s'éloignent fortement de l'esthétique du jeu (voir « The Sims 3 Machinima – Fascination », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=oLusHQUpAo0, consulté le 14/12/2015).

[33] Traduction personnelle de : « to those who produce machinima, the quality of the actual game is incidental. Their interest lies with the quality, style or speed of the rendering, or the ease with which the game engine can be hacked into and modified ».

[34] Les *fanfictions* sont des récits textuels écrits par des « fans », des amateurs, sur la base d'univers fictionnels préexistants (ceux-ci pouvant être issus de jeux vidéo, de livres, de films, de bandes dessinées, de séries télévisées, etc.).

[35] Le texte « MAUVE, première partie: A cœur fendre », par exemple, s'empare de divers personnages des jeux *Kingdom Hearts* pour mettre en scène une histoire d'amour originale au sein d'un univers réaliste (donc très éloigné du monde du jeu original, où règne la magie). Voir « MAUVE, première partie: A cœur fendre », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/6422643/1/MAUVE-premi%C3%A8re-partie-A-coeur-fendre, consulté le 13/11/2015.

> Une *rhétorique de l'effet* peut (ne peut que) tenter de déterminer les modalités de cette opération. Elle ne prétend pas décrire le « contenu » des lectures possibles, mais *les procédures textuelles qui rendent ces lectures possibles*, ce qu'on pourrait appeler par métaphore les « ouvertures » du texte (Charles, 1977 : 63).

Si la définition et l'existence même du détournement dépendent de la manière dont l'œuvre est reçue par le lecteur, nous postulons, en somme, que ce geste interprétatif (la reconnaissance d'une œuvre comme étant un détournement) est déjà en partie inscrit dans l'œuvre à travers des « trous et de[s] failles », des « marques et [d]es signaux » (Charles, 1977 : 118), que nous nous attacherons ici à décrire.

## 2. Positionnement théorique et méthodologique

Une autre difficulté faisant obstacle à la définition du détournement tient dans le fait que le terme renvoie simultanément à deux objets d'étude dissociables (bien que connexes) : aux *pratiques* de détournement, d'une part (la parodie, le collage, le montage, le remix, etc.), et aux *œuvres* produites par celles-ci, d'autre part (les parodies, les collages, les vidéos montées, les musiques remixées, etc.). Or, dans les domaines du jeu vidéo et de la culture populaire, les détournements ont, jusqu'à présent, principalement été étudiés en tant que pratiques, en tant que phénomènes communautaires et sociaux.

Ainsi, lorsque Jenkins – chercheur faisant aujourd'hui autorité dans le champ des *fan studies* – s'intéresse aux *fanfictions* ou à d'autres formes d'appropriation d'œuvres préexistantes (Jenkins, 1992, 2002, 2006b, 2014), c'est pour resituer ces dernières dans le contexte plus large de la culture participative[36] : le détournement est alors défini comme un acte créatif de braconnage, de « bricolage culturel »[37]. À travers une approche communicationnelle, Jenkins étudie l'organisation des différentes communautés de fans (généralement rassemblés autour d'un idéal de partage des informations et des productions), les rapports que ceux-ci entretiennent avec les œuvres qu'ils s'approprient et avec leurs auteurs ou propriétaires, ou encore les mutations plus générales des médias induites par l'avènement du numérique et par la participation accrue du public (ce pour quoi il développe, notamment, la notion de « culture de la convergence »[38]). L'analyse des détournements sert, en outre, un questionnement essentiellement politique : ces pratiques d'amateurs qui investissent les productions de masse de significations nouvelles ne pourraient-elles pas constituer

[36] « L'expression *culture participative* s'oppose à l'idée ancienne de passivité du spectateur. Au lieu de dire des producteurs et des consommateurs de médias qu'ils jouent des rôles séparés, on peut aujourd'hui les considérer comme des participants en interaction les uns avec les autres, en fonction d'un nouvel ensemble de règles que personne ne comprend entièrement. Tous les participants ne sont pas égaux au départ. Les grands groupes médiatiques commerciaux – et les personnes qui y travaillent – exercent un pouvoir plus important que les consommateurs, pris individuellement et collectivement. Et certains consommateurs sont plus à même que d'autres de participer à cette culture naissante » (Jenkins, 2014 : 23).

[37] Concepts que Jenkins (2006b : 39) emprunte à De Certeau (1980).

[38] « Par convergence, j'entends le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout. La convergence est un mot qui permet de décrire les évolutions technologiques, industrielles, culturelles et sociales en fonction de qui parle et de ce dont les locuteurs croient parler » (Jenkins, 2014 : 22).

un moyen, pour le peuple et les minorités, de se ré-emparer des mythes contemporains[39] et de contester les modèles culturels dominants[40] ? Cette fonction émancipatrice et contestataire de la culture participative est défendue, en filigrane, au long des travaux de Jenkins.

La question politique est également structurante dans l'article de Raessens « Computer Games as Participatory Media Culture » (2005). Raessens, reprenant Hall, y distingue trois grandes stratégies de lecture pouvant être adoptées par le public : « la possibilité de lire un texte en suivant l'idéologie *dominante*, la possibilité de *négocier* cette idéologie dominante […], et la possibilité d'aller à l'encontre de l'idéologie dominante et de produire une lecture purement *oppositionnelle* »[41] (Raessens, 2005 : 375 ; nous soulignons). Une telle perspective invite donc à lire et à catégoriser les productions dérivées en fonction de la distance critique qu'elles adoptent ou non par rapport à l'œuvre originale. Pour décrire la participation du récepteur dans le cadre plus spécifique de la culture vidéoludique, Raessens (2005 : 380-381) superpose à cette typologie une seconde grille d'analyse, distinguant trois degrés d'intervention du public dans la création. Le joueur peut ainsi *interpréter* l'œuvre (faire des choix dans sa réception pour lui donner un sens) ; il peut en *reconfigurer* les éléments (c'est-à-dire actualiser « quelque chose qui est virtuellement, dans le sens de potentiellement, déjà disponible comme une des options créées par le développeur du jeu vidéo »[42] ; Raessens, 2005 : 381) ; ou *construire* de nouveaux éléments afin de modifier un jeu ou de créer une nouvelle œuvre. L'ambition principale d'une telle catégorisation est de répondre aux questionnements idéologiques posés par la culture participative : le public de la culture de masse est-il dominé, ou maître des représentations qui lui sont montrées ? Dans quelle mesure s'en distancie-t-il ? Ses interventions dans la création constituent-elles des actes de résistance, ou bien des marques d'adhésion vis-à-vis des idéologies dominantes ?

Ces problématiques semblent constituer, pour les chercheurs, un point d'entrée privilégié pour aborder les activités créatives des joueurs (on pensera également à l'ouvrage de Maud Bonenfant, *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, 2015, où le questionnement politique se double d'interrogations éthiques). Dans cette perspective, les détournements ludiques sont, finalement, peu distingués des modes d'intervention des utilisateurs dans les dispositifs numériques

[39] « Les fans rejettent l'idée d'une version définitive produite, autorisée et régulée par certains conglomérats de médias. Au lieu de cela, les fans imaginent un monde où chacun de nous peut participer à la création et à la circulation de mythes culturels centraux. […] le droit de participer activement à la culture est supposé être "la liberté que nous nous sommes allouée à nous-mêmes", pas un privilège accordé par une entreprise bienveillante ». Traduction personnelle de l'extrait : « fans reject the idea of a definitive version produced, authorized, and regulated by some media conglomerate. Instead, fans envision a world where all of us can participate in the creation and circulation of central cultural myths. […] the right to participate actively in the culture is assumed to be "the freedom we have allowed ourselves", not a privilege granted by a benevolent company » (Jenkins, 2002 : 357).

[40] Les auteures de *fanfictions*, par exemple, qui sont très majoritairement des femmes, profitent de ce moyen d'expression pour produire des représentations de l'érotisme parfois assez éloignées de celles qui ont droit au chapitre dans les médias dominants – notamment en laissant une place substantielle, dans les récits, à l'homosexualité et au transgendérisme (sur le sujet, voir notamment Driscoll, 2006 et Willis, 2006).

[41] « The possibility to read a text according to the *dominant* ideology, the possibility to *negotiate* this dominant ideology […], and the possibility to go against the dominant ideology and come up with a purely *oppositional reading* ».

[42] « The actualization of something that is virtually, in the sense of potentially, already available as one of the options, created by the developer of the computer game ».

au sens large. Ainsi, Proulx élabore une définition de l'appropriation où sont interrogés les enjeux politiques et sociaux du phénomène :

> Par appropriation, nous entendons l'intégration créatrice d'éléments significatifs de cette culture dans la vie quotidienne des usagers et des collectivités (Proulx, 1988). L'appropriation constructive de cette culture apparaîtrait alors comme une clé vitale de l'insertion des individus et des collectivités dans la « société du savoir » (Proulx, 2002 : 5, vers. num.).

De même, pour décrire les rôles que les usagers peuvent jouer dans l'innovation en général, Akrich (1998 : 3-9, vers. num.) développe une catégorisation distinguant quatre formes de réception créative : le *déplacement* (l'utilisation d'un dispositif dans un autre contexte que celui pour lequel il a été conçu), *l'adaptation* (qui permet d'ajuster les caractéristiques du dispositif à l'utilisateur ou à l'environnement), *l'extension* (c'est-à-dire l'adjonction de nouveaux éléments au dispositif pour « enrichir la liste de ses fonctions » ; 1998 : 7, vers. num.) et le *détournement* proprement dit (où l'utilisateur emploie le dispositif « pour un propos qui n'a rien à voir avec le scénario prévu au départ par le concepteur et même annihile du coup toute possibilité de retour à l'usage précédent » ; 1998 : 8, vers. num.).

Parallèlement à cette lecture politique et idéologique – menée à l'aide de méthodes principalement héritées des *cultural studies* et des sciences de l'information et de la communication – se sont également développées des approches plutôt sociologiques et anthropologiques des procédés de détournement. Dans une optique aussi large que celle de Jenkins, Flichy s'attelle, par exemple, à décrire les pratiques créatives des amateurs en les resituant dans trois grandes mutations de la société contemporaine : le mouvement de l'individualisme, le mouvement de « *diffusion et d'élargissement des savoirs et des compétences* » et celui de la démocratisation de la société (Flichy, 2010 : 87-89). Dans le cadre précis du jeu vidéo, un important nombre d'études s'interrogent également sur le détournement et la participation des joueurs à travers des entretiens, des enquêtes, de l'observation participante, etc. En d'autres termes, ces phénomènes sont abordés à travers le prisme des récepteurs : qui sont les joueurs qui produisent des détournements ? qu'est-ce que la pratique représente pour eux ? comment se fédèrent-ils ou non en communautés de pratiques (Berry, 2008a : 13), et comment ces communautés s'organisent-elles ? etc.

Par exemple, une enquête menée par Georges et Auray (2012b) nous apprend que – sur une population de 310 abonnés au très haut débit affirmant jouer aux jeux vidéo :

> Aors que […] les pratiques de personnalisation sont légèrement majoritaires (59,7 % ont modifié le paramétrage par défaut de leur jeu, 52,3 % déclarent s'être procurés une extension, soit en l'achetant auprès du constructeur, soit en la téléchargeant sur des sites de joueurs), la réalisation de machinimas et de performances artistiques concerne une frange très marginale de la population. 3,1 % des joueurs qui reconfigurent leur jeu vidéo seulement font des vidéos à partir des jeux (soit environ 2,0 % de l'ensemble de des joueurs). La réalisation de machinimas est une pratique d'ailleurs encore plus rare que la réalisation de détournements informatiques comme les « mods », qui concernent eux 19,8 % du total des joueurs, les musiques « cheaptunes » (8 bits), qui concernent 14,3 % des joueurs, ou encore l'écriture de textes sur les jeux vidéo (3,9 %), et la fabrication de romans-photos et de bandes dessinées (2,8 %).

Dans la même perspective, lorsque Berry (2008b) s'attelle à classer les différents types de « productions réalisées à partir des jeux vidéo », ce n'est pas la forme des productions en question qui sert de critère, mais bien les motivations qui ont suscité leur création ou encore le champ qui les récupère (Berry distingue quatre types de détournements : ludiques, idéologiques, artistico-culturels

et économiques ; 2008b : 59). De même, les différentes théories où sont étudiées les « marges » du jeu décrivent généralement les expériences ludiques périphériques sans prêter attention à ce qu'elles produisent comme œuvres. Ce choix épistémologique se marque jusque dans la terminologie employée, qui vise à caractériser des activités et non des productions : Zabban (2009), par exemple, parle de « hors-jeu », tandis que Carter, Gibbs et Harrop (2012), distinguent les « métagames », les « paragames » et les « orthogames ».

Ces tendances transparaissent aussi dans les analyses axées sur une pratique spécifique de détournement du jeu vidéo. Les travaux sur le *modding*[43] (Scacchi, 2010), le *let's play*[44] (Bricout, 2013) ou le *speedrun*[45] (Newman, 2008), par exemple, abordent majoritairement des questions prolongeant les démarches exposées ci-dessus (sur les rapports entre créateurs amateurs et auteurs originaux, sur les répercussions économiques ou légales des pratiques, sur leur dimension communautaire, etc.). Deux exceptions à ces penchants disciplinaires peuvent, toutefois, être signalées : les études consacrées aux *fanfictions* et celles dédiées aux *machinimas*[46]. Parmi les premières, on trouve des travaux examinant de près les textes produits (voir, entre autres, Stasi, 2006 et Kaplan, 2006). Néanmoins, bien souvent, ces analyses visent moins à dégager les mécanismes formels propres à ces écrits qu'à servir des questionnements extra-textuels (notamment ceux, toujours politiques, soulevés par les *gender studies*, comme c'est le cas chez Willis, 2006). D'autre part, le modèle de l'enquête sociologique reste, ici aussi, très fortement représenté (voir, pour exemple, les travaux de François, 2009, 2012). Le champ d'étude des *machinimas* se distingue, en revanche, par la prégnance, en son sein, d'approches plus historiques (Lowood, 2006, 2008 et 2011 ; Kelland, 2011), techniques (Kirschner, 2011 ; Manovich, 2011 ; Mazalek, 2011) et esthétiques (Pigott, 2011 ; Krapp, 2011 ; Bardzell, 2011 ; etc.).

Il n'en demeure pas moins que les travaux actuels sur les détournements de jeux vidéo se sont encore peu penchés, jusqu'à présent, sur les œuvres ainsi créées, sur leurs genres, leurs mécanismes formels, leurs procédés rhétoriques. La tendance découle probablement d'un mouvement général de désacralisation des œuvres et des auteurs, « puisqu'il s'agit moins de se référer à eux que de désigner des pratiques dont ils sont le support » (Maigret, 2002 : 109). C'est, en tout cas, l'interprétation défendue par Maigret vis-à-vis des études consacrées, plus largement, aux « médiacultures » :

> Les *cultural studies*, qui ont revendiqué avec tant de force l'utilisation du mot culture dans l'étude des médias, ont écarté avec autant de force la thématique artistique, préférant une définition anthropologique des pratiques à une théorie de la valeur qui pourrait conduire à une hiérarchisation des œuvres (Maigret, 2005 : 128).
>
> La recherche sociologique et les *cultural studies* éprouvent les plus grandes difficultés à parler véritablement d'esthétique parce qu'elles mettent en avant le caractère démocratique des médias, se

[43] Voir note 27 pour une définition.
[44] Produire un *let's play* revient à s'enregistrer en train de jouer à l'aide d'un logiciel de capture de vidéo. Les *let's play* sont donc des vidéos de sessions de jeu, souvent agrémentées de commentaires de la part du joueur-*performer*.
[45] Comme évoqué précédemment, le *speedrun* consiste à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible (en optimisant la performance ludique, mais aussi en exploitant les éventuelles erreurs de programmation de l'œuvre : les glitchs) et à diffuser l'exploit sous la forme d'une vidéo.
[46] Voir notes 33 et 30 pour les définitions.

> méfient d'un retour de l'idéologie romantique ou réintroduisent subrepticement les vieux clivages (Maigret, 2005 : 131).

Si nous partageons ce constat, celui-ci ne se veut en aucun cas critique : les optiques culturelles, politiques, sociologiques ou anthropologiques détaillées ci-dessus ont grandement contribué à cartographier le domaine foisonnant qu'est la culture participative, et chacune d'entre elles apporte un éclairage aussi spécifique qu'essentiel. Néanmoins, nous suivons également Maigret lorsqu'il affirme qu'il est

> […] nécessaire d'évoquer les esthétiques des médiacultures, non pour montrer qu'elles méritent elles aussi d'appartenir au monde supérieur de l'art, ce qui ne ferait que reproduire la fable de l'absolu esthétique, mais par souci de précision descriptive, les publics vivant aussi de l'appréciation des formes, et pour ne pas laisser aux arts consacrés, qui vivent encore sur le capital de croyance fourni par l'idéologie romantique, l'idée que l'esthétique, entendue comme un processus pluriel, leur serait réservée. […] Il manque une articulation entre une théorie des formes, une théorie du pouvoir idéologique et une théorie de la valeur pour rendre crédible une vision pleine des médiacultures qui n'exclurait pas l'esthétique (Maigret, 2005 : 130-131).

Nous souhaiterions, en conséquence, apporter notre contribution à la recherche sur les détournements de jeux vidéo en proposant une optique différente de celles décrites plus haut, et qui serait leur complément : nous prendrons le parti, au fil de ce travail, d'étudier le détournement du jeu vidéo à travers l'examen des *œuvres*. Si les pratiques pourront parfois être évoquées au fil de notre réflexion, elles ne seront donc traitées qu'à travers leurs *traces*[47] (Davallon, Noel-Cadet et Brochu, 2003) observables dans les œuvres produites et dans leurs paratextes. La méthodologie élaborée se voudra donc héritière des études littéraires – socle de notre formation – en tant qu'elles s'inscrivent dans l'ensemble des « sciences du document ». En nous basant sur des outils conceptuels issus tant des sciences du langage que des *game studies*, nous tenterons d'élaborer une *rhétorique* du détournement vidéoludique, c'est-à-dire une théorie formelle du détournement comme discours, dans le but de façonner un métalangage à même de le décrire, d'en analyser les œuvres et de les comprendre.

Notre orientation méthodologique a pour conséquence d'entraîner une nécessaire limitation du corpus sur lequel se basera ce travail. Étant donné que nous n'avons pas d'accès direct aux pratiques des joueurs, nous prendrons exclusivement pour objet les détournements qui débouchent sur la production d'une œuvre. Or tous les détournements de jeux vidéo ne génèrent pas d'œuvres : le fait de négliger l'objectif compétitif du jeu de course *Mario Kart 64* pour explorer les environnements au lieu de tenter de finir le circuit, par exemple, est une forme ponctuelle de détournement dont il ne reste pas nécessairement de trace après la fin de la partie et la mise hors tension de la console. De même, lorsque les joueurs du MMORPG *Wakfu* détournent les éléments et environnements du jeu pour organiser, à l'intérieur de l'univers ludique, une partie du jeu de rôle *Les Loups-Garous de Thiercelieux*[48], ils s'adonnent à un « jeu dans le jeu » qui n'a pas pour vocation

[47] La notion de trace – qui permet d'identifier « des figures de la pratique et des représentations d'identité sociale » – est ici à entendre comme « une textualisation des pratiques sociales dans un dispositif sémiotique qui forme un ensemble signifiant » (Flon et al., 2009 : 2, vers. num.).

[48] Jeu de société dans lequel une partie des joueurs incarnent des loups-garous tandis que les autres jouent des villageois. Le but de chaque camp est d'éliminer tous les joueurs du camp adverse.

d'être une performance publique et qui n'aboutit pas à la production de vidéos, de textes ni même d'un dispositif de jeu institué[49].

Néanmoins, on peut postuler que *toutes les pratiques ludiques qui débouchent sur la création d'une œuvre*[50] *constituent* (à des degrés divers) *des détournements* – ou, du moins, méritent d'être envisagées comme tels. Ainsi, lorsqu'un joueur se filme en train de jouer et en diffuse la vidéo sur internet, le dispositif de captation et la présence d'un public introduisent nécessairement un décalage (qui peut être minime) dans l'activité en la faisant entrer dans le registre de la performance. Pour illustration, le célèbre vidéaste amateur PewDiePie, qui s'est notamment fait connaître en proposant des *let's play* de jeux d'horreur, s'est fait une spécialité de prendre le contre-pied des effets censément horrifiques produits par le jeu en superposant à des scènes effrayantes un commentaire humoristique, ou en jouant de manière décalée (en s'approchant volontairement d'un monstre censé susciter l'effroi et la méfiance du joueur, par exemple)[51].




*Figure 2 - Le* let's player *PiewDiePie, en pleine partie du jeu d'horreur* Outlast*, en train de s'adresser ironiquement à un personnage non jouable : « bonjour ? Pourquoi vous êtes tous en train de dormir ? Avec les yeux ouverts, c'est un peu glauque… » (« hello ? Why are you all sleeping? With your eyes open, that's kind of creepy… »)*

[49] Les seules traces qui restent de la pratique sont les messages sur les forums qui ont annoncé l'événement ou – le cas échéant – les travaux d'anthropologues ayant observé le phénomène. Voir De Fruytier (2015a et 2015b) ou le sujet « Les Shushutés Toqués, Adaptation des Loups Garous de Thiercelieux », sur *FORUM WAKFU : Forum de discussion du MMORPG WAKFU, Jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet*. URL : http://forum.wakfu.com/fr/412-evenements-cours/372051-shushutes-toques, consulté le 18/01/2016.

[50] Signalons ici que, tout au long de ce travail, nous emploierons le terme *œuvre* comme hyperonyme servant à désigner indistinctement des jeux, des vidéos ou des textes. Nous définissons l'œuvre, globalement, comme un ensemble de signes formant la trace d'une pratique créative (écriture, mise en scène, performance, programmation…) et auquel est attribué une dimension culturelle (l'œuvre est porteuse de valeurs, de significations qui vont au-delà de ses simples propriétés d'objet, et elle s'intègre dans des catégorisations génériques et des pratiques sociales).

[51] Voir « SCARIEST GAME? - Outlast Gameplay », sur *PewDiePie*. URL : http://www.pewdiepie.com/video/JYVrOagEIWxT/category/games/tag/outlast/section/latest, consulté le 18/01/2016.

Ces déplacements dans la pratique, qui visent à rendre la partie intéressante pour des spectateurs (et non plus seulement pour le joueur[52]), ont pour effet de détourner le dispositif ludique (le *survival horror*) et d'en faire le support d'une performance humoristique, d'un spectacle – genre qui vient, dès lors, surimprimer ses codes à ceux du jeu.

En conclusion, là où l'anthropologie ou la sociologie pourraient recourir à des critères d'intentionnalité pour délimiter un corpus à étudier (en définissant le détournement comme étant « ce que les joueurs entendent comme tel »[53]), notre approche formelle implique de construire une autre théorie du détournement et un autre type de corpus, accueillant notamment les formes problématiques de réécritures, dont le statut de *détournements* n'est pas une évidence – pas même pour ceux qui les produisent.

Ce positionnement méthodologique soulève, néanmoins, une importante difficulté théorique. En effet, la définition du détournement – pour laquelle nous avons opté plus haut – comme « reprise et transformation » d'une œuvre préexistante (ou, éventuellement, d'un code ou d'une grammaire donnée) ne s'applique pas sans heurts au cas précis du jeu vidéo.

# 3. Théories du jeu

## 3.1. Double nature du jeu, double nature du détournement

Pour précisément circonscrire la difficulté d'articuler les notions de détournement et de jeu, il importe, tout d'abord, de réaliser un bref détour théorique sur ce second objet. Le terme français *jeu* a effectivement pour particularité de recouvrir deux réalités, que l'anglais différencie. Il renvoie, d'une part, à l'objet, au dispositif ludique (le jouet, le jeu vidéo, la marelle, le jeu de cartes, etc.), ce que désigne le terme anglais *game* ; et, d'autre part, à l'activité du joueur, à la performance ludique, à l'expérience chaque fois singulière qui peut être faite d'un même jeu, ce que l'anglais nomme le *play*[54]. Cette dualité implique l'existence de deux aspects à détourner et permet donc de conceptualiser deux grands modes de création des œuvres dérivées : le détournement par réagencement de la structure du jeu (du *game*) et le détournement par une performance ludique inédite (un *play*). Nous illustrerons cette bipartition par deux exemples prototypiques.

### *3.1.1. Le détournement par réagencement du* game

Le cas des *mods* (parfois aussi appelés *hacks*[55]) constitue une illustration parlante de ce que peut être un détournement par réagencement de l'objet-jeu. Le procédé consiste à transformer le

[52] En rendant visible un décalage vis-à-vis du cadre générique du jeu (l'horreur) et de la prescription qui en découle, le *let's play* met en place un rire susceptible de concerner à la fois ceux qui maîtrisent les codes du jeu vidéo *et* les spectateurs qui n'en sont pas familiers (qui pourront tout de même percevoir le flagrant non-respect dudit cadre générique).

[53] C'est ainsi que procède De Fruytier (2015a et 2015b), qui produit ces informations par le biais d'entretiens et d'observation participante.

[54] Ou ce qu'Henriot (1969) nomme le « jouer ».

[55] La différence entre ces deux dénominations est fine et non consensuelle. Certains utilisent, néanmoins, le terme *mod* pour désigner des modifications du jeu prévues par les concepteurs (lorsque ceux-ci fournissent aux

code d'un jeu vidéo – c'est-à-dire le cœur de son dispositif – pour en produire une version renouvelée. Les multiples *mods* du jeu iconique *Super Mario World*[56], par exemple, se présentent comme des reconfigurations des divers éléments propres à l'œuvre originale : les plateformes, les personnages, les adversaires ou encore les *power-ups* sont déplacés et re-disposés suivant la fantaisie du joueur-créateur pour construire des niveaux inédits. Certaines de ces réécritures ont acquis une véritable notoriété en raison de leur originalité ou, à l'occasion, de leur difficulté, à l'image du célèbre *mod* « Kaizo Mario World ». Celui-ci assemble les éléments de *Super Mario World* pour produire un parcours demandant au joueur une extraordinaire précision et une patience tout aussi importante (certains passages étant explicitement pensés pour susciter la frustration)[57].




*Figure 3 - Le* mod *« Kaizo Mario World » est connu pour son extrême difficulté*

Dans cet exemple, le jeu original agit donc comme une matière première, ou plutôt comme une « base de données », au sens d'Hiroki Azuma (2008 : 57-62), c'est-à-dire comme un répertoire dans lequel chacun peut puiser des éléments préfabriqués, qui tirent précisément leur valeur de leur caractère reconnaissable :

> Dans la culture Otaku où domine la consommation des récits, l'œuvre n'est pas appréciée pour elle-même mais est évaluée en fonction de la base de données qui est en arrière-fond. Comme ces données peuvent prendre autant de formes que de lectures faites par les utilisateurs, il suffit au consommateur de s'approprier l'« agencement » pour produire autant qu'il le voudra des œuvres dérivées, différentes de l'original (Azuma, 2008 : 61).

Ce statut de base de données se marque, pour l'exemple qui nous occupe, dans le fait que le jeu original *Super Mario World* a été démantelé par ses utilisateurs en éléments réutilisables : le site

---

joueurs des éditeurs de niveaux, par exemple), tandis qu'ils réservent le terme *hack* aux modifications que les joueurs réalisent indépendamment de la volonté des créateurs originaux (ce second terme véhicule, du moins, une idée d'illégalité, allant parfois jusqu'à le rapprocher des notions de piratage ou de tricherie).

[56] 904 *mods* sont actuellement (en date du 07/05/2017) recensés sur le site *SMW Central*.

[57] Notons que le titre « Kaizo Mario World » signifie littéralement « Mario World transformé ». La popularité de cette version a, par la suite, poussé les joueurs à utiliser la mention « Kaizo » devant le nom de certains jeux pour annoncer un degré extrême de difficulté. Le *mod* « Kaizo Mario World » est notamment distribué sur le site *Welcome to Kaizo Mario*. URL : http://kaizomario.techyoshi.com/index.html, consulté le 19/01/2016. Pour une illustration de sa réception, voir la performance « Asshole Mario Stage 1 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=r86NLwCYXfk, consulté le 19/01/2016.

*SMW Central*[58], pour preuve, fournit à ses visiteurs un important répertoire de musiques, de textures ou de *sprites*[59] (issus de *Super Mario World* et d'autres jeux) prêts à être utilisés dans une nouvelle création.

Le détournement du *game* (qui pourrait être comparé à du collage) consiste, en d'autres termes, à « […] pénétrer dans le système lui-même, pour extraire et s'approprier les informations avant leur mise en forme dans une image ou une scène, puis [à] utiliser ce matériau dans la construction d'un autre produit » (Azuma, 2008 : 129-130). À travers ce mode de création, les joueurs s'emparent donc d'un objet-jeu (de ses composantes : images, personnages, musiques, mécanismes), mais aussi d'un langage, de la grammaire spécifique qui régit cet objet.

### *3.1.2. Détournement par la performance (le* play*)*

De l'autre côté du spectre, l'exemple de la série de *machinimas This Spartan Life* semble idéal pour explorer le deuxième genre de réécriture. Il s'agit d'un *talk-show* organisé par le machinéaste Chris Burke à l'intérieur de champs de bataille multijoueurs du jeu *Halo 2* (initialement, du moins). Les vidéos mettent en scène un présentateur qui, sous le pseudonyme de Damian Lacedaemion, reçoit diverses personnalités (dont la fonction est généralement en lien avec le monde du jeu vidéo ou du numérique[60]) pour les interviewer, tout en arpentant les environnements de *Halo*. Or la particularité de l'émission tient dans le fait que ces environnements, étant en ligne et multijoueurs, sont également peuplés de joueurs *lambda* qui s'y livrent bataille, parfois sans savoir que l'enregistrement d'un *machinima* est en cours.




*Figure 4 - Le présentateur et son invité discutant et marchant calmement alors que d'autres joueurs se livrent bataille en arrière-plan*

[58] *SMW Central - Your primary Super Mario World hacking resource*. URL : http://www.smwcentral.net/, consulté le 19/01/2016.

[59] Un *sprite* est un élément graphique formant une entité définie (un personnage, un objet, un bloc de décor, etc.) dans un jeu vidéo en deux dimensions.

[60] Pour exemple, dans le troisième épisode (« Episode 3 », sur *This Spartan Life*. URL : http://www.thisspartanlife.com/episode-3/, consulté le 18/01/2016), l'un des invités n'est autre que Marty O'Donnell, le compositeur des musiques de la série *Halo*. Les machinéastes ILL Clan et Michael « Burnie » Burns (créateur de la célèbre série *Red Vs. Blue*) font également partie de la liste des interviewés.

En conséquence, ces joueurs extérieurs à la production peuvent intervenir dans la vidéo et il n'est pas rare que, pris dans leur combat, ils exécutent l'avatar du présentateur, d'un intervenant ou de l'un des joueurs servant de « caméras ». Ces imprévus dotent la production d'une dimension chaotique et aléatoire qui – contrastant avec le caractère sérieux de certains débats – place constamment les discours dans un registre ironique.

Au sein de ce *machinima*, les ressorts du détournement sont donc tout à fait distincts de ceux de l'exemple précédent. En effet, le *game* du jeu original reste ici globalement inchangé : ses éléments constitutifs ne sont guère réagencés ni resémantisés, dans le sens où les environnements ludiques représentés dans les vidéos ainsi que les actions qui s'y déroulent renvoient à des événements qui sont vraiment advenus lors d'une partie effective. Ce n'est donc pas dans la modification de l'œuvre originale que réside le détournement, mais dans son usage : c'est par l'exercice d'un *play* singulier[61], d'une performance ne répondant pas aux objectifs du jeu que l'hypotexte[62] gagne un nouveau sens. Cette refonte par la performance trouve différentes illustrations au sein des vidéos : l'attitude des intervenants et du présentateur (qui circulent en marchant paisiblement à travers les champs de bataille et qui discutent plutôt que de combattre), par exemple, contraste fortement avec les objectifs compétitifs d'un *first-person shooter* en ligne et avec l'action continue qui règne dans les environnements parcourus. Dans le même ordre d'idées, chaque épisode de l'émission *This Spartan Life* est divisé en plusieurs modules thématiques, parmi lesquels figure généralement un spectacle de danse où cinq avatars (les « *Solid Gold Elite Dancers* ») enchaînent différents mouvements de manière coordonnée.




*Figure 5 - Les « Solid Gold Elite Dancers » en pleine chorégraphie*

[61] Nous aurons l'occasion de revenir plus loin sur le fait que l'effet d'intrusion provoqué par ce *play* vient, pour beaucoup, de sa juxtaposition avec d'autres formes de jeu plus proches du *play* « supposé » (l'attitude des joueurs *lambda*) : c'est sans doute là une spécificité des environnements multijoueurs que de permettre à la parodie de côtoyer la norme au sein d'un même espace.

[62] Dans la terminologie de Genette, l'hypotexte est le texte d'origine sur lequel un texte second, l'hypertexte, vient « se greffe[r] d'une manière qui n'est pas celle du commentaire » (Genette, 1982 : 13).

Ces exemples montrent bel et bien que le détournement ne porte pas sur le système du jeu ou sur son univers, mais plutôt sur la manière d'y jouer, sur les possibilités d'interprétation (au sens théâtral du terme) qu'il permet[63].

La distinction qui vient d'être opérée entre détournement du *game*, d'une part, et détournement par le *play*, d'autre part, est loin d'être absolue : dans les faits, un grand nombre de détournements combinent ces deux procédés (à l'image de certains *machinimas* qui recourent à des *mods* pour agrémenter leur mise en scène, tout en faisant effectuer aux avatars des actions en décalage avec les objectifs du jeu). Néanmoins, elle permet de mettre au jour une difficulté théorique propre à l'appréhension de notre objet d'étude. En effet, si l'existence d'un détournement semble aisée à déterminer dans le premier cas, où une transformation concrète est observable (réécriture du code d'un jeu, modification de certaines de ses images, de ses personnages, de son histoire, etc.), elle pose question dans le second. Peut-on réellement parler de *détournement* pour désigner les pratiques qui, à l'image du *talk-show This Spartan Life*, s'éloignent des objectifs du jeu, mais n'en modifient pas le *game* ? À partir de quel degré de variation peut-on attribuer à ces *plays* une valeur *transformatrice* ? Pour répondre à ces interrogations et comprendre ce qu'est un détournement de jeu vidéo, posons-nous la question préalable de ce qu'est un jeu et d'à partir de quand il peut être considéré comme « transformé ».

### 3.2. La table rase des *play studies*

À la suite, principalement, des travaux fondateurs d'Huizinga (1951), le jeu a été envisagé, durant un temps, comme un système formel stable, pourvu de caractéristiques fixes et identifiables. Dans son ouvrage *Homo Ludens*, Huizinga définit effectivement le jeu à travers une série de critères, réunis dans cette célèbre citation, régulièrement reproduite et discutée au sein du champ des *game studies* :

> Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga, 1951 : 34-35).

Cette conception du jeu comme un ensemble défini de propriétés a longtemps fait autorité, et son influence est encore perceptible dans certains travaux récents : le collectif dirigé par Frissen, Lammes, De Lange, De Mul et Raessens (2015), entre autres, fonde sa réflexion sur cette théorie canonique (son introduction s'intitule d'ailleurs explicitement « Homo ludens 2.0 : Play, media, and identity »). De même, Jesper Juul élabore à son tour, dans son ouvrage *Half-Real* (2005), un modèle théorique en six critères, qui représentent les conditions « nécessaires et suffisantes » pour l'existence du jeu :

> Selon ce modèle, un jeu est
> 1. un système formel basé sur des règles ;
> 2. avec des résultats variables et quantifiables ;

[63] Le détournement *par* le *play* pourrait aussi être nommé un détournement *du play*, car ce sont les modes d'interaction, voire l'expérience de jeu tout entière, qui sont ainsi transformés.

3. où des valeurs différentes sont attribuées aux différents résultats ;
4. où le joueur fait un effort dans le but d'influencer le résultat ;
5. où le joueur se sent émotionnellement attaché au résultat
6. et où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables[64] (Juul, 2005 : 6-7).

Néanmoins, les pratiques ludiques actuelles ont remis en question ce regard sur le jeu : la ludicisation de lieux *a priori* non ludiques, tels que les musées ou les écoles, l'omniprésence du jeu dans la vie quotidienne à la suite, notamment, du développement des jeux sur mobile, etc. rendent intenable la définition du jeu comme activité circonscrite, isolée du réel et pourvue de règles spécifiques[65]. En outre, ce point de vue a également été contesté par une série de travaux qu'il est possible de rassembler – en reprenant les termes de Mathieu Triclot (2011) – sous la dénomination de *play studies*.

Dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, Triclot reproche aux *game studies* d'avoir mis à distance le jeu et de l'avoir envisagé indépendamment des actes et de l'influence du joueur. Ce positionnement a sans doute eu l'avantage de constituer le jeu vidéo en objet théorique légitime (« en un bon objet que l'on peut regarder à la bonne distance sans se compromettre dans les plaisirs louches de la consommation », 2011 : 19) et, ainsi, de faciliter l'émergence des *game studies* en tant que discipline. Cependant, selon Triclot, ce point de vue empêche de saisir ce que représente le jeu en tant qu'activité – la seule description du dispositif ne pouvant suffire à caractériser ni à comprendre l'expérience du joueur. En d'autres termes :

> Décrire ce qui se passe sur l'écran, sans jouer, objectiver le système des règles, sans jouer, cela ne suffit jamais à caractériser l'expérience du jeu. C'est que celle-ci n'est pas déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le *gameplay*, mais produite par le joueur à l'aide du jeu (Triclot, 2011 : 19).

Ces réflexions poussent le philosophe à plaider pour le développement de « *play* » *studies* qui – par opposition aux « *game* » *studies* – étudieraient le jeu en tant qu'« état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet » ou, encore, en tant qu'« expérience instrumentée » (Triclot, 2011 : 14).

Un tel changement de paradigme avait également été appelé, dès 1969, par le philosophe Jacques Henriot – sur lequel Triclot, comme les autres théoriciens du *play*, s'appuie abondamment. Celui-ci affirme que le jeu ne peut exister sans l'adoption préalable, par le joueur, d'une « attitude

---

[64] « According to this model, a game is
1. a rule-based formal system;
2. with variable and quantifiable outcomes;
3. where different outcomes are assigned different values;
4. where the player exerts effort in order to influence the outcome;
5. the player feels emotionally attached to the outcome;
6. and the consequences of the activity are optional and negotiable ».

[65] Ainsi que l'affirme Consalvo : « nous ne pouvons pas dire que les jeux sont des cercles magiques où les règles ordinaires de la vie ne s'appliquent pas. Bien sûr qu'elles s'y appliquent, mais en association, en compétition avec d'autres règles et par rapport à de multiples contextes, à travers diverses cultures, et à l'intérieur de différents groupes, de différentes situations juridiques et de différents foyers » (traduction personnelle de l'extrait : « […] we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes » ; Consalvo, 2009a : 416).

ludique » (Henriot, 1969 : 73). Ce n'est donc pas l'objet, le dispositif mobilisé ou la situation qui permettent l'existence du jeu, mais plutôt l'état d'esprit du joueur, ainsi que l'illustre l'exemple suivant :

> Des cailloux alignés par terre, qu'est-ce que c'est ? Le passant l'ignore. Des enfants surgissent : « Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu ! » Les joueurs envolés, les cailloux retournent à l'état de cailloux (Henriot, 1969 : 83-84).

Ainsi, il est tout à fait possible de jouer avec un objet qui n'a pas été pensé pour susciter une activité ludique (une calculatrice, un traitement de texte…)[66], de même qu'un jeu reconnu peut être utilisé comme un outil d'entraînement (c'est le cas de nombreux simulateurs) ou de travail (il est difficile de prétendre que les *Gold farmers*[67] sont encore en train de jouer).

La primauté de l'attitude du joueur est également défendue par Genvo (2008), qui plaide aussi pour un passage du *game* au *play* :

> Il y a donc à notre sens une nécessité d'analyser les jeux non pas en terme de *game design* mais plutôt en terme de « *play design* ». Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un objet. L'analyse du *play design* revient à placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée (Genvo, 2008a : 2).

Les postulats théoriques qui précèdent découlent, en d'autres termes, de la volonté de sortir d'une conception essentialiste du jeu[68] : la jouabilité n'est plus envisagée comme la propriété intrinsèque d'un certain type d'objets, mais plutôt comme le « *potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique* » (Genvo, 2011 : 73). S'inspirant lui aussi d'Henriot, Genvo (2013) ajoute un nouvel argument à la critique de l'approche « structuraliste » des *game studies* : l'inanité de réduire le jeu à un ensemble de caractéristiques formelles est d'autant plus apparente lorsqu'on tient compte du fait que la conception même de ce qu'est un jeu est culturellement située, donc variable. Au fil du temps et à travers les différentes cultures, ce qui est considéré comme ludique a pu évoluer : « le jeu revêt des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les

---

[66] Certains dispositifs non étiquetés comme des jeux peuvent également tendre à susciter des utilisations ludiques, à l'image des moteurs de recherche (voir Simonnot, 2008) ou des réseaux sociaux (voir Rao, 2008). Il s'agit du phénomène que l'on désigne aujourd'hui sous le terme de *gamification* (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2011) ou de « ludicisation » (Genvo, 2011).

[67] Les *Gold farmers* sont des utilisateurs, souvent issus de pays en développement, qui accumulent des ressources virtuelles au sein des jeux en ligne massivement multijoueurs pour les revendre illégalement aux joueurs contre de l'argent réel.

[68] Frissen, Lammes, De Lange, De Mul et Raessens argueront que le modèle canonique d'Huizinga ne s'apparente pas à une vision purement essentialiste et universaliste du jeu : « à notre avis, il faudrait comprendre les six éléments que nous avons distingués dans la définition du jeu d'Huizinga, non pas comme une seule caractéristique, mais plutôt comme un groupe de critères qui constituent ensemble un air de famille, au sens de Wittgenstein. Une activité appartient à la famille du jeu quand elle satisfait au moins plusieurs de ces critères » (Frissen, Lammes, De Lange, De Mul et Raessens, 2015 : 41). Nous n'adhérons toutefois pas à cet argumentaire, qui ne résout pas totalement les insuffisances théoriques du modèle soulevées ci-dessus (texte original : « in our view we should understand the six elements we have distinguished in Huizinga's definition of play not as a single characteristic, but rather as a set of criteria that together constitute a family resemblance in the Wittgensteinian sense. An activity belongs to the family of play when it satisfies at least several of these criteria »).

époques, les lieux[, les] peuples et les personnes » (Genvo, 2012 : 1). Cette idée est également défendue par Malaby (2007), pour qui les jeux ne sont pas réductibles à leurs règles ou aux autres caractéristiques qui leur sont parfois attribuées : non seulement celles-ci ne sont « pas des caractéristiques inhérentes aux jeux – elles sont toujours des réalisations culturelles spécifiques à un contexte donné »[69] (Malaby, 2007 : 96), mais ces règles et propriétés sont, de plus, constamment sujettes à évolution étant donné que « tout jeu est un processus en cours. Quand il est joué, il contient toujours le potentiel pour générer de nouvelles pratiques et de nouvelles significations ; éventuellement, pour reconfigurer le jeu lui-même »[70] (Malaby, 2007 : 102). Ces réflexions aboutissent à une conception du jeu comme un *mode d'expérience* et non comme une activité isolable (qui serait intrinsèquement opposée au travail, au quotidien, au réel, etc.), chaque situation pouvant être abordée d'une manière plus ou moins favorable au jeu (« *play-like* » ; Malaby, 2007 : 100).

Bien que les *play studies* soient loin de se présenter comme un courant de pensée unifié, leur perspective théorique donnant la primauté aux joueurs, à leur « attitude ludique » et à leurs expériences semble aujourd'hui s'imposer dans le champ de la recherche francophone – comme le montrent les diverses sources citées au long de ce bref état des lieux[71]. Or cette conception du jeu rend très problématique la question qui nous occupe, à savoir celle de la définition du détournement. En effet, si le sens d'un jeu ne réside pas dans l'objet, dans le dispositif ludique, mais est construit par le joueur de manière à chaque fois singulière, comment alors déterminer le « sens premier » d'un jeu, à partir duquel pourrait se concevoir l'idée d'une transformation, d'un détournement ? En d'autres termes, si la définition même de ce qu'est un jeu varie selon les joueurs, les époques, les cultures et les contextes, à partir de quand peut-on parler de pratique *détournée* du jeu ? Peut-on envisager le détournement comme un *play* « déviant » qui s'opposerait à une norme du jeu ? Existe-t-il un point de pivot à partir duquel la pratique du joueur quitte le simple jeu, la simple interprétation de l'œuvre pour constituer un détournement, ou ce que nous avons assimilé à des « détournements par le *play* » ne constituent-ils pas, tout simplement, des pratiques subjectives de jeu ?

### 3.3. Pour une réhabilitation des *game studies*

Les théories du *play* ont entraîné un changement de paradigme essentiel dans le champ des sciences du jeu, et l'optique qu'elles offrent est d'une incontestable richesse heuristique. Cependant, nous constatons, dans leur sillage, l'ébauche d'une potentielle dérive consistant (sous le couvert de la primauté de l'attitude ludique) à ne plus étudier que le *play*, les pratiques effectives des joueurs, indépendamment des *games*, des œuvres[72]. La crainte de retomber dans une conception

[69] « They are not *inherent* features of games — they are always *cultural accomplishments* specific to a given context ».

[70] « Every game is an ongoing process. As it is played, it always contains the potential for generating new practices and new meanings, possibly refiguring the game itself ».

[71] L'optique décrite ci-dessus est, encore, celle adoptée par Hamayon dans son récent ouvrage *Jouer*, où l'anthropologue fait le choix de « faire porter l'analyse non sur le ou les jeux mais sur le jouer ou, en d'autres termes, de délaisser les événements pour interroger le processus » (Hamayon, 2012 : 320).

[72] La remarque rejoint donc partiellement le constat formulé au point 2, concernant les travaux portant sur le détournement dans la culture populaire.

essentialisante du jeu, qui risquerait d'entraîner une hiérarchisation implicite des pratiques ludiques (en posant arbitrairement ce que devrait être la norme du jeu), peut effectivement pousser les chercheurs à nier radicalement le rôle joué par le dispositif ou l'intérêt même d'étudier ses mécanismes. C'est déjà ce que remarquaient Dovey et Kennedy à propos des travaux d'Eskelinen et de Moulthrop, dans lesquels ils lisaient une volonté de mettre résolument en valeur le caractère actif de la pratique du joueur, le pouvoir configurant de celle-ci sur le jeu :

> Le désir que le contrôle et le pouvoir d'action résident principalement du côté du joueur sous-tend ces mouvements théoriques et désavoue le pouvoir du jeu lui-même dans ces pratiques configuratives. Il y a implicitement, dans ces affirmations, un humanisme naissant qui privilégie le sujet jouant comme agent dans le gameplay informatique[73] (Dovey et Kennedy, 2006 : 105).

Une telle focalisation sur le *play* – motivée par une politique louable de revalorisation de l'activité des utilisateurs[74] – nous semble parfois se concrétiser dans des concepts rendus boiteux par l'absence de prise en compte du *game*. Nous pensons, par exemple, à la notion de « jeux impairs », parfois évoquée en anthropologie pour désigner les situations où certains joueurs s'amusent au détriment des autres (ces joueurs ne s'accordant donc pas sur un « contrat ludique »).

> Ainsi dans les « parties de sonnette », enfants et adolescents, qui sonnent aux portes avant de s'enfuir en courant, adoptent une posture ludique face à des « victimes » qui ne souhaitent généralement pas entrer dans le jeu. On constate alors une invention imaginaire de l'Autre comme partenaire de jeu (Scarpa *et al.*, 2012).

Dans cet exemple, les victimes sont envisagées comme des joueurs jouant « contre leur volonté », ce qui revient à diluer considérablement la conception du ludique pour justifier qu'il s'agit toujours bien de jeu. Il semblerait plus économique et opératoire d'envisager ces victimes comme faisant partie du dispositif, du *game* construit par les joueurs, à l'image de PNJ[75].

Tout en tenant compte des avancées théoriques amenées par les *play studies*, nous souhaiterions donc, au sein de ce travail, réhabiliter en quelque sorte l'étude du *game*, c'est-à-dire revenir à une analyse des œuvres, tout en tâchant, à chaque étape, de lutter contre une interprétation essentialiste. Nous postulons que l'objet-jeu participe à la construction du sens de l'activité ludique, sans pour autant prétendre qu'il l'épuise ou la détermine.

En conséquence, nous rejoignons Sébastien Genvo lorsqu'il affirme, à la suite d'Henriot, que même si l'attitude ludique du joueur conditionne l'émergence d'un jeu, il n'en reste pas moins que :

---

[73] « The desire for control and agency to reside predominantly with the player underpins these theoretical moves and disavows the agency of the game itself in these configurative practices. There is implicit in these assertions an incipient humanism that privileges the playing subject as the agent in computer gameplay ».

[74] Une telle perspective trouve des échos en littérature, dans des entreprises comme celle de Stanley Fish (1982), pour qui tout texte n'est jamais qu'une construction opérée par le lecteur, à qui revient toute la responsabilité du sens. On retrouve également ce point de vue dans les études sur le détournement artistique, notamment celles de l'*Appropriation Art*, qui « ont traité l'artiste-appropriateur comme un sujet pleinement conscient, détaché et critique, déniant donc l'emprise que le matériau approprié peut avoir sur l'artiste, qu'elle soit reconnue ou non, et son influence sur le résultat de l'appropriation » (traduction personnelle de : « treated the appropriating artist as a fully conscious, detached and critical subject, thus denying that the appropiated material may have a hold on the artist, acknowledged or otherwise, influencing the outcome of the appropriation » ; Trudel, 2012 : 81, citant Lütticken, 2005 : 124).

[75] Acronyme de « personnages non-joueurs » désignant les personnages contrôlés par l'ordinateur.

> Certaines situations sont structurellement plus favorables que d'autres à l'adoption d'une attitude ludique. […] Pour un enfant, il est usuellement difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. En définitive, cela indique qu'il y a des « structures jouables » (Genvo, 2008a : 2-3, vers. num.).

Certains dispositifs, considérés comme particulièrement *jouables*, faciliteraient l'adoption d'une attitude ludique par leur capacité à « persuader leur destinataire de leur dimension ludique en répondant à certaines représentations de l'activité » (Genvo, 2012 : 2, vers. num.). Ce qui fait la spécificité d'un objet pensé pour être un jeu, ce qui différencie *Tetris* du logiciel *Word* (toujours selon Genvo), c'est donc la capacité de cet objet à exhiber sa jouabilité, à se faire reconnaître comme un jeu par son utilisateur, à créer une « signification partagée de jeu » (Genvo, 2012 : 7, vers. num.) en usant de « marqueurs pragmatiques de la jouabilité »[76] (Genvo, 2008a : 4, vers. num.) qui font sens dans un contexte culturel particulier.

Pour cette raison, il est essentiel de ne pas négliger le rôle de la structure du *game* dans la construction du jeu et d'aborder les rapports entre l'utilisateur et le dispositif ludique d'un point de vue plus interactionniste, afin de « comprendre comment s'opère la médiation ludique au travers des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation » (Genvo, 2008a : 16, vers. num.). Autrement dit, il importe d'envisager le jeu à la fois en tant que *game* et que *play*, c'est-à-dire comme une attitude libre adoptée par un joueur, mais qui mobilise (ou qui construit) un dispositif formel pourvu de règles, de mécanismes et de limites. Dans les termes de Genvo (2008a : 11, vers. num.), nous tâcherons, ici, d'étudier la manière dont la structure du jeu (en définissant un certain *pouvoir-faire* et *devoir-faire*) participe à construire l'expérience ludique (le *vouloir-faire* et le *savoir-faire* du joueur) et, réciproquement, la manière dont cette expérience peut faire évoluer la structure, en reconfigurer les règles et les mécanismes.

La reconsidération du *game* que nous souhaitons opérer se base donc sur le postulat – non universellement partagé – que les « marqueurs pragmatiques » par lesquels un objet se présente comme un jeu guident et déterminent en partie l'expérience ludique en faisant appel « à certaines typifications de savoir-faire ludiques d'un utilisateur cible » (Genvo, 2008a : 5 vers. num.). Le cas du *serious game September 12th*, développé par Gonzalo Frasca et l'équipe Newsgaming[77], en constitue un exemple éloquent, étant donné que le message de l'œuvre (une critique des frappes soi-disant « chirurgicales » menées dans le cadre de la « Guerre contre le terrorisme ») est fondé sur ce principe même.

*September 12th* représente une ville du Moyen-Orient peuplée majoritairement de civils, mais aussi de quelques terroristes armés (les deux types de personnages étant distingués dès l'écran d'accueil ; voir figure 6). Le joueur observe cet environnement du dessus et n'est représenté à l'écran qu'à travers un viseur, qu'il peut déplacer à l'aide de sa souris. Le jeu mobilise donc deux principaux marqueurs. Les terroristes, armés, vêtus de noir et tous identiques, fonctionnent (dans un cadre

[76] Genvo adapte ici l'expression de Schaeffer (1999 : 162), pour qui la fiction s'annonce également par divers « marqueurs pragmatiques ».

[77] Voir « September 12th », sur *Newsgaming.com*. URL : http://www.newsgaming.com/games/index12.htm, consulté le 08/02/2016.

culturel donné : l'Occident d'après les attentats du 11 septembre) comme des représentations stéréotypées d'antagonistes. Le viseur, ensuite, ne suggère qu'une seule forme d'interaction possible avec l'univers représenté (le fait de tirer) et y invite. Toute la représentation encourage le joueur à tenter de débarrasser la ville des terroristes, d'autant que sa position de surplomb et le fait que son corps ne soit pas représenté (le rendant intouchable) présentent le combat comme gagné d'avance.

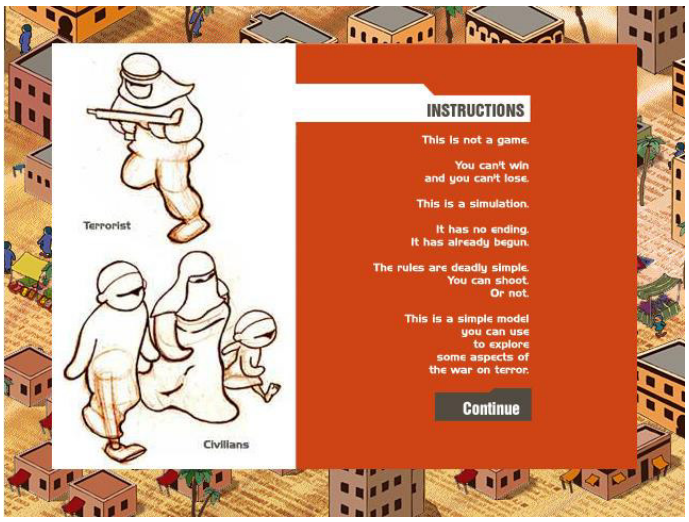



*Figure 6 - Écran-titre de* September 12th*, qui distingue deux types de personnages non jouables (les terroristes et les civils) et annonce déjà au joueur que « les règles sont mortellement simples. Vous pouvez tirer. Ou pas »*

Néanmoins, s'il décide d'abattre un terroriste, le joueur enverra sur la ville un missile qui fera obligatoirement des victimes collatérales parmi les civils (en raison de la densité de la population). La conséquence de cet acte sera que les civils restants, après avoir pleuré leurs morts, se transformeront à leur tour en terroristes.

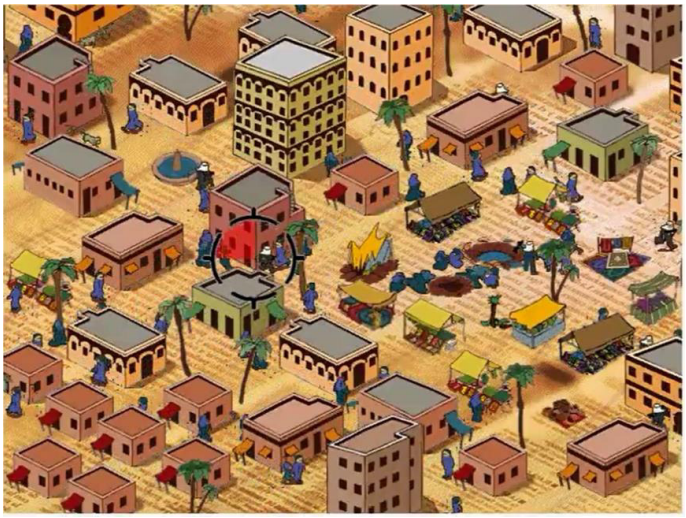


*Figure 7 - Capture d'écran de* September 12th *où l'on aperçoit le viseur du joueur (à gauche) et les civils en train de se rassembler autour des victimes d'un premier carnage (à droite)*

Ainsi, plus le joueur tirera de missiles, plus la ville se remplira de terroristes. Le dispositif construit donc une contradiction productrice de sens : il pousse à accomplir une action (tirer) en se basant sur des marqueurs intériorisés par des joueurs types (le viseur, les terroristes), et sanctionne ensuite

cette action par le biais de conséquences négatives. Rapidement, le joueur prendra conscience que la seule action positive qu'il aurait pu accomplir était de ne pas tirer le premier missile.

Dans le même ordre d'idées, de nombreux jeux mobilisent des marqueurs pragmatiques de jouabilité pour suggérer un *play* spécifique. Par exemple, le jeu de plateformes *Super Meat Boy* invite son récepteur à pratiquer le *speedrun* à travers deux principaux signaux : la présence d'un chronomètre affiché à l'écran (voir figure 8) et l'octroi d'un grade « A+ » au joueur pour chaque niveau terminé en deçà d'un certain temps (voir figure 9). L'obtention dudit grade permet de débloquer le « *dark world* », ce qui donne accès à des versions alternatives (plus difficiles) de chaque niveau.



*Figure 8 - Niveau de* Super Meat Boy *où l'on peut remarquer, en haut à gauche, la présence d'un chronomètre*




*Figure 9 - Écran de sélection où sont distingués les niveaux encore non terminés (en blanc), les niveaux terminés mais sans record de temps (en rouge clair) et les niveaux achevés en deçà d'un temps déterminé (en rouge foncé avec la mention « A+ »)*

Ces deux exemples figurent, en somme, un utilisateur type, un « joueur modèle » (nous y reviendrons) chez qui est postulée une attitude « abductive »[78], qui consiste à « considérer une action possible comme une hypothèse à vérifier » (Perriault et Sellah, 2012 : 73). Pour construire ce récepteur modèle (voire, si l'on est optimiste, pour agir sur le comportement du joueur effectif), les

[78] Au sens de Perriault et Sellah, qui appliquent la logique peircienne au jeu vidéo.

jeux peuvent faire appel à différents procédés. Dans son étude sur les nouvelles formes d'(inter)action permises par les dispositifs numériques, Bianchini (2012) en distingue deux principaux : les *recommandations* directes (généralement portées par le paratexte : le manuel utilisateur, le didacticiel, dans le cadre du jeu vidéo, etc.) et *l'affordance* (« l'intégration dans l'objet ou le dispositif même d'une dimension destinée à permettre l'anticipation intuitive de son usage » ; Bianchini, 2012 : 148). Ce dernier concept, adapté de Gibson (1979)[79], sous-entend que les objets contiennent, dans leur forme, des indications (donc des incitations) sur la manière dont ils doivent être utilisés (par des récepteurs et dans un contexte donnés). Ainsi, à travers les règles qu'il impose et les possibilités d'action qu'il offre, le jeu vidéo conditionnerait en partie sa réception.

C'est notamment ce qu'explore Parker (2008), qui divise le *game* de tout jeu en deux grands types de règles. Les « règles fixes », d'une part, sont celles auxquelles le joueur ne peut se soustraire, celles qui « ne peuvent être déplacées, tordues ou modifiées en aucune manière depuis l'intérieur du jeu »[80] (Parker, 2008 : 3). Les « règles implicites »[81], d'autre part, sont celles qui « sont suggérées ou indiquées par le jeu, et qui sont comprises par les joueurs, mais qui ne sont pas rendues rigides par le code »[82] (Parker, 2008 : 3-4). Dans *Super Mario Bros*, par exemple, les règles fixes comprendraient le fait que l'environnement est en deux dimensions et que les déplacements y sont nécessairement horizontaux, de gauche à droite, mais aussi la physique du jeu (les objets y sont soumis à une certaine gravité), les actions que l'avatar peut ou ne peut pas accomplir, les limites de chaque niveau, etc. À l'inverse, *Super Mario Bros* contient également des règles implicites : le joueur est censé ramasser des bonus (*power-ups*) et des pièces, vaincre ses différents adversaires et tenter de terminer chaque niveau (Parker, 2008 : 4).

Or ces dernières « règles » ne sont qu'indicatives : le joueur pourra très bien faire varier son expérience de jeu en les ignorant, en les modifiant ou en les remplaçant par d'autres règles (procédé que Parker nomme « *gameplay* expansif ») : c'est typiquement le principe appliqué par les *speedrunners* (qui tentent de terminer le jeu le plus vite possible, en négligeant les autres objectifs) et par les « *superplayers* » (qui se donnent des contraintes afin de rendre le jeu plus difficile : le terminer sans ramasser aucun bonus, sans abattre aucun adversaire, sans se faire toucher une seule fois, etc.). Cette malléabilité propre aux règles implicites diffère en fonction des jeux, qui définissent plus ou moins strictement ce qui est attendu du joueur et qui lui offrent plus ou moins de possibilités d'intervention. Ainsi, une œuvre comme *Pong* se compose presque exclusivement de règles fixes, tandis qu'un jeu dit « bac à sable »[83], tel que *Grand Theft Auto V*, laisse davantage de liberté au joueur en faisant la part belle aux règles implicites.

---

[79] Mais plus proche du sens qu'en donne Norman (2002 ; voir Philippette, 2015, pour une clarification à ce sujet).

[80] « A core set of rules which cannot be moved, bent or changed in any way from within the game ».

[81] Notons que le choix du terme est relativement malheureux, car ces règles facultatives sont parfois très largement explicitées par le jeu.

[82] « Rules which are suggested or indicated by the game, and are understood by the players, but are not made rigid by code ».

[83] Un « bac à sable » (ou « *sandbox* ») est un jeu contenant peu d'objectifs prédéfinis et laissant au joueur une liberté très importante (notamment celle de définir ses propres objectifs et la meilleure manière de les atteindre). Ces jeux prennent généralement place dans un monde ouvert que le joueur peut parcourir librement, de manière non linéaire.

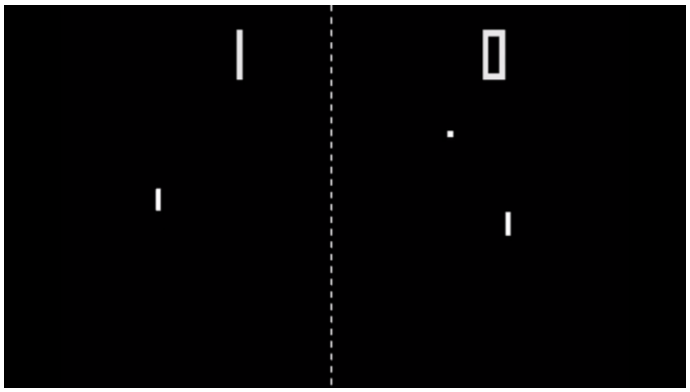


*Figure 10 - Le jeu* Pong *contient principalement des règles fixes, en dehors desquelles il n'offre que peu de possibilités d'interprétation*




*Figure 11 - Capture d'écran du mode* online *de* Grand Theft Auto V

Par ses contraintes et ses ouvertures, ses règles et ses possibilités d'action, le *game* d'un jeu vidéo participe donc à construire le sens de la pratique ludique. Pour cette raison, il nous semble essentiel de ne pas négliger cet aspect, non seulement pour appréhender le jeu dans son ensemble, mais aussi – plus spécifiquement – pour étudier les détournements d'œuvres ludiques. En effet, comme l'affirme Akrich (1998 : 9, vers. num.) :

> Le détournement prend nécessairement appui sur des propriétés de l'objet de départ, même si à la différence des cas précédents, ces propriétés peuvent être marginales dans la définition de l'objet de départ et même peuvent n'émerger en tant que telles que dans la confrontation avec un nouvel usage.

Pour défendre cette dernière idée, l'auteure prend l'exemple des musiciens qui utilisent des objets de récupération comme instruments de percussion (tonneaux, poubelles, boîtes métalliques…) : ceux-ci mobilisent effectivement des propriétés acoustiques qui ne sont pas centrales dans la définition desdits objets[84], mais qui leur sont néanmoins inhérentes (ce qui s'apparenterait à leurs « règles implicites »). Ce cas illustre l'intérêt d'envisager le détournement comme une *pratique* prenant appui sur des *objets*.

En conclusion, la conception du jeu sur laquelle se fonde notre étude se condense dans l'habile formule, énoncée par Mathieu Triclot, d'« expérience instrumentée » :

[84] Du moins, dans leur définition culturellement dominante.

> Les jeux relèvent d'une certaine forme d'expérience instrumentée, qui se nourrit de l'ordinateur, de l'écran et de toute une gamme de périphériques pour se mettre en marche. Debout face à la borne d'arcade, assis face à la machine de bureau ou encore affalé sur le canapé manette en main, jouer n'est jamais autre chose que profiter de ces dispositifs pour engendrer de l'expérience, pour se mettre dans un certain état (Triclot, 2011 : 14).
>
> En règle générale, le phénomène du jeu se définira donc comme une certaine rencontre du play et du game, une certaine manière de jouer le jeu avec ses jeux, ce qui suppose sans doute des propriétés singulières du côté des objets. Autrement dit, l'approche par le play n'interdit pas de s'intéresser aux objets du jeu (Triclot, 2013 : 4).

Si le jeu est bel et bien, avant tout, une *expérience* permise par l'adoption d'une attitude ludique, cette expérience s'appuie toutefois sur un *instrument*, un dispositif qu'elle participe à construire[85], mais qui n'en influe pas moins sur son déroulement. En conséquence, nous souhaitons rappeler ici que, parallèlement à la multiplicité des pratiques ludiques, il existe une multiplicité d'*œuvres* qui supportent, contraignent ces pratiques ou leur servent de témoins, œuvres dont il reste encore à décrire le fonctionnement et les logiques internes (sans bien sûr prétendre que cette description épuisera la définition de ce qu'est *jouer*).

## 4. Le détournement : un écart par rapport à la norme ?

### 4.1. Définir un « *play* modèle »

> *« […] la langue n'est pas épuisée par le message qu'elle engendre ; [elle] peut survivre à ce message et faire entendre en lui, dans une résonnance souvent terrible, autre chose que ce qu'il dit, surimprimant à la voix consciente, raisonnable du sujet, la voix dominatrice, têtue, implacable de la structure, c'est-à-dire de l'espèce en tant qu'elle parle […] » (Barthes, 1978 : 13-14)*

Revenons à notre question de départ en nous basant sur ces dernières réflexions : « à partir de quand la pratique ludique peut-être elle considérée comme "transformée", c'est-à-dire comme un détournement » ? Pour y répondre, nous défendrons la possibilité (et l'utilité) de concevoir un « *play* modèle » qui serait construit par l'objet-jeu[86] : un « hypothétique joueur "standard" et honnête, qui joue à un jeu comme il a été conçu pour être joué. Ce joueur type constitue le "mètre étalon par rapport auquel tous les autres types de joueurs sont mis en contraste" […] » (Glas, 2015 : 138 ; citant Salen and Zimmerman, 2004 : 268-269)[87]. Cette idée d'un degré zéro du jeu est déjà évoquée par Triclot lui-même – pourtant théoricien et défenseur d'une approche du jeu plus axée sur le *play*. Selon lui :

[85] Pour exemple, c'est bien la partie de cache-cache qui transforme l'intérieur d'une maison en *game*, avec ses possibilités d'action et ses limites propres.

[86] Cette idée d'un « usage-modèle » est aussi défendue par Cayatte (2016 : 141).

[87] « There is a hypothetical "standard" and honest game player, who plays a game as it was designed to be played. This player type forms the "test case against which all other types of players are contrasted" […] ».

> La situation du jeu vidéo apparaît ainsi comme une combinaison curieuse : il s'agit d'un monde leibnizien, engendré par le calcul, où chaque entité possède ses lignes de code, mais dans lequel on dépose un objet non leibnizien, le joueur, le seul être non programmé dans l'affaire. Que peut-il se passer ? Bien souvent, la situation de jeu consiste à rendre le joueur lui-même leibnizien, à l'intégrer progressivement dans la logique du programme, à le conduire à retrouver l'enchaînement optimal. Le joueur résorbe alors finalement de lui-même la perturbation qui résulte de sa présence pour rendre le monde à son état de perfection. […] Le détour par la métaphysique décrit ainsi une grande figure du joueur possible, dans cette zone mimicry-ludus : devenir leibnizien, prendre la place du programme et résorber cette aberration qu'est un sujet libre de ses mouvements dans un univers programmé. […] dans les jeux […] la liberté ne consiste bien souvent qu'à accomplir le programme (Triclot, 2011 : 60)[88].

La notion de « *play* modèle », à l'image de celle de « lecteur modèle » en littérature (Eco, 1985), ne vise en aucun cas à décrire la pratique d'un joueur empirique (toute œuvre étant sujette à une multiplicité d'appropriations) et n'est pas à confondre avec le concept de « public cible » (produit à l'aide d'enquêtes et d'études de marché, elles aussi fondées sur des données empiriques). Elle ne doit pas non plus être assimilée à l'« intention de l'auteur » : non seulement car celle-ci n'est pas accessible au chercheur, mais aussi car elle ne détermine pas à elle seule le sens du texte (les auteurs ne pouvant pas mesurer toutes les potentialités interprétatives de leurs propres œuvres)[89]. La notion désigne, au contraire, une instance textuelle, une représentation produite par le texte de la compétence qui est attendue du récepteur, des conditions « qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel » (Eco, 1985 : 77). Toute œuvre ludique, comme tout texte, postule donc (et construit) une « compétence grammaticale » (Eco, 1985 : 62) et une compétence encyclopédique que le destinataire doit posséder (ou acquérir) pour aider ce texte à fonctionner :

> Un texte postule son destinataire comme condition *sine qua non* de sa propre capacité communicative concrète mais aussi de sa propre potentialité significatrice. En d'autres mots, un texte est émis pour quelqu'un capable de l'actualiser – même si on n'espère pas (ou ne veut pas) que ce quelqu'un existe concrètement ou empiriquement (Eco, 1985 : 64).

Ainsi, un texte prévoit son lecteur en activant ou non certains paramètres : en optant pour une certaine langue ou un certain registre (un texte en français s'adresse de préférence à un lecteur capable de lire cette langue), en intégrant des clins d'œil, des références à déceler, etc.

---

[88] Notons que, pour illustrer ce *play* modèle qui s'alignerait parfaitement sur le programme du jeu, Triclot invoque l'exemple du *speedrun*. Selon lui, dans cette pratique, « le joueur s'est tellement intégré à l'univers du jeu qu'il est devenu lui-même un programme » (Triclot, 2011 : 60). Or nous ne partageons pas cet avis, d'une part, car l'objectif de vitesse qui préside aux *speedruns* n'est pas toujours suggéré par le jeu original (on trouvera des *speedruns* de jeux invitant à une réception lente et à une exploration approfondie de leur contenu, tels que des RPG) et, d'autre part, car il vient parfois contrecarrer les « règles implicites » du jeu d'origine (le bon déroulement du récit, la logique de l'enchaînement des niveaux, etc.). Nous reviendrons sur le type d'écart produit par le *speedrun* par rapport au *play* modèle : signalons simplement que, selon Newman (2008 : 129), les jeux les plus prisés pour cette pratique sont bien ceux qui offrent aux joueurs une certaine latitude, et non ceux qui ont été spécialement conçus pour accueillir des performances de vitesse (les jeux de courses, par exemple).

[89] Dans cette optique, les *bugs* (ou glitchs) que les développeurs laissent par inadvertance dans leurs jeux font bien partie intégrante des œuvres, même s'ils n'y ont pas été introduits intentionnellement. C'est en se basant sur ce raisonnement que les *speedrunners* justifient l'exploitation de *bugs* dans leur pratique et la différencient radicalement de la triche (tricher revenant dès lors à modifier le jeu). Dans ce dernier cas, les erreurs de programmation deviennent des éléments valorisables.

De même, les jeux vidéo anticipent, chez leurs joueurs, une certaine compétence ou un certain comportement. On peut, par exemple, affirmer que la très grande majorité des jeux vidéo présupposent, *a minima*, d'être reçus par un joueur qui *agit* (de la même manière que la plupart des textes s'adressent à un lecteur capable de lire).

Cette idée rejoint le concept, développé par Genvo (2008c), d'un « impératif d'action » qui serait propre au médium vidéoludique : les jeux vidéo étant des œuvres interactives, ils sont effectivement tributaires de l'investissement du joueur pour se développer. Cet investissement ne se résume pas à une simple actualisation de l'énoncé (qui ne différerait pas alors de celle opérée sur un texte par le lecteur), mais constitue une véritable production : même dans les jeux les plus directifs, une part de liberté reste toujours réservée au joueur (au minimum, celui-ci pourra contrôler le rythme de l'action : ses échecs, ses détours, voire ses détournements du jeu imposeront à chaque partie une temporalité particulière). Ainsi, pour citer Mabillot (2001) :

> Pour que se déroule une médiation interactive, il est nécessaire que l'utilisateur soit actif et par ce fait participe à la construction d'une représentation de l'énoncé. À la différence des médias passifs[90], une partie du contenu est indéfinie. Il ne s'agit pas dans l'interactivité de simplement activer la matérialisation d'un contenu, mais bien de participer à son énonciation signifiante.

L'énoncé du jeu ne pouvant exister sans l'action du joueur, la plupart des œuvres vidéoludiques visent donc à faire agir leur destinataire[91] : du personnage de Sonic qui s'impatiente si le joueur n'appuie sur aucune touche aux espaces immenses de *Shadow of the Colossus* qui invitent à l'exploration, en passant par la multitude de jeux *Facebook* qui incitent au clic par des boutons colorés et autres récompenses visuelles[92], il semble difficile de trouver, au sein de l'industrie, un exemple de jeu qui ne présupposerait pas un joueur agissant[93].

---

[90] Signalons que nous n'adhérons pas à cette dernière formulation.

[91] Au passage, toujours selon Genvo, « cette caractéristique n'est […] pas sans incidence sur les thématiques développées et émotions que les univers vidéoludiques cherchent à exprimer » : la peur ou le sentiment de contrôle seraient des émotions privilégiées par les œuvres vidéoludiques, car elles poussent à l'action (Genvo, 2008c).

[92] Parodiés par le révélateur *Cow Clicker*, développé par Ian Bogost en 2010 (voir *Cow Clicker*. URL : http://cowclicker.com/, consulté le 02/03/2016).

[93] Soulignons que le collectif Liège Game Lab a imaginé une œuvre expérimentale répondant, précisément, à cette dernière contrainte : un jeu qui ne peut être terminé qu'à condition que le joueur lâche prise et cesse d'agir (chacune de ses interventions étant pénalisée par le jeu). Ce prototype démontre la possibilité d'un tel dispositif (ce qui implique que le fait de pousser le joueur à agir est bien un choix des développeurs et non une réelle contrainte technique), mais aussi, par contraste, le caractère contre-intuitif de ce *play* modèle au sein du médium vidéoludique, où la tendance est plutôt à augmenter la puissance d'agir du récepteur. Ce contre-exemple révèle donc une règle implicite de la grammaire vidéoludique : le fait que les jeux induisent généralement une valorisation positive de l'action. Voir : « Lâcher Prise », sur *Dropbox*. URL : https://dl.dropboxusercontent.com/u/95334241/LACHERPRISE/index.html, consulté le 07/05/2017.




*Figure 12 - Dans* Sonic the Hedgehog*, l'avatar s'impatiente au bout de quelques secondes si le joueur n'agit pas*

L'un des lieux où la représentation du joueur au sein d'un jeu se fait la plus claire n'est autre que le didacticiel – ce passage initiatique, dès les premiers instants de jeu, où l'œuvre explicite ses mécanismes et ses objectifs avec plus ou moins de pédagogie et de manière plus ou moins dirigiste. Pour exemple, les premières minutes d'un *casual game*[94] tel que *Candy Crush Saga* construisent un joueur modèle extrêmement passif, sans réelle autonomie d'action et n'étant pourvu, au préalable, d'aucune autre compétence que celle de cliquer sur les boutons qui lui sont indiqués. Ce jeu de puzzle – qui s'adresse à un public large et indifférencié – débute, en effet, par un didacticiel très envahissant. Il s'ouvre sur un écran-titre au bas duquel une flèche massive indique au joueur qu'il doit appuyer sur le bouton « jouer », et il enchaîne sur un premier niveau où un personnage demande au joueur, non de « former des groupes de trois friandises afin de les faire exploser et gagner des points » (ce qui résumerait les mécaniques de base du jeu), mais de cliquer sur *une* friandise bien particulière pour la déplacer et former une combinaison – et ce, à trois reprises.




*Figure 13 – Á gauche, écran-titre de* Candy Crush Saga *; à droite, premier niveau du jeu, où le joueur doit commencer par déplacer une friandise bien spécifique*

[94] Œuvre ludique destinée à une pratique de jeu occasionnelle et s'adressant à un large public. Elle se caractérise généralement par une grande accessibilité, garantie par un prix abordable, des mécanismes simples, une prise en main rapide et la possibilité de s'adonner à des parties très courtes (pour jouer dans des situations pouvant nécessiter des arrêts brusques : dans les transports en commun, dans des files d'attente, etc.).

Une fois ce premier niveau terminé, le jeu poursuit sa surenchère de consignes : dans la carte de sélections, le deuxième niveau est surmonté d'une flèche, mis en évidence par un jeu de lumière et accompagné d'un message textuel « cliquez ici pour accéder au niveau 2 ! ». Par la suite, malgré un léger changement de ton (« *essayez* de combiner 4 friandises… »)[95], le didacticiel se prolonge de manière tout aussi catégorique au fil des niveaux (voir figure 14). Cette insistance contraste avec le fait qu'aucune autre interaction n'est réellement proposée au joueur, mise à part, bien sûr, celle de quitter la partie – possibilité que tous les aspects du jeu visent à dissimuler.

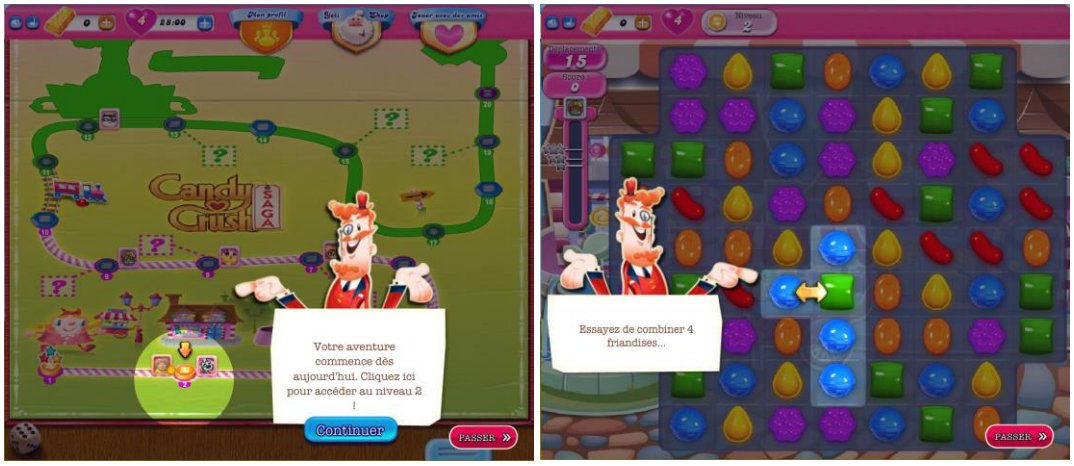



*Figure 14 – À gauche, carte de sélection des niveaux, où le joueur est invité à cliquer sur le niveau deux ; à droite, didacticiel du deuxième niveau*

Par ailleurs, si le joueur reste inactif plus de cinq secondes au sein de ces niveaux, les friandises qui peuvent être combinées se mettront à clignoter afin de suggérer un mouvement possible. Enfin, l'œuvre rémunère outrancièrement les « bons » comportements (l'alignement de nombreuses friandises, le fait d'appuyer sur les boutons recommandés…) par des explosions de couleurs, des bruitages festifs et des commentaires laudatifs (« Tasty ! », « Delicious ! », « Divine ! », etc.). Le *play* modèle produit par le début de cette œuvre peut donc se concevoir comme une activité guidée, laissant peu de place à l'initiative du joueur, à l'exploration ou à la reconfiguration, mais développant une forme de plaisir immédiat où chaque clic est récompensé[96].

À l'inverse, le récent *Undertale*, qui puise largement dans les codes du jeu de rôle japonais tout en les détournant, peut fournir un tout autre cas de figure. Celui-ci n'offre au joueur que très peu d'indications sur la manière de gagner son premier combat et le laisse libre d'expérimenter les différentes actions qui lui sont proposées – sans réel indice sur leurs conséquences futures. Le joueur doit notamment choisir entre la possibilité de vaincre les monstres qu'il rencontre ou de les épargner, ce qui déterminera considérablement l'avenir de l'univers fictionnel dans lequel il progresse. Ce jeu définit donc un joueur modèle déjà familier du jeu vidéo en général et du jeu de rôle japonais en particulier, qui pourra se baser sur sa connaissance préalable des codes du genre,

[95] Nous soulignons.

[96] Notons qu'il serait cavalier de conclure que les didacticiels directifs sont l'apanage des *casual games* : certains construisent un *play* modèle bien plus libre et l'on retrouve le même type de prise en main ferme du joueur dans bien d'autres genres vidéoludiques (les jeux éducatifs, pour ne citer qu'eux).

non seulement pour identifier les allusions parodiques à ces mêmes codes[97], mais aussi pour comprendre des mécaniques ludiques parfois obscures et anticiper le déroulement de la narration. L'absence de réel didacticiel apparaît d'autant plus clairement que l'œuvre ne cesse de fournir au joueur de faux conseils sur la bonne manière de mener sa partie. Pour exemple, le premier personnage rencontré dans le jeu (Flowey the Flower, qui se révélera être l'un des principaux antagonistes) présente au joueur le système de combat en l'encourageant à déplacer son âme (représentée par un cœur) pour collecter les « pastilles d'amitiés » qu'il lui envoie. Si le joueur s'exécute, il s'apercevra, cependant, qu'il s'agissait d'un piège et que les pastilles en question infligent des dégâts à son avatar. Au joueur, ensuite, de déduire de cette scène que le système de combat se fondera sur l'esquive.

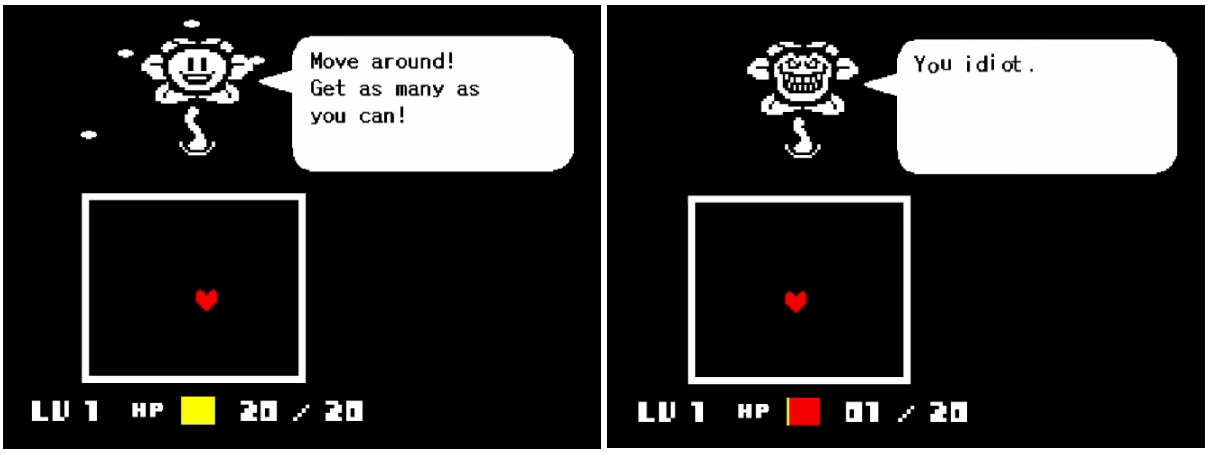



*Figure 15 - Dans* Undertale*, le premier personnage rencontré fait croire au joueur qu'il doit ramasser des « pastilles d'amitié » (à gauche) alors que celles-ci sont, en vérité, des attaques qui lui feront perdre la presque-totalité de ses points de vie (à droite)*

Plus loin, le joueur sera également confronté à une parodie de didacticiel, par l'intermédiaire du personnage de Toriel. Cette créature bienveillante tente d'éclairer l'avatar sur les principes du monde dans lequel il vient de pénétrer, de l'initier aux énigmes et aux combats, mais elle se fait excessivement protectrice et finit par résoudre tous les problèmes à la place de son protégé. Elle lui indique sur quel interrupteur appuyer pour progresser (voir figure 16), elle lui donne la main pour traverser une zone recouverte de pièges dont il aurait fallu mémoriser la position pour avancer (voir figure 17), ou elle s'interpose durant les combats pour réprimander les monstres du regard et les forcer à fuir, honteux (voir figure 18).

[97] Pour illustration, le joueur rencontrera, au fil de sa partie, des acronymes tels que « EXP » et « LV », qu'il pourra traduire – s'il est familier des jeux de rôles – par « expérience » ou « *level* » (niveau). Or la fin de l'œuvre lui révélera que, dans cet univers, ces acronymes ont une signification bien plus sinistre : « EXP » vaut en réalité pour « *exécution points* » (« une manière de quantifier la douleur que vous avez infligée aux autres » ; « a way of quantifying the pain you have inflicted on others ») et « LV » pour « *level of violence* ». Le joueur, qui croyait accumuler de l'expérience pour faire progresser son avatar, pourra alors réévaluer les combats qu'il a menés comme faisant partie d'un véritable massacre.




*Figure 16 - L'avatar doit « choisir » sur quel interrupteur appuyer mais son guide, Toriel, a marqué le bon à l'aide de flèches et empêchera le joueur d'enclencher l'autre s'il essaie (« non non non ! Tu veux appuyer sur l'autre interrupteur ! » ; « no no no ! You want to press the other switch ! »)*



*Figure 17 - Effrayée par le caractère dangereux de cette énigme, Toriel finit par prendre l'avatar par la main pour le guider*

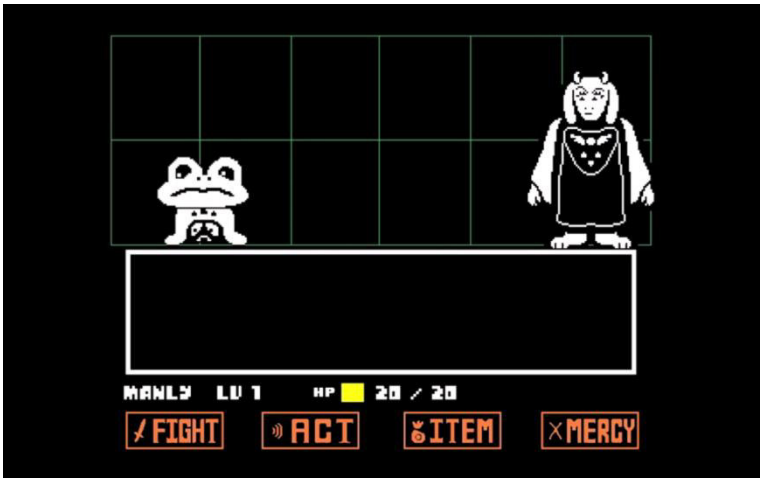



*Figure 18 - Si l'avatar se fait attaquer par un monstre, Toriel s'interposera pour faire fuir ce dernier*

Cette séquence parodique contraste fortement avec la suite du jeu qui – on l'a dit – laisse plutôt le joueur se débrouiller par lui-même et apprendre par essai-erreur. Par cette absence de directives, l'œuvre construit un *play* modèle basé sur l'expérimentation, l'exploration et la répétition. Le jeu intègre, en effet, dans sa narration et dans son *gameplay*, le principe de réitération propre au médium vidéoludique (qui présuppose généralement que le joueur peut recommencer plusieurs fois sa partie ou son action pour améliorer sa performance). *Undertale* anticipe cette dynamique en l'inscrivant dans son *game* : plusieurs personnages feront ainsi des allusions au fait que le joueur peut, à tout moment, relancer la partie et ruiner leurs efforts pour atteindre un *happy end*. Ils garderont également le souvenir des différents essais du joueur, même si celui-ci recommence sa partie. Par exemple, s'il échoue lors d'un combat et refait une deuxième tentative, les dialogues qui précèdent le combat différeront. De même, s'il choisit d'abattre un adversaire, puis recommence sa partie pour l'épargner, certains personnages garderont en mémoire son premier choix.




*Figure 19 - Si le joueur décide d'abattre Toriel puis relance la partie, le personnage de Flowey l'interpellera : « je sais ce que tu as fait. Tu l'as assassinée. Et puis tu es retourné en arrière, parce que tu as eu des remords » (« I know what you did. You murdered her. And then you went back, because you regretted it »)*

En résumé, *Undertale* dessine, à l'aide de nombreux marqueurs, un joueur modèle maîtrisant un certain intertexte (le jeu de rôle japonais) ainsi qu'un *play* modèle fondé sur l'approfondissement et la réitération. Cette analyse n'implique en rien que le jeu ne puisse être reçu d'une tout autre manière par un type de joueur qu'il n'avait pas prévu. Simplement, comme le résume Eco (1985 : 73), « référé à des lecteurs que le texte ne postule pas et qu'il ne contribue pas à produire, le texte devient illisible (plus qu'il ne l'est) ou alors cela devient un autre livre ». Autrement dit, si l'on confie *Undertale* à un joueur très éloigné de son récepteur modèle (un débutant pour qui il s'agirait du premier contact avec un jeu vidéo, par exemple), l'œuvre deviendra un tout autre jeu (où le simple déplacement de l'avatar pourrait constituer un obstacle, etc.).

L'opposition qui vient d'être évoquée entre le guide directif de *Candy Crush Saga* et le « didacticiel négatif » d'*Undertale* rappelle la distinction qu'opère Eco – dans son élaboration de la notion de lecteur modèle – entre des textes plus ou moins « ouverts » ou « fermés ». Un texte pourrait ainsi ressembler davantage « à une de ces boîtes en "kit", contenant des éléments préfabriqués, que l'usager utilise pour obtenir un seul et unique type de produit fini, sans aucune latitude quant au montage, la moindre erreur étant fatale, ou bien à un Lego qui permet de construire toutes sortes de formes, au choix » (1985 : 69). Or, si l'ouverture d'un texte (ou d'un jeu)

ne semble pas conditionner la possibilité de le détourner[98], elle peut rendre difficile l'identification d'*un play* modèle défini, par rapport auquel pourrait se concevoir le détournement.

Cette identification est d'autant plus problématique que bien des jeux sont ouverts à une grande multiplicité d'usages (peut-être plus explicitement que tout autre type d'œuvre, en raison de leur interactivité) : « l'une des caractéristiques notables des technologies ludiques est qu'elles ont tendance à mêler les différents types de *play* dans une expérience de jeu totale »[99] (Frissen, Lammes, De Lange, De Mul et Raessens, 2015 : 36). Quel est le *play* modèle défini par un « bac à sable » tel que *Grand Theft Auto V* ? Le jeu offre au joueur la possibilité de réaliser des missions orientées vers l'action ainsi que des quêtes secondaires (basées sur l'exploration de l'environnement, entre autres), mais aussi de piloter différents véhicules (voitures, avions, vélos…), de réaliser des courses, de pratiquer divers sports tels que le tennis, le golf ou les fléchettes, ou même, simplement, de parcourir la ville librement. Or l'œuvre prend bien soin de ne pas (ou très peu) hiérarchiser ces différentes options ludiques. Selon la situation et les objectifs qu'il se donne, un joueur pourra trouver plus ou moins avantageux de rouler calmement en respectant le code de la route (afin d'éviter de s'attirer les foudres de la police) ou, au contraire, de circuler sur le trottoir pour écraser le plus de piétons possible (afin, précisément, de contrarier la police et de lancer un « jeu dans le jeu », qui consistera à éviter de se faire arrêter)[100].




*Figure 20 - Dans* Grand Theft Auto V, *si le joueur écrase trop de piétons, il deviendra un criminel recherché par la police et éventuellement (dans le mode* online*) par les autres joueurs (ceux-ci gagneront des points en l'abattant)*

[98] Pour exemple, *Candy Crush Saga* a pu faire l'objet de détournements, tels que celui réalisé par l'ONG Greenpeace dans un spot de promotion pour sa campagne « Save the Arctic » (voir « Don't get freeze », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Od74oE5EgiY, consulté le 16/02/2016). Un jeu *a priori* fermé peut donc s'ouvrir à de nouvelles significations par l'intervention de son récepteur ; ou, comme l'affirme Eco : « rien n'est plus ouvert qu'un texte fermé. Mais son ouverture est l'effet d'une initiative extérieure, une façon d'utiliser le texte et non pas d'être utilisé par lui, en douceur » (1985 : 71).

[99] « One of the notable characteristics of playful technologies is that they tend to mix the different types of play into one total play experience ».

[100] On retrouve une même valorisation de la pluralité d'approches du jeu dans bien d'autres œuvres vidéoludiques. Le géant *World of Warcraft*, pour illustration, récompense une multiplicité d'actions : le fait d'accomplir des quêtes, d'explorer l'univers, d'affronter les autres joueurs, de collectionner des animaux de compagnie, de s'adonner à la pêche, etc.




*Figure 21 - Le fait d'échapper à la police peut constituer un jeu en soi*

Cette variété ne suppose pas, cependant, que l'œuvre renonce à postuler un *play* modèle (Eco, 1985 : 69), mais plutôt qu'elle conçoit un *play* ouvert, changeant : il demeure des *impossibilités d'action* dans *Grand Theft Auto* (faire voler son personnage sans véhicule, changer le sexe de l'avatar dans le mode *offline*, négocier avec les PNJ plutôt que les combattre…)[101]. Autrement dit : « […] il y a au moins quelque chose que le message ne peut effectivement pas dire. Affirmer cela, c'est admettre avant tout que les énoncés ont un "sens littéral" » (Eco, 1992 : 12). À travers les questions : « que puis-je faire avec le modèle du monde qui m'est fourni ? Quelles actions sont disponibles ? Quels possibles sont oubliés ? » (Triclot, 2011 : 201), il est donc envisageable de tracer les contours d'une figuration de la réception dictée par le code[102].

### 4.2. *Plays* modèles, *plays* effectifs, quelle frontière ?

À côté de ce *play* modèle inscrit dans le *game*, les joueurs empiriques actualisent une infinité de *plays* effectifs qui constituent autant de prises de liberté par rapport à ce degré zéro et qui apparaîtront comme plus ou moins possibles, acceptables, transgressives, incompréhensibles, etc. selon les cas. Dans *Grand Theft Auto V*, les joueurs peuvent se plier aux possibilités d'action offertes

[101] Notons, à ce titre, le statut particulier des codes de triche (« *cheat codes* »), qui permettent d'aller totalement à l'encontre des règles standard du jeu (en rendant l'avatar invincible, en le dotant d'une super force, en lui donnant des munitions illimitées, etc.), mais qui n'en font pas moins partie intégrante du jeu, étant donné qu'ils ont été sciemment intégrés au code par les développeurs. Utiliser un code de triche peut donc difficilement être identifié comme une forme de détournement – cette utilisation étant inscrite dans le texte même du jeu – et est plutôt le moyen, pour les développeurs, de créer, au sein du *game*, un *game* second, en puissance. Une telle forme d'intervention renverrait plutôt à ce qu'Amato (2005 : 305) nomme l'« interactivité légale », c'est-à-dire à une action par laquelle le joueur modifie les lois du monde ludique (changer le mode de difficulté, utiliser un code, etc.). S'il ne constitue pas en lui-même un détournement, le code de triche peut, néanmoins, en être l'un des mécanismes : la production d'un *machinima* dans le FPS *DOOM* se fera plus aisément à l'aide d'avatars préalablement rendus invincibles, par exemple.

[102] La recherche et la négociation par les joueurs de cette frontière entre ce qui est ou non inscrit dans le code s'illustre de manière assez prégnante dans les vidéos de « briseurs de mythes » (*mythbusters*), qui tâchent de vérifier ou d'infirmer certaines possibilités d'action plus ou moins farfelues dans les jeux vidéo (est-il possible d'échapper à la police en se cachant dans un buisson, de poignarder un requin, ou de remorquer une voiture de police en pleine course-poursuite dans *GTA V*, par exemple ?). Pour illustration, voir : « Grand Theft Auto V Mythbusters: Episode 1 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=NvEp11B83wM, consulté le 23/04/2017.

par le jeu, mais aussi chercher et exploiter les bugs du programme, installer des *mods* produits par d'autres joueurs, utiliser l'œuvre comme une matrice de création pour produire des *machinimas*, etc.

Pour structurer ce désordre de pratiques et d'interprétations possibles des œuvres, divers chercheurs se sont essayés à produire des typologies. Ainsi, c'est en quelque sorte pour décrire ces différents degrés d'écarts par rapport au *game* original que Raessens distingue, dans son article « Computer Games as Participatory Media Culture » (2005 : 380-381), trois grands types de participation du joueur, allant vers un niveau croissant d'intervention (nous les avons évoqués au point 2). L'« interprétation », tout d'abord, désignerait le processus par lequel le récepteur fait émerger du sens à partir du jeu (comme il le ferait pour n'importe quel texte). La « reconfiguration », ensuite, découlerait de l'exploration que fait le joueur de l'univers ludique, de ses choix de parcours et d'actions. Cette opération, plus spécifiquement vidéoludique, n'altérerait pas directement l'œuvre (l'histoire du jeu, son code, etc.), mais représenterait une « actualisation de quelque chose qui est virtuellement, dans le sens de potentiellement, déjà disponible comme l'une des options créées par le développeur du jeu vidéo »[103] (Raessens, 2005 : 381). On pourrait citer comme exemple, toujours dans le cas de *Grand Theft Auto V*, l'exploitation de bugs ou l'utilisation des codes de triche. Enfin, la « construction » équivaudrait à l'addition de nouveaux éléments au jeu dans le but de l'étendre ou de le transformer (pratique dont le *modding* serait l'exemple par excellence).

On retrouve une tentative similaire de distinction des formes d'intervention du joueur chez Henry Jenkins (2014 : 167). Celui-ci oppose le concept d'« interactivité » à celui de « participation ». Le premier désignerait une possibilité d'action généralement prévue par le concepteur et contrainte par les propriétés technologiques du médium (le degré d'interactivité de la télévision, qui permet seulement de changer de chaîne, serait inférieur à celui du jeu vidéo, par exemple), tandis que le second recouvrirait des modes d'intervention plus ouverts, dépendant non pas de la technique ni de la volonté des concepteurs, mais de protocoles culturels et sociaux (« la "quantité" de conversation possible dans une salle de cinéma est déterminée par le niveau de tolérance du public en fonction des sous-cultures et des contextes nationaux, et non par une propriété du cinéma lui-même » ; Jenkins, 2014 : 167). Ces deux typologies essaient donc de tracer une frontière entre un mode de réception qui serait en accord avec la lecture modèle construite par l'œuvre, et un autre qui s'en émanciperait, qui entrerait en décalage avec elle. Néanmoins, ces classifications recourent au problématique critère d'« intentionnalité de l'auteur » pour identifier ce décalage : il y aurait, d'un côté, les usages « prévus par l'auteur » et, de l'autre, ceux qu'il n'avait pas anticipés. Or les études littéraires ont montré le biais que représente un tel critère : comment avoir accès à l'intention de l'auteur ? Et en quoi cette intention déterminerait-elle la réception, les significations données à l'œuvre ?

Pour échapper à ces catégorisations, dans la perspective rhétorique qui est la nôtre, nous pourrions être tentée de recourir à la notion d'*écart* afin de qualifier ces transformations du *play* modèle que sont les détournements. Le concept a, en effet, longuement été utilisé pour définir les figures de style, précisément, comme des écarts par rapport à la norme du langage : « en résumé, la rhétorique est un ensemble d'*écarts* […] modifiant le niveau normal de *redondance* de la langue, en

[103] « It is the actualization of something that is virtually, in the sense of potentially, already available as one of the options, created by the developer of the computer game ».

transgressant des règles, ou en en inventant de nouvelles. L'écart créé par un auteur est perçu par le lecteur grâce à une *marque* […] » (Groupe μ, 1982 : 45). Or les détournements partagent, avec les figures de style, d'importantes similarités : tous deux s'emparent d'un code (le langage ou celui d'une œuvre préexistante) pour le transformer, le dévoyer, ponctuellement ou à l'échelle plus large d'un texte entier. Comme le notent les membres du Groupe μ, les figures de style ont, d'ailleurs, longtemps été décrites comme des « fautes », en des termes critiques et même politiques qui ne sont pas sans rappeler le vocabulaire du détournement : « *abus* (Valéry), *viol* (J. Cohen), *scandale* (R. Barthes), *anomalie* (T. Todorov), *folie* (Aragon), *déviation* (L. Spitzer), *subversion* (J. Peytard), *infraction* (M. Thiry), etc. […] » (Groupe μ, 1982 : 16). Cette parenté a pu, d'autre part, encourager Marchal à comparer directement le détournement à la métaphore : « reprise, dévoiement, changement de fonction, le détournement est une métaphore et la métaphore est un détournement, car le poète est créateur de *configurations* » (Marchal, 2012 : 51).

Néanmoins, ces notions d'*écart* et de *normes* sont non seulement critiquées dans certains travaux de rhétorique plus récents, influencés par la pragmatique anglo-saxonne[104], mais sont aussi particulièrement inadéquates pour décrire les rapports qu'entretiennent le détournement et le jeu. Tout d'abord, recourir à la notion d'écart sous-entendrait que les figures (ou, dans notre cas, les détournements)[105] seraient des pratiques discursives exceptionnelles (hors-*normes*) et fautives (a*normales*). En effet :

> Dans les conceptions rhétoriciennes ou néorhétoriciennes de l'écart, la figure est traitée, selon les cas, comme une « anomalie » (Todorov, 1967), une « faute excusable » (De Gênes, 1971) ou une « déviance » (Dupriez, 1984), tout en étant valorisée esthétiquement (encore un paradoxe !) » (Bonhomme, 2014 : 21).

Nous rejoignons ici Bonhomme, qui condamne cette définition négative des figures (elles seraient tout ce qui n'est pas la norme) : quelle serait la fonction communicative de ces faits de langage s'ils n'étaient que les expressions fautives d'un sens qui pourrait être exprimé plus simplement, de manière littérale ? Selon ce théoricien, les figures sont, au contraire, banales (nous les utilisons à foison dans le langage courant) et nécessaires au bon fonctionnement de la communication. S'approprier la structure rigide du langage en y introduisant des variations n'est, en d'autres termes, qu'une manière commune de s'exprimer : « les figures participent au fonctionnement ordinaire du langage » (Bonhomme, 2014 : 27).

Or ce raisonnement semble applicable, parallèlement, au détournement par le *play*, dans le cadre précis du jeu. En d'autres termes : le fait de transformer un jeu par une performance ludique singulière ne constitue pas une pratique décalée ou déviante, mais une manière tout bonnement ordinaire de jouer.

---

[104] Voir l'état du champ tel que décrit par Bonhomme (2014 : 17-23).

[105] Sans poser une équivalence totale entre figure et détournement, nous constatons simplement que bon nombre de problématiques soulevées par la définition des figures de style en rhétorique sont assez directement transposables aux détournements tels que nous les avons définis. Les solutions théoriques proposées dans ce champ disciplinaire peuvent donc servir d'inspiration pour résoudre les problèmes qui nous occupent. Précisons que, malgré ce parallélisme, nous ne suggérons en aucun cas une application méthodique et non adaptée des catégories développées en rhétorique au cas spécifique du jeu vidéo.

### 4.3. Le jeu *comme* détournement

Pour mettre au jour la singularité de cette parenté entre jeu et détournement, un rapide détour par une comparaison sera utile. La distinction que nous avons opérée entre détournement du *game* et détournement par le *play* pourrait, en effet, s'appliquer à d'autres médias que le jeu vidéo. On distinguerait ainsi, en ce qui concerne la littérature, deux grands types de détournements : l'un de l'objet-livre ou du texte (du « *game* », donc), qui engloberait la parodie, la réécriture, le collage, etc. ; et l'autre par la performance de lecture (le « *play* »), qui pourrait consister à ne lire qu'une page sur deux, à lire le livre à l'envers, etc.[106] Toutefois, ces dernières pratiques ont été moins instituées[107] que les premières (elles n'ont, d'ailleurs, pas de nom), et on peut facilement imaginer pourquoi : le livre accueille assez mal des lectures détournées. Son affordance laisse peu de place à une intervention du lecteur qui ferait sens (les pages sont numérotées, le texte ne se lit que dans un sens et permet rarement au lecteur de décider de l'ordre ou du rythme des extraits). Il existe, bien sûr, des contre-exemples : de nombreux textes de l'Oulipo admettent (et construisent) une lecture ludique et transformatrice (on pensera aux *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, 1961, entre bien d'autres), et certains ouvrages, tels que *Use of Weapons* de Iain M. Banks (1990), se conçoivent comme des puzzles dont on peut lire les chapitres dans différents ordres. Cependant, ces œuvres conservent, au sein de la production littéraire, un statut d'exceptionnalité.

Par contraste, les jeux qui admettent le détournement en leur sein semblent plutôt constituer une norme[108]. Nombre d'œuvres (vidéo)ludiques encouragent une réception créative, transformatrice – transformation qui peut porter tant sur le *game* que sur le *play* :

> Le jeu vidéo présente l'originalité d'être un divertissement qui a beaucoup mis en avant la créativité des utilisateurs, leur capacité à marquer un écart ou une différence avec le programme qu'on cherche à leur imposer (Silverstone, 1989), et accessoirement la possibilité de partager et cumuler les traces de leurs performances d'usage ou de leurs détournements (Georges et Auray, 2012b).

Les jeux qui fournissent aux joueurs des éditeurs de niveaux et/ou un accès direct à leur code (tels que les différents jeux produits par Valve Corporation, *Half-Life* le premier, mais aussi la saga de jeux de rôle *The Elder Scrolls*, la série de FPS *Unreal* ou les jeux de stratégie *WarCraft* et *StarCraft*, pour ne citer que quelques exemples ponctuels) incitent les joueurs à manipuler librement l'objet-jeu qui leur est fourni en pâture. D'autres encore viennent réintégrer les *plays* « transformateurs » dans leur structure même : la série de FPS *Halo*, très prisée par les créateurs de *machinimas*, a ainsi développé,

---

[106] Cette distinction recoupe en partie celle opérée par Eco (1985 : 73) entre l'« interprétation » d'un texte et son « utilisation ».

[107] Elles ont aussi été moins étudiées. On voit ici l'éclairage que les sciences du jeu peuvent apporter aux études littéraires et, plus spécifiquement, à l'étude de l'hypertextualité. Souligner la possibilité de détourner un livre par le *play* permet d'attirer l'attention sur des pratiques existantes, mais peu théorisées et ne disposant pas encore d'œuvres phares qui en formeraient la vitrine. On signalera tout de même, en contre-exemple, la notion de « *paragrammatic misreading* », développée par Dworkin (2003 : XX) pour désigner les lectures défiant les règles grammaticales du texte et produisant des significations inaccessibles aux lectures normées.

[108] Selon Hamayon (2012 : 316-317), il s'agirait même d'une spécificité différenciant le jeu du rite. Le second suppose le respect de règles, tandis que le premier introduit une importante latitude dans ces règles, encourage à en exploiter les marges : « l'"effet" attendu du rite tient à son caractère normatif et rationalisé qui lui vaut aussi sa solennité et sa sacralité. Celui attendu du jeu tient au contraire à ce que son déroulement comporte d'aléatoire à l'intérieur du cadre de jeu » (Hamayon, 2012 : 317).

à partir de son troisième opus, un « mode cinéma » facilitant la production desdits films et encourageant donc une réception qui délaisse les objectifs de performance des jeux. Cette anticipation du détournement au sein des œuvres peut aller jusqu'à la tentative explicite de phagocyter les initiatives des joueurs, de les codifier, voire de les formater. Le récent *Super Mario Maker*, qui offre la possibilité au récepteur de créer ses propres niveaux de *Mario*, vient en quelque sorte normaliser la pratique du *modding* qui, malgré son illégalité, était pourtant déjà très développée autour des jeux Nintendo.




*Figure 22 - Les joueurs n'avaient pas attendu la sortie de* Super Mario Maker*, en 2015, pour créer officieusement leurs propres jeux* Mario

Les jeux vidéo sembleraient donc rejoindre la description que donne Fourmentraux du numérique : il s'agirait d'« œuvres-médias dont la carrière idéale suppose précisément que certains de leurs fragments demeurent potentiels ou à faire. L'art numérique engage en effet une expérience doublement perceptive et manipulatoire des œuvres » (Fourmentraux, 2012 : 14). Selon Genvo, cette inscription dans les jeux de possibilités d'appropriation pour les joueurs découlerait d'une véritable nécessité – soulignée par Winnicott : une activité, pour relever du jeu, devrait répondre à un « impératif ludique de créativité » (Genvo, 2008b : 8). Dans le même ordre d'idées, les directeurs du collectif *Playful Identities* soulignent, eux aussi, l'importance de ces opportunités d'intervention des joueurs, ainsi que la nature « malléable » de la structure du jeu et de ses règles :

> Simplement parce que l'immersion dans un univers ludique est toujours accompagnée par l'expérience que « ce n'est que du jeu », les règles qui guident le jeu sont nécessairement expérimentées comme étant contingentes, flexibles et modifiables. Tout simplement parce que nous sommes à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du cercle magique, nous sommes en mesure de penser les règles comme étant « juste des règles de jeu » et nous pouvons les modifier si nous le voulons. […] De plus, jouer *avec* les règles est inhérent à de nombreuses formes de jeu. Nous avons déjà vu dans le jeu d'enfant que le fait de jouer avec les règles – « maintenant je suis le policier et tu es le méchant garçon » – constitue une part importante de l'amusement[109] (Frissen, Lammes, De Lange, De Mul et Raessens, 2015 : 20).

[109] « […] just because the immersion in the play-world is always accompanied by the experience that "it's just play", the rules that guide the play are necessarily experienced as being contingent, flexible, and changeable. Just because we are both inside and outside the magic circle, we are able to reflect on the rules as "just play rules" and can modify them if we want to. […] Moreover, playing with the rules is inherent to many forms of

La place que le jeu accorde au détournement a, d'autre part, été théorisée sous la notion de « *gameplay* émergent » (qui désigne les « situations où un jeu est joué d'une manière que le *game designer* n'avait pas prévue »[110] ; Juul, 2005 : 76), ou encore sous celle, plus précise, de « *gameplay* expansif »[111]. Ce dernier concept permet à Parker (2008) de souligner que les règles ont une tendance naturelle à s'étendre, étant donné que l'« imposition de limitations [au sein du jeu] crée une gamme spécifique de possibilités et de résultats » (Parker, 2008 : 2, vers. num.)[112].

Si les autres productions culturelles peuvent être plus ou moins ouvertes et sujettes aux appropriations, les jeux semblent donc tout particulièrement conçus pour encourager une interprétation créative à travers l'intégration, dans leurs *games*, de « failles ou [de] fissures pour assurer la *disponibilité* de l'ensemble » (Charles, 1977 : 61). En conséquence, l'exploitation de ces ouvertures par les joueurs est loin de constituer un acte exceptionnel et isolé, mais représente bel et bien l'un des aspects de la pratique du jeu : jouer, c'est toujours plus ou moins s'approprier – et, de ce fait, transformer – une part de l'œuvre qui n'existe qu'en puissance.

Cette parenté théorique entre le jeu et le détournement apparaît, d'ailleurs, en filigrane, dans nombre de travaux : les théoriciens en *game studies* présentent régulièrement l'activité ludique en termes d'appropriation, tandis que les chercheurs s'intéressant au détournement en art ou en littérature ne cessent de recourir au jeu comme paradigme pour qualifier les phénomènes qu'ils étudient. Dans le premier des deux champs, Genvo affirme ainsi que :

> Faire soi-même dans le cadre du jeu est un acte fréquent et naturel. Comme l'a relevé D.W. Winnicott, le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu […] (Winnicott, 1971 : 91). Les enfants ont à titre d'exemple l'habitude d'inventer leurs propres règles de jeu, voire de modifier avec beaucoup d'aisance les règles de jeu établies, adaptant de la sorte l'activité à leur représentation mentale de ce qui est ludique (Genvo, 2008b : 6).

C'est aussi ce que défend Sicart (2011) en ces termes :

> Le *play* est l'expérience d'un jeu par un joueur et le *play* est un processus créatif, appropriatif, de compréhension et d'engagement dans une relation dialectique avec le système du jeu et avec les autres joueurs (DeKoven, 2002). Le *play* est appropriation, création, expression et, dans une certaine mesure, soumission aux règles d'un *game*[113].

De même, selon Perriault et Sellah, le comportement de jeu est « une activité métacognitive qui se superpose à l'organisation de la tâche proprement dite. […] Cette activité métacognitive permet notamment l'application de stratégies de détournement » (Perriault et Sellah, 2012 : 72). Newman, encore, souligne l'instabilité fondamentale des jeux, qui existeraient « moins comme des objets complètement formés pour le jeu que comme des ensembles de ressources *avec lesquelles* on peut

---

play. We already see in child's play that playing with the rules – "Now I'm policeman and you are the naughty boy" – is an important part of the fun ».

[110] « […] situations where a game is played in a way that the game designer did not predict ».

[111] Déjà évoquée à la fin du point 3.3.

[112] « Rules are inherently expansive, in that the imposition of limitations creates a specific range of possibilities and outcomes ».

[113] « Play is the experience of a game by a player, and play is a creative, appropriative process of understanding and engaging in a dialectic relationship with the game system and with other players (DeKoven, 2002). Play is appropriation, creation, expression, and to a certain extent submission to the rules of a game ».

jouer »[114] (Newman, 2012 : 123). Solinski, entre bien d'autres, met en avant l'intervention du joueur comme une condition même de l'existence du jeu : « ce jeu, c'est précisément celui que la langue utilise à propos d'un engrenage qui a besoin de jeu pour fonctionner : sans cette marge de liberté, la mécanique ludique est bloquée, parce que sans interaction avec le joueur, le système ludique cesse d'exister » (Solinski, 2012 : 163). Bonenfant, elle aussi, souligne cette nécessité : « ce vide produit par les règles et la distance du joueur face à son activité est l'espace d'appropriation, propriété nécessaire à la fonction de jeu. Jouer, c'est s'approprier le jeu, c'est-à-dire créer une distance permettant une liberté interprétative des règles et des résultats […] » (Bonenfant, 2015 : 86). Cette insistance sur la dimension reconfiguratrice du jeu se retrouve également – et nous arrêterons là les exemples – chez Salen (2011 : 41), pour qui l'activité qu'est « jouer » contient, dans son « ADN », un pouvoir transformateur (phénomène qu'elle nomme « *transformative play* »).

À l'inverse, les travaux sur le détournement littéraire et artistique ne semblent pas pouvoir se passer du jeu comme outil théorique. Dès 1982, Genette concluait *Palimpsestes* en affirmant la nature fondamentalement ludique du détournement littéraire (non sans avoir comparé, plus tôt dans l'ouvrage, les productions de l'Oulipo à un « jeu de hasard », par opposition à la parodie, qui serait un « jeu d'adresse » ; 1982 : 67) :

> Aucune forme d'hypertextualité ne va sans une part de jeu, consubstantielle à la pratique du remploi de structures existantes : au fond, le bricolage, quelle qu'en soit l'urgence, est toujours un jeu, en ce sens au moins qu'il traite et utilise un objet d'une manière imprévue, non programmée, et donc « indue » – le vrai jeu comporte toujours une part de perversion. De même, traiter et utiliser un (hypo)texte à des fins extérieures à son programme initial est une façon d'en jouer et de s'en jouer (1982 : 557).

Dworkin (2003) décrit, lui aussi, le détournement situationniste comme une attitude ludique[115]. Parallèlement, si le concept n'y est pas toujours développé ni théorisé[116], le terme *ludique* est mentionné dans la presque-totalité des articles du collectif de Dupont et Trudel (2012) sur le détournement : Dupont parle de « ludisme de l'exhaustivité » pour décrire l'écriture de Valère Novarina (2012 : 125) ; Camus de « détournement ludique » pour qualifier l'œuvre d'Hervé Bouchard (2012 : 144) ; Trudel compare le détournement chez Debord à un jeu d'énigme, à un langage codé que le lecteur doit déchiffrer (Trudel, 2012 : 76-77) – comparaison qui est d'ailleurs initiée par Debord et Wolman eux-mêmes (« le besoin d'une langue secrète, de mots de passe, est inséparable d'une tendance au jeu » ; Debord et Wolman, 2006 : 229) ; etc. Morel et Risterucci-Lajarige, enfin, soutiennent également le parallèle entre les deux notions et évoquent l'intérêt de déplacer le questionnement sur le détournement dans le paradigme théorique du jeu (intérêt qui tiendrait dans la redéfinition de la figure d'auteur comme joueur). En effet, selon eux,

> Détourner est un jeu à tous points de vue : jeu pour les auteurs, jeu sur le langage, mais également jeu de lecture. Mais précisons tout de même que cette dimension ludique est capitale, puisqu'elle force la

[114] Nous soulignons. Texte original : « […] less as fully formed objects for play and more as suites of resources to be played with […] ».

[115] « En contournant les réactions mécaniques provoquées par certains codes et structures, une telle restructuration ludique des "règles du jeu" participe à déstabiliser l'autoritarisme implicite des réponses disciplinées et des hiérarchies qu'elles établissent ». Texte original : « bypassing the rote reactions elicited by certain codes and structures, such playful restructuring of the "rules of the game" works to destabilize the implicit authoritarianism of disciplined responses and the hierarchies they establish » (Dworkin, 2003 : 10).

[116] On voit là, encore, l'éclairage que les sciences du jeu pourraient apporter à la théorie littéraire.

> redéfinition de la fonction de l'écrivain désormais conçu comme joueur, et que ses enjeux sont tout à fait sérieux : en effet, au cœur de ce ludisme naissent une langue neuve et un propos libre (Morel et Risterucci-Lajarige, 2012 : 20).

De cette intime parenté entre jeu et détournement, ajoutée au fait que les jeux vidéo incluent généralement, dans leurs *games*, la possibilité d'être réécrits, découle que l'activité ludique et le détournement du jeu vidéo ne peuvent être opposés, ni même strictement démarqués, ces deux pôles étant plutôt reliés par un continuum allant de l'usage du jeu le plus respectueux de la structure du *game* (le plus proche du *play* modèle) à sa reconfiguration la plus totale. Le détournement ne peut, en somme, être étudié comme une activité de réception exceptionnelle et isolée, mais doit plutôt être abordé comme un prolongement de l'activité ludique des joueurs, s'intégrant dans l'ensemble large et protéiforme de leurs expériences de jeu. Plutôt qu'un *écart* par rapport à une norme ludique, il sera étudié ici comme une actualisation possible du jeu.

L'unique point de bascule qui nous servira de critère pour délimiter un corpus restera donc – comme annoncé plus haut – celui de la production d'une œuvre comme marqueur *a minima* du détournement. Défini comme la relation de reprise et de transformation reliant une œuvre ludique et une œuvre dérivée, le détournement combine ainsi deux réalités : il est à la fois un prolongement du jeu et l'écriture, en creux, d'une œuvre.

## 5. L'écart comme effet et mode de réception

Si l'écart ne peut être utilisé comme critère définitoire du détournement, les œuvres dérivées peuvent, toutefois, construire un *effet d'écart* plus ou moins prononcé par rapport à l'œuvre dont elles sont les dérivations. En d'autres termes, à travers le nombre et la visibilité (le caractère exemplaire) des transformations qu'elles opèrent, ces œuvres peuvent se présenter comme étant plus ou moins distanciées du jeu original.

Pour illustration, dans un montage de *frags*[117] tel que la vidéo « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage »[118] de FulRoro, les images montrées sont issues de parties effectives du mode multijoueurs de *Halo 3*, durant lesquelles les joueurs se sont pliés aux règles et aux objectifs dictés par le jeu (globalement : utiliser les armes et véhicules disponibles pour vaincre l'équipe adverse). Les éléments de l'œuvre originale (objets, environnements, personnages, interface…) et les actions accomplies par les joueurs conservent donc, dans le montage, le même sens que celui qu'ils exprimaient au sein du jeu. Cette utilisation de l'œuvre vidéoludique correspond à ce que Bardzell (2011 : 206) nomme un « style objectif » : la vidéo fonctionne comme une représentation du jeu.

[117] Dans les FPS, le terme *frag* désigne l'élimination d'un adversaire par un joueur.

[118] « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=MaEFdklJSu8, consulté le 01/03/2016. Notons que cet exemple ainsi que le suivant ont initialement été développés dans l'article « Les *machinimas* : entre jeux et vidéos. Vers une poétique du détournement vidéoludique » (Barnabé, 2015a).




*Figure 23 - Capture d'écran du montage de* frags *« Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage »*

On ne peut, pour autant, réduire ce type de montage à une simple *reformulation* du jeu *Halo 3*, dans le sens où il subit tout de même un acte de *transcodage*[119] en passant du code vidéoludique à celui de la vidéo. D'œuvre à laquelle il faut jouer, participer, *Halo 3* devient un objet à regarder. En conséquence, le sens des événements représentés n'est plus seulement à comprendre en termes de performance *ludique*, mais aussi en termes de performance *dramatique* : les *frags*, par exemple, sont mis en scène tant en vertu de leur efficacité qu'en raison de leur caractère spectaculaire, étonnant ou divertissant. Dans la vidéo évoquée ci-dessus, ce changement de régime se traduit formellement par divers *marqueurs* qui produisent des effets d'écart : l'ajout d'une bande-son dont le montage suit le rythme ; la mise en valeur de certaines actions par des ralentis, des accélérations ou des arrêts sur images ; l'utilisation de plans délaissant la vue à la première personne (propre aux jeux *Halo*) pour des prises de vues plus élaborées ; l'ajout de texte ou d'émoticônes ; ou, encore, la répétition d'une même action selon plusieurs points de vue. Si ces marqueurs apportent un surplus de sens, font « saillance »[120] par rapport au jeu d'origine, l'effet d'écart qu'ils produisent reste minime : la vidéo se distancie peu de sa matière première.

À l'inverse, la célèbre série de *machinimas* humoristiques *Red Vs. Blue*[121] – elle aussi produite au sein des jeux *Halo*, par le studio Rooster Teeth – génère un décalage bien plus important par rapport à l'œuvre dont elle s'empare. La série met en scène des événements *qui n'auraient pas pu advenir* dans l'univers ludique à l'aide des mouvements et des actions *permis par le jeu* – gestes qui doivent, dès lors, être resémantisés. Ainsi, dans *Red Vs. Blue*, lorsque les personnages bougent la tête de haut en bas pour simuler un dialogue, leur mouvement ne réfère plus à une opération qui tirerait son sens du contexte ludique (auquel cas il référerait à celle, pour les avatars, de viser un adversaire), mais gagne un sens nouveau par son intégration à un autre contexte : celui de la performance dramatique (la vidéo de fiction). Les éléments constitutifs du jeu *Halo* (objets, décors, etc.) sont également dotés, dans la série, de significations et de fonctions narratives parfois radicalement opposées à celles qu'ils exerçaient dans le *gameplay*. Le tank possédé par l'équipe bleue, par exemple, n'est pas qu'un véhicule : il est un personnage à part entière, nommé Sheila ; de même,

[119] Pour les notions de *reformulation* et de *transcodage*, voir Peytard (1984 : 18).
[120] Nous reviendrons plus bas sur cette notion développée par Bonhomme (2014 : 31).
[121] Voir « Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*. URL : http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue, consulté le 01/03/2016.

l'une des armes du jeu (le pistolet à plasma) y est présentée, non comme une arme létale, mais comme un scanner médical. Selon la terminologie de Bardzell, ces vidéos font donc une utilisation du jeu répondant à un « style subjectif » : les composants du jeu « font l'objet d'une appropriation, de telle sorte que leurs significations sont subverties, déformées ou par ailleurs altérées pour produire un sens qui n'est pas originaire de l'univers du jeu »[122] (Bardzell, 2011 : 206-207).



*Figure 24 - Dans* Red Vs. Blue*, les éléments originaires du jeu et les gestes ludiques sont resémantisés*

Dans ces deux exemples, celui du montage et celui de la série de fiction, de l'utilisation « objective » ou « subjective » des éléments constitutifs des jeux, divers procédés formels viennent donc générer des effets d'écart, de distanciation, qui peuvent être plus ou moins prononcés. Si le montage se présente davantage comme la trace d'une performance ludique, comme une œuvre dépendante du jeu dont il est issu, la série *Red Vs. Blue*, par le nombre et l'importance des transformations sémantiques et formelles qu'elle comporte, semble acquérir une certaine indépendance (nous approfondirons dans le chapitre suivant cette divergence de statuts, évoquée ici dans un seul but illustratif).

En guise de synthèse : si le détournement n'est que la relation de reprise et de transformation entre deux œuvres, les œuvres ainsi produites ne constituent pas nécessairement des écarts par rapport à une norme du jeu, étant donné que la pratique du détournement peut être envisagée comme une forme d'activité ludique. Néanmoins, les détournements peuvent produire des *effets d'écart* grâce à une série de marqueurs qui, suivant leur importance, déplacent l'œuvre sur un continuum allant du statut de simple actualisation du jeu à celui de production autonome. Dans cette perspective, l'écart n'est donc pas une réalité ontologique qui différencierait jeu et détournement de toute éternité, mais *un mode parmi d'autres de réception et d'interprétation* des œuvres pouvant être *plus ou moins activé ou inhibé*. Cette hypothèse guidera la suite de ce travail, où nous tâcherons de révéler les modalités et les moyens de cette activation de l'écart dans les œuvres ainsi que ses conséquences sur leur statut.

Ces moyens d'activation de l'effet d'écart sont ce que nous avons pu appeler les « transformations », les « marqueurs » ou encore les « procédés formels » des œuvres, mais que nous nommerons dorénavant les *figures* du détournement. C'est à ces différentes figures et à leur fonctions pragmatiques que nous consacrerons notre deuxième chapitre, dans lequel nous

[122] « […] these assets are subject to appropriation, such that their meanings are subverted, distorted, or otherwise altered to produce a meaning that is not native to the game world ».

entreprendrons d'identifier les différentes « saillances » (Bonhomme, 2014 : 31) que peuvent présenter les œuvres dérivées. Dans un second temps, les figures ainsi identifiées seront utilisées comme outils d'analyse au sein d'une série d'études de cas afin de démontrer l'intérêt formel des œuvres amateurs – trop souvent disqualifiées en raison de leur seule appartenance à la culture populaire. Pour introduire cette nouvelle partie de notre travail – qui en constituera l'aspect le plus spécifiquement rhétorique – nous avancerons toutefois une dernière remarque concernant le pouvoir heuristique de l'étude des détournements vidéoludiques.

## 6. Distance et réflexivité : l'écart comme outil d'analyse

En produisant des effets d'écart, en se distanciant de tous les aspects du jeu dont ils sont originaires (forme, sens, contexte d'énonciation…), les détournements, comme les figures, permettent de « préserver les *différences* » (Charles, 1977 : 95). En effet, comme nous le verrons, ces œuvres élaborent perpétuellement des décalages, des « frictions » qui suggèrent une « lecture double » (Wagner, 2002 : 302), au second degré. Or cette ambiguïté pourvoit les œuvres dérivées d'une fonction spécifique, dont nous ferons usage au sein de nos analyses : elles jouent un rôle de *révélateur*.

Comme le dirait Eco, « rien n'est plus révélateur qu'une caricature » (1985 : 73). Le jeu vidéo, comme le langage, est, en effet, soumis à une grammaire implicite, à un certain nombre de règles qui ont parfois été tellement intériorisées par les acteurs du champ qu'elles ne sont plus perceptibles comme telles (nous avons mentionné, par exemple, la contrainte de « l'impératif d'action », qui domine dans la production vidéoludique). Or, en parodiant, en refusant ces règles ou en les exagérant « jusqu'à les retourner contre elles-mêmes »[123] Dworkin (2003 : 98), le détournement vient paradoxalement les remettre au jour, les exhiber, les rendre non naturelles (ce procédé serait donc un « dispositif producteur d'étrangeté »[124], pour reprendre les termes de Dworkin, 2003 : 98). Les exemples de détournements qui dévoilent le *game* ou le *play* modèle dont ils s'emparent sont légion, et nous aurons l'occasion d'en étudier certains en profondeur.

Citons simplement ici, à titre d'illustration, le passage du septième épisode de la onzième saison de *Red Vs. Blue*, dans lequel l'un des protagonistes fait remarquer à son compagnon qu'ils sont tous deux incapables de lâcher leurs fusils (et se sert de cette diversion pour éviter une corvée). La vidéo vient donc créer et appuyer un décalage vis-à-vis du jeu (dans lequel les avatars sont toujours en situation d'affrontement et donc n'apparaissent qu'en armure et armés) en insistant sur l'impossibilité pour les personnages de la série d'adopter une autre posture que celle du combat – alors même qu'ils se battent somme toute assez peu.

[123] « […] exaggerate rules until they turn against themselves ».
[124] « Device of making strange ».



*Figure 25 - Dialogue entre Grif et Simmons, deux des protagonistes de* Red Vs. Blue *au sujet de leur incapacité à lâcher leurs armes*

| Traduction personnelle d'un dialogue entre deux protagonistes de *Red Vs. Blue*[125] | |
|---|---|
| Grif : | Pourquoi portons-nous nos armes ? |
| Simmons : | Quoi ? |
| Grif : | Nos armes. Pourquoi est-ce qu'on les porte ? |
| Simmons : | Parce qu'on est des soldats. |
| Grif : | Ouais, mais on n'est pas vraiment en train de combattre quelqu'un, n'est-ce pas ? |
| Simmons : | Ben, ouais, mais on ne sait jamais quand on pourrait être attaqués. |
| Grif : | Attaqués par qui, les Bleus ? |
| Simmons : | Euh... |

[125] « Grif : Why do we carry our guns?
Simmons : What?
Grif : Our guns. Why do we carry 'em?
Simmons : Because we're soldiers.
Grif : Yeah, but we're not really fighting anybody are we.
Simmons : Well, yeah, but you never know when we could be attacked.
Grif : Attacked by who, the Blues?
Simmons : Uh...
Grif : We haven't fought a single goddamn enemy since arriving in this canyon. And yet here we are walking around in full body armor with a rifle in our hands, like the fucking galaxy's about to attack us any second.
Simmons : What's your point?
Grif : My point is, why don't we ever just walk around without our guns?
Simmons : ...
Grif : Dude.
Simmons : What?
Grif : Drop your gun.
Simmons : No.
Grif : Why not?
Simmons : I don't want to.
Grif : You don't want to, or you can't?
Simmons : [l'air troublé] Um, I'm, I'm going back inside ». Voir : « Episode 7: Can I Keep It? », sur *Rooster Teeth*. URL : http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-11-episode-7, consulté le 06/03/2016.

| | |
|---|---|
| Grif : | On n'a pas combattu un seul foutu ennemi depuis qu'on est arrivés dans ce canyon. Et pourtant nous voici, en train de se promener en armure complète avec un fusil dans les mains, comme si la putain de galaxie était sur le point de nous attaquer à chaque seconde. |
| Simmons : | Où veux-tu en venir ? |
| Grif : | Ce que je veux dire c'est : pourquoi est-ce qu'on ne se balade jamais simplement sans nos armes ? |
| Simmons : | ... |
| Grif : | Mec. |
| Simmons : | Quoi ? |
| Grif : | Lâche ton arme. |
| Simmons : | Non. |
| Grif : | Pourquoi pas ? |
| Simmons : | Je ne veux pas. |
| Grif : | Tu ne veux pas, ou tu ne *peux* pas ? |
| Simmons : | *[l'air troublé]* Hum, je… je retourne à l'intérieur ! |

À travers ce clin d'œil humoristique, la série de *machinimas* exhibe l'écart que représente son processus créatif par rapport au *play* modèle du jeu (en utilisant les avatars pour raconter des histoires plutôt que pour combattre) et elle expose, dans le même temps, une règle implicite de sa grammaire : l'intégration des armes à l'identité (graphique et ludique) des avatars.

Plutôt que de s'assimiler complètement au jeu, le détournement ne cesse de *dire* le jeu, d'en dévoiler les mécaniques. En tant que créations *au second degré* (qui se signalent comme telles par les marqueurs que nous allons décrire), les œuvres dérivées constituent autant de discours réflexifs non seulement sur les jeux dont elles sont issues, mais aussi sur les codes du jeu vidéo en général. Ce faisant, elles induisent une forme de défamiliarisation de leur œuvre d'origine : elles en soulignent les artifices, la rendent attentive à elle-même et constituent, de ce fait, de puissants outils d'analyse du ludique. Nous emploierons donc, dans la suite de ce travail, les différentes formes de détournement comme autant de questions à poser au jeu vidéo et aux pratiques de création ou de réception qui l'entourent.

# Chapitre 2

# Figures et saillances : vers une rhétorique du détournement

> *« Une rhétorique ne doit être ni un ensemble de préceptes (ou de recettes), ni un catalogue de curiosités, mais un système de questions possibles. […] L'analyse rhétorique introduit un doute, un soupçon. […] Métaphore, synecdoque, ironie, et tout ce qu'on voudra, ne sont pas des descriptions de procédés d'écriture : ce sont différents types de questions à poser et différents parcours à effectuer. […] Le métalangage rhétorique permet d'« essayer » différentes relations possibles du lecteur au texte, différentes modalités de la lecture » (Charles : 118).*

## 1. Les figures comme « saillances »

### 1.1. Définitions

La présente partie se consacrera plus spécifiquement à l'élaboration d'outils facilitant l'analyse des détournements vidéoludiques. Dans la perspective rhétorique qui est la nôtre, nous tâcherons d'identifier différentes figures du détournement et d'envisager la manière dont ces procédés formels peuvent ou non produire un effet d'écart au sein des œuvres étudiées. L'écart sera donc envisagé comme un *effet de discours* et non comme un aspect définitoire des figures, le détournement n'étant pas opposé à une norme de la pratique ludique, mais étant plutôt une forme de jeu parmi d'autres. Ainsi, les figures ne seront pas définies ici comme des fautes ou des déviances, mais – en suivant Bonhomme (2014) – comme des *saillances* que peuvent présenter les énoncés[1]. Pour ce dernier, en effet :

> Les constructions figurales se manifestent par des marquages qui les détachent de leur cadre de discours. […] émanant des virtualités qu'offre la langue, les figures donnent lieu à des formes saillantes où la communication s'opacifie et se cristallise, selon des processus récurrents plus ou moins mis en œuvre (Bonhomme, 2014 : 31).

On peut dégager de cette première définition trois idées maîtresses, au fondement de la figuralité, que nous allons développer ci-après. Tout d'abord, les figures sont des saillances qui se détachent

[1] Ou encore – pour reprendre l'expression de Dupont et Trudel au sujet du détournement – comme des moments où l'œuvre présente une certaine forme de *résistance* : « il suffit souvent que vienne se greffer un simple vocable, qu'une figure s'altère quelque peu, qu'un repère soit discrètement retranché ou un contexte d'origine éliminé pour qu'apparaisse aussitôt une résistance [...] » (Dupont et Trudel, 2012 : 1).

d'un cadre (l'énoncé, le contexte) ; ensuite, elles se caractérisent par des procédés récurrents (elles sont, à ce titre, exemplaires, reconnaissables) ; enfin, elles ont une fonction communicative : loin d'être de simples apparats, un simple emballage cosmétique du discours, les figures ont un intérêt expressif, une fonction dans la communication.

### *1.1.1. Les figures sont saillantes par rapport à un cadre*

Selon Bonhomme, les figures ont pour première particularité de :

> Présenter un relief qui peut être proéminent ou en creux (pensons à l'*ellipse*) et qui l'individualise dans le continuum des énoncés, ce dernier étant relatif à chaque situation de communication. […] De la sorte, produire une figure, c'est engendrer une structure saillante (et non plus anormale ou déviante, comme pour les théories de l'écart) qui se manifeste par un épaississement de la substance langagière dans certaines séquences discursives » (Bonhomme, 2014 : 40).

En conséquence, une figure ne peut exister dans l'absolu puisqu'elle ne peut « présenter un relief » que par rapport à un contexte donné : une métaphore n'est perceptible que parce qu'elle vient rompre une isotopie sémantique, une anacoluthe ne l'est que parce qu'elle vient fracturer la prévisibilité de la syntaxe, l'ironie ne se comprend que par rapport à un contexte d'énonciation, etc. Ces « formes visibles qui se détachent sur l'arrière-fond construit par chaque communication en jeu » s'accompagnent donc, toujours selon Bonhomme, de « discordances combinatoires et/ou énonciatives par rapport aux patterns langagiers jugés standardisés suite à leur codification. Mais on ne saurait parler d'"écarts" *ex negativo*, puisque ces discordances entrent de plain-pied dans le fonctionnement usuel du langage » (Bonhomme, 2014 : 258).

De telles précisions sont essentielles dans le domaine qui nous occupe, étant donné que les détournements de jeux vidéo peuvent prendre quantité de formes (celles de textes, de vidéos, de jeux), de genres et de formats. La prise en compte de cette diversité et des différents contextes d'énonciation au cœur desquels les détournements prennent place sera donc nécessaire pour comprendre la manière dont les saillances peuvent se construire. Par exemple, l'introduction de mécanismes interactifs dans un *mod* ne produira pas de réel relief (ce type d'œuvre étant globalement interactif), tandis que le même procédé se démarquera plus dans une *fanfiction* qui – étant un texte – n'est, *a priori*, pas censée être interactive.

### *1.1.2. Les figures sont reconnaissables, car exemplaires*

Pour qu'une variation langagière soit identifiable comme une figure, il faut également qu'elle soit exemplaire, c'est-à-dire prototypique au sein de son « domaine variationnel ». Pour Bonhomme, cette prégnance peut s'acquérir sur différents plans : elle peut être d'ordre logico-conceptuel (« plus une variation langagière s'appuie sur les procédures préconstruites organisant la pensée infradiscursive, plus elle est susceptible de se cristalliser en figure » ; Bonhomme, 2014 : 35), pulsionnel (« plus une variation est corrélée avec les canevas rythmiques qui régulent le flux du discours, plus elle apparaît comme remarquable, ce qui la prédispose à la figuralité » ; Bonhomme, 2014 : 35), statistique (« plus une variation est statistiquement attestée dans le discours, plus elle acquiert un potentiel de reconnaissance et de notoriété qui favorise sa mutation en figure » ; Bonhomme, 2014 : 36) ou expérienciel (« plus une variation discursive traduit une expérience forte ou aisément vérifiable dans la vie courante, plus elle semble exemplaire et accède au statut de figure » ; Bonhomme, 2014 : 36). Ainsi, dans notre champ d'études, une variation venant rompre ou

renforcer une règle (qu'elle soit logique, sociale ou ludique) très instituée, intériorisée par les joueurs, aura plus de chance d'être identifiée comme saillante (prégnance logico-conceptuelle). De même, une variation produisant des effets de rythme, en étant dissonante par rapport à la syntaxe ludique, par exemple (prégnance pulsionnelle), une variation particulièrement fréquente (prégnance statistique) ou encore une variation traduisant une expérience largement partagée par la communauté des joueurs (prégnance expériencielle) apparaîtra comme plus remarquable.

Pour illustration, le jeu de navigateur *Ennuigi*[2], développé par Josh Millard, vient contredire – tant par son thème que par ses mécaniques – un présupposé très largement et intuitivement associé à la pratique ludique : l'idée qu'un jeu doit susciter l'amusement et l'engagement chez le joueur. En effet, comme son titre l'indique, *Ennuigi* est une œuvre qui figure (et produit) l'ennui. Il s'agit d'un détournement du célèbre *Super Mario Bros*[3] qui met en scène le personnage de Luigi (frère de Mario jouant souvent les seconds rôles) en train d'errer dans un Royaume Champignon en ruines. Les seules possibilités d'interaction qui sont offertes au joueur sont : de déplacer Luigi vers la gauche ou la droite pour explorer un environnement généré aléatoirement (mais l'avatar finira toujours par être bloqué par un élément de décor qui l'obligera à revenir sur ses pas), d'appuyer sur la touche « bas » pour fumer une cigarette, ou d'appuyer sur celle du « haut » pour « ruminer ». Cette dernière action aura pour effet de faire apparaître divers textes ressassant l'absurdité de l'univers fictionnel de *Super Mario Bros* et manifestant une tendance dépressive chez le personnage de Luigi :

> J'ai l'impression d'avoir perdu la perspective. Comme si la profondeur avait disparu du monde.
>
> Où sont les villes, où sont les maisons ? Qu'est-ce qu'un royaume où il n'y a aucun habitant à protéger ?
>
> Peut-être qu'il pleuvra. De qui je me moque ? Il ne pleut jamais ici.
>
> Des fleurs de feu, des plantes qui salivent. Comment n'a-t-il pas pu voir dès les premiers instants la terreur de ce lieu ? Comment a-t-il pu voir cela comme « amusant » ?[4].

Ainsi, non content de figurer l'ennui (à travers le contenu des textes, la musique lancinante), le jeu en reproduit également les mécaniques à travers son *gameplay* : les éventuelles velléités d'exploration du joueur[5] sont rapidement contrecarrées par le décor, qui empêche toute progression et piège l'avatar dans une répétition d'environnements similaires et vides ; les rares actions possibles s'effectuent avec beaucoup de lenteur, ce qui les présente comme pénibles et vient donc contredire la grande réactivité du jeu original (maniabilité à laquelle celui-ci doit une partie de son succès) ;

---

[2] Le jeu est disponible et jouable gratuitement à l'adresse suivante : « Ennuigi », sur *PICO-8: fantasy console*. URL : http://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=2232, consulté le 28/06/2016.

[3] Plus précisément, il s'agit d'un détournement du *game* de *Super Mario Bros*, étant donné que les éléments constitutifs de l'objet-jeu original (les personnages, les environnements, la diégèse) sont réagencés et resémantisés afin de produire une œuvre nouvelle.

[4] Traductions personnelles de : « I feel like I lost perspective. Like the depth has gone out of the world » ; « Where are the cities, where are the homes ? What is a kingdom with no people to protect ? » ; « Maybe it'll rain. Who am I kidding. It never rains here » ; « Burning flowers, slavering plants. How could he not see from the first moments the terror of this place? How could he see this as "fun" ? ».

[5] Qui sont pourtant plutôt encouragées dans le *play* modèle du jeu original, dont le déroulement peut s'apparenter à un récit de conquête : Mario progresse dans des environnements inconnus, combat la faune locale, plante son drapeau dans divers châteaux, etc. Pour plus de précisions sur cet aspect du jeu, voir Fuller et Jenkins (1995).

enfin, les textes sont extrêmement nombreux, si bien que le joueur qui souhaite prendre connaissance de la totalité du contenu de l'œuvre devra y passer un temps considérable, en répétant sans cesse les mêmes actions.




*Figure 26 - Dans* Ennuigi*, le joueur n'a que trois possibilités d'action : se déplacer, fumer et ruminer*

Les différentes saillances que présente *Ennuigi* peuvent, en conséquence, être qualifiées d'exemplaires, non seulement car elles se répètent (créant ainsi des effets de rythme et une prégnance statistique), mais aussi car elles produisent un relief par rapport à des composantes fondamentales et instituées de *Super Mario Bros*, situées à tous les niveaux de l'œuvre. Ainsi, l'ajout d'une cigarette au personnage de Luigi et la détérioration des décors s'opposent à l'esthétique enfantine et colorée de la série *Mario* (à un niveau du jeu qu'on pourrait qualifier de « morphologique ») ; la lenteur du détournement rappelle, en négatif, la maniabilité du jeu d'origine (à un niveau plutôt « syntaxique ») et la narration portée par les textes vient méthodiquement mettre en question la cohérence de l'univers fictionnel qu'est le Royaume Champignon (au niveau « sémantique »).

Si l'on en revient à Bonhomme, ce processus d'exemplarisation des figures se double d'un processus de « paradigmatisation » :

> Du fait de leur caractère exemplaire, les figures sont facilement isolables de leur contexte énonciatif pour être intégrées dans des paradigmes plus abstraits. Cette paradigmatisation s'effectue par le regroupement, dans une même famille, d'occurrences présentant des traits analogues. […] Les figures abandonnent dès lors leur statut de constructions discursives pour constituer des matrices préconstruites ravitaillant la compétence rhétorique des locuteurs et leur procurant des formes-modèles de discours (Bonhomme, 2014 : 38).

La répétition des saillances peut, en d'autres termes, aboutir à leur codification. Les figures, si elles sont partagées par une communauté discursive (ici, une communauté de joueurs), peuvent quitter leur statut d'inventions isolées pour servir de modèles aux productions futures, pour constituer un répertoire dans lequel chacun peut puiser. Elles sont, dès lors, converties en « schèmes discursifs pouvant s'actualiser indéfiniment à la surface des énoncés, avec des contenus chaque fois individualisés » (Bonhomme, 2014 : 259).

À la fois occurrence singulière et schème que l'on peut réutiliser, la figure se situerait en « tension entre la spécificité de ses saillances superficielles et la généricité des schèmes qui sous-tendent ces saillances » (Bonhomme, 2014 : 259). Nous tâcherons donc, dans la deuxième partie de

ce travail, de stabiliser quelques-unes des figures du détournement à travers le développement d'un métalangage et de montrer leur opérabilité dans l'analyse des œuvres.

### *1.1.3. Les figures ont une fonction communicative*

Bonhomme souligne un autre aspect constitutif des figures en tant que saillances, à savoir leur dimension fonctionnelle : « les variations discursives les plus aptes à accroître la force et le rendement des énoncés sur les plans argumentatifs, informatifs, affectifs ou autres sont davantage promues au rang de figures » (Bonhomme, 2014 : 37). Il entend, par là, insister sur le fait que ces procédés discursifs ne sont pas uniquement décoratifs, qu'ils ne sont pas une simple « couche esthétique » superposée à un message qui, sans ces figures, resterait inchangé[6], mais qu'ils exercent une fonction au sein du discours. Toutes les saillances ne sont donc pas des figures : seules accèdent à ce titre les variations discursives qui jouent un rôle dans la communication.

Trois principaux rôles sont décrits par Bonhomme. Les figures peuvent, tout d'abord, assurer une fonction mémorielle en raison de leur exemplarité. Par leur caractère reconnaissable, par les canevas préconstruits qu'elles fournissent, elles « contribuent à la reconnaissance et à l'anticipation des productions verbales » (Bonhomme, 2014 : 37). Ensuite, elles assurent un rôle régulateur, dans le sens où elles agissent comme des marqueurs venant baliser les énoncés et facilitant le repérage de parcours énonciatifs : « en permettant un contrôle sur l'imprévisibilité inhérente aux discours, la figuralité est inséparable de la domestication de la parole […] » (Bonhomme, 2014 : 41). Enfin, ces procédés jouent un rôle signalétique dans le discours puisque, « par leurs saillances, les figures constituent des nœuds langagiers qui focalisent des moments forts de la communication. Dans cette optique, à la production et à la réception de nombreuses figures est associé le signal : *Attention ! Ceci est important, intéressant*… » (Bonhomme, 2014 : 41).

Dans notre domaine de recherche, on peut supposer que les figures du détournement exercent des fonctions similaires : celle d'attirer l'attention sur les passages clefs de l'œuvre, de servir de marqueurs permettant d'en identifier le genre, ou encore de créer, par leur récurrence, de véritables formats permettant aux récepteurs d'anticiper le ton ou le contenu des œuvres (seront-elles humoristiques ? critiques ? narratives ? etc.).

Pour reprendre l'exemple d'*Ennuigi*, la récupération d'éléments du *game* de *Super Mario Bros* (le personnage iconique de Luigi, les tuyaux, les blocs, les châteaux…) y assure une filiation entre l'œuvre détournée et son modèle, présentant explicitement la première comme une variation de la seconde. Dans ce cadre, les saillances morphologiques (la modification des décors et de l'avatar), syntaxiques (la lenteur et la répétitivité de l'action) et sémantiques (la visée réflexive des textes dénonçant le manque de cohérence narrative de l'univers) viennent, pour leur part, baliser la lecture en soulignant la portée critique de l'œuvre et son statut « au second degré ». Ces saillances rendent aussi évidente la nature de la resémantisation effectuée, qui est de l'ordre du renversement : le jeu n'est pas ici amusant, mais lent et ennuyeux ; son effet sur l'univers fictionnel n'est pas salvateur (Luigi et Mario n'ont rien sauvé), mais dévastateur. S'il est répété (et nous verrons qu'il l'est), un tel renversement axiologique peut – en vertu de ses propriétés fortement expressives – amorcer un

[6] Affirmer « cette chambre est une porcherie » n'a, en effet, pas la même signification que l'énoncé (qu'on dirait « littéral ») : « cette chambre est sale et désordonnée » (Bonhomme, 2014 : 26).

renouveau de la culture ludique, en associant au jeu des valeurs qui lui ont été traditionnellement opposées : ici, l'ennui est valorisé comme une mécanique ludique à part entière. L'utilisation d'un jeu canonique tel que *Super Mario Bros* pour susciter ce renouvellement des valeurs associées à la culture ludique est, à ce titre, loin d'être anodine.

Pour conclure et synthétiser tous ces aspects constitutifs de la figure, Bonhomme propose la définition suivante :

> Au niveau de leur statut énonciatif, les figures sont des *variations* du discours considérées comme *exemplaires*. Au niveau de leur structure, les figures forment des *saillances discursives* opacifiant la contexture des énoncés. Au niveau de la communication, les figures sont des *schèmes discursifs* ponctuant et surdéterminant les échanges verbaux (Bonhomme, 2014 : 42).

Cette proposition nous intéresse car elle nous permet d'insister sur le fait que les figures ne se définissent pas par leur opposition à une norme – que ce soit celle du langage ou celle de la logique car, comme le rappelle Klinkenberg : « contrairement à une idée répandue, les propositions rhétoriques ne se définissent pas par leur fausseté » (1996 : 374). Elles ne constituent pas un « discours à part, mais […] une forme marquée que prend le discours ordinaire […] » (Bonhomme, 2014 : 258-259).

Dans notre problématique, ce raisonnement implique que les saillances présentes dans les détournements ne contredisent pas nécessairement les règles ni la grammaire des jeux d'origine. Le détournement peut tout à fait se présenter comme une version antinomique de son modèle (c'était le cas d'*Ennuigi*), mais il peut également venir en souligner, renforcer, redoubler ou prolonger des traits essentiels. La pratique du *speedrun*, par exemple, suppose, par moments, un respect à la lettre des règles dictées par le code du jeu afin d'optimiser la performance. Pour illustration, dans un *speedrun* commenté du jeu d'énigmes *LIMBO*[7], la praticienne doit parfois réaliser des chutes millimétrées afin de gagner un peu de temps (voir la vidéo à partir de 30:42). Le jeu prévoit, en effet, que l'action de tomber est plus rapide que celle de descendre une échelle, mais qu'au-delà d'une certaine distance, la chute peut être mortelle, d'où la nécessité de se conformer rigoureusement à cette distance maximale inscrite dans le code.




*Figure 27 - Dans ce* speedrun *de* LIMBO*, les sauts et chutes de l'avatar sont calculés pour être les plus rentables possibles en termes de temps, dans les limites définies par le code*

[7] « Speed Game - Limbo - Défi live en moins de 55 minutes », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=SkV3cu_R08k, consulté le 30/06/2016.

Dans cet exemple, c'est la sur-conformité des mouvements de l'avatar aux règles du *game* qui fait saillance – non leur décalage : par leur régularité et leur mesure, ceux-ci viennent, en quelque sorte, incarner le code dans la performance ludique, conférant à cette dernière un statut proche de la chorégraphie.

### 1.2. Identifier une saillance

Reste à comprendre comment on peut repérer et identifier les différentes occurrences de ces figures dans des énoncés donnés. Comme le souligne Klinkenberg dans son *Précis de sémiotique générale* (1996 : 344-347), l'interprétation d'une figure passe, en première instance, par le repérage d'une isotopie au sein de l'énoncé, c'est-à-dire d'une régularité interne produite par une répétition de sèmes, de structures ou de procédés transformationnels. Autrement dit : « tout élément d'un énoncé est inscrit dans le contexte créé par les éléments qui l'ont précédé. Il est important de noter ici que ces éléments projettent une certaine attente au-devant d'eux-mêmes ; et que cette attente peut être comblée ou déçue par les éléments survenant » (Klinkenberg, 1996 : 344-345). Ainsi, pour reprendre un exemple développé, cette fois, dans le *Traité du signe visuel* : dans le syntagme « boire la honte », le terme faisant saillance peut être tantôt « boire », tantôt « honte », selon que l'expression se trouve dans une isotopie liquide ou morale (Groupe μ, 1992 : 263). C'est donc au départ de cette isotopie que peut, éventuellement, se repérer une « impertinence », une déception de l'horizon d'attente créé par le contexte.

Dans notre conception, un tel relief ne relève pas nécessairement de l'incompatibilité ou de la rupture : il peut également être produit par redoublement ou par densification de l'isotopie (ce cas de figure pourrait être comparé à celui de l'anaphore, en rhétorique classique). Dans le cas du *speedrun* de *LIMBO*, évoqué ci-dessus, une particularité des mouvements de l'avatar est que la joueuse le déplace en alternant constamment entre un saut et un pas – cette combinaison lui permettant de conserver une certaine accélération[8].




*Figure 28 - Dans* LIMBO*, le mode de déplacement le plus rapide consiste à enchaîner constamment un saut et un pas*

[8] Pour illustration, voir la vidéo à partir de 01:12 (« Speed Game - Limbo - Défi live en moins de 55 minutes », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=SkV3cu_R08k, consulté le 30/06/2016).

Un tel enchaînement répété de mouvements est remarquable par sa régularité (qui génère un effet de rythme dans la performance) et parce qu'il introduit une incongruité dans le cadre qu'est la narration du jeu : l'univers fictionnel de *LIMBO* ne suggère ni n'encourage ce mode de déplacement boiteux et continu. Les mouvements de l'avatar présentent un relief par rapport à deux isotopies situées à deux niveaux distincts de l'œuvre : l'une d'ordre plutôt rythmique, l'autre d'ordre sémantique, narratif. Cette seule saillance constitue un indice sur le statut de la vidéo : l'impératif de vitesse qui transparaît à travers les déplacements de l'avatar permet d'identifier que la performance ne relève pas du simple *let's play*, d'une partie enregistrée visant l'exploration du jeu et de son univers, mais bien du *speedrun*.

Ce dernier exemple permet de faire valoir un autre aspect des figures qui est essentiel à leur identification : celles-ci ne se contentent pas d'être saillantes par rapport à un seul niveau de l'énoncé, mais s'intègrent simultanément dans plusieurs isotopies dont elles peuvent conforter ou décevoir les régularités. Dans cette optique, Bonhomme (2014 : 52-54) répertorie cinq composantes du discours, cinq « pivots discursifs » sur lesquels peuvent porter les figures. Celles-ci peuvent, principalement, se détacher soit du cadre de l'énonciation, soit de celui de l'énoncé.

| | | |
|---|---|---|
| **Énonciation** | Locutoire | *Ex. : ironie* |
| | Contextuelle | *Ex. : hyperbole, litote* |
| **Énoncé** | Morphologique | *Ex. : calembour, mot-valise, anagramme* |
| | Syntaxique | *Ex. : anaphore, ellipse* |
| | Sémantique | *Ex. : métaphore, métonymie, oxymore* |

Au sein de l'énonciation, Bonhomme distingue deux composantes : l'énonciation locutoire, qui désigne l'attitude du locuteur, son éthos ; et l'énonciation contextuelle, qui fait référence à la situation dans laquelle le discours prend place (par quel canal est-il diffusé ? dans quel genre s'inscrit-il ? quel rapport entretient-il avec le monde référentiel ? etc.). Parmi les figures de rhétorique « classiques » qui portent sur l'énonciation, le chercheur mentionne, pour illustration, l'ironie, l'hyperbole ou encore la litote : leur identification suppose, effectivement, l'existence d'un décalage entre l'énoncé et le contexte énonciatif ou le monde référentiel (par rapport auquel il paraîtra exagéré, réducteur, etc.). Plus précisément, pour prendre un exemple issu de notre domaine de recherche : lorsque, dans ses *let's plays*, le vidéaste Benzaie modifie sa voix pour doubler les différents personnages du jeu et rendre les dialogues plus humoristiques[9], cette opération produit un décalage vis-à-vis de l'énonciation locutoire (le locuteur change de timbre et d'intonation). À l'inverse, dans le *speedrun* de *LIMBO* détaillé ci-dessus, les quelques échecs de la joueuse consignés dans la vidéo apparaissent comme autant de saillances par rapport au contexte d'énonciation : si les

[9] Pour exemple, voir la vidéo suivante (à partir de 05:18, notamment) : « Final Harry Potter Fantasy - HP en RPG sur GBC - Benzaie Live », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=96_ycYvoM4g, consulté le 11/07/2016.

morts de l'avatar ne présentent guère de relief par rapport au *play* modèle du jeu[10], elles apparaissent comme des irrégularités dans le cadre du *speedrun*, étant donné qu'elles vont à l'encontre de l'objectif de vitesse (chaque mort fait perdre à la praticienne un temps considérable en l'obligeant à recommencer l'épreuve en cours depuis le début). Ces défaites détonnent donc car elles viennent brusquement réduire l'effet d'écart en rappelant, dans le détournement, un *play* modèle qui admet l'échec et le tâtonnement.




*Figure 29 - Le vidéaste Benzaie doublant les dialogues du jeu* Harry Potter à l'école des sorciers*, dont il est en train de produire un* let's play




*Figure 30 - Mort de l'avatar pendant le* speedrun *du jeu* LIMBO

Dans l'énoncé, Bonhomme circonscrit trois niveaux pouvant être affectés par les figures, à savoir les plans morphologique, syntaxique et sémantique. Les figures opérant au niveau morphologique sont celles qui affectent « la substance (ou le signifiant) des unités lexicales » (Bonhomme, 2014 : 53), à l'image des procédés que le Groupe µ (1982 : 50-66) regroupe dans la

[10] *LIMBO* est un jeu d'énigme recourant beaucoup au principe du « *die and retry* » (littéralement, « meurs et réessaie ») : de nombreux obstacles sont dissimulés dans les niveaux, de manière à forcer le joueur à tomber une première fois dans chaque piège – au prix de la vie de son avatar – avant de connaître leur emplacement et de pouvoir les éviter. Les morts de l'avatar sont, en outre, relativement esthétisées (par leur caractère surprenant, hyperbolique, et par la délicate animation du corps de l'avatar) et peu pénalisantes (le jeu reprend aussitôt après l'échec et le joueur ne perd rien d'autre que du temps), ce qui fait de l'échec un divertissement à part entière et un aspect important du jeu : chaque mort est une nouvelle découverte.

catégorie des « métaplasmes » (calembours, mots-valises, paronomases, etc.). Les figures de syntaxe (qui se rapprochent, assez logiquement, des métataxes du Groupe μ, 1982 : 67-90) portent, quant à elles, « sur l'agencement des énoncés » (Bonhomme, 2014 : 53), comme peuvent le faire les ellipses ou les anaphores. Au niveau sémantique, enfin, on retrouve les figures « liées aux opérations logico-cognitives structurant la pensée » (Bonhomme, 2014 : 54), telles que les métaphores, les métonymies, les oxymores, etc.

Une telle classification ne peut être adaptée à notre objet d'étude qu'au prix de quelques déplacements dans le sens des termes utilisés : parler de la « syntaxe » d'un détournement sous forme de jeu ou de vidéo peut être considéré comme un abus de langage, étant donné qu'aucun de ces formats ne répond à une grammaire aussi instituée que celle de la langue. De même, le niveau morphologique de ces détournements (le « lexique » dans lequel ils puisent) semble moins strictement délimité. Néanmoins, différencier ces trois niveaux formels dans les énoncés demeure, selon nous, un choix heuristique, dans la mesure où il nous permettra d'identifier de manière nuancée les différents types de saillance produits par les détournements.

En effet, comme le souligne Bonhomme, « il n'y a pas de figures seulement sémantiques, syntaxiques ou référentielles. Mais toute figure est hétérogène, s'inscrivant dans un ancrage plurimodulaire » (Bonhomme, 2014 : 55), si bien que « […] les figures constituent des réalités multidimensionnelles, potentiellement ouvertes à une interprétation plurielle » (Bonhomme, 2014 : 54). Distinguer en amont ces différentes composantes des énoncés offre donc la possibilité de mettre au jour la complexité des procédés transformationnels à l'œuvre dans les détournements, en montrant comment ceux-ci peuvent faire saillance sur un plan de l'œuvre tout en s'inscrivant dans un autre de manière homogène, présenter un relief sur plusieurs plans simultanément, développer des isotopies contradictoires (à l'image du déplacement de l'avatar dans le *speedrun* de *LIMBO*, qui crée une régularité sur le plan « syntaxique » et une rupture sur le plan sémantique), etc. Pour plus de simplicité et pour leur caractère opératoire, nous continuerons donc d'employer, au sein de ce travail, la distinction opérée par Bonhomme entre les plans morphologique, syntaxique et sémantique de l'énoncé. Nous insistons toutefois sur le fait que nous en ferons une utilisation adaptée et que nous ne souhaitons pas sous-entendre, par cet usage, une analogie stricte entre le jeu (ou la vidéo) et le langage. Quelques exemples aideront à préciser le sens que nous donnerons à ces termes.

Par niveau « morphologique », nous entendrons parler du matériau dont se constituent les œuvres (que ce soit les œuvres sources ou celles produites par détournement), du répertoire (ou, pour reprendre Azuma, de la « base de données » ; 2008 : 57-62) des éléments qui les composent. Dans le cas des vidéos, il pourra s'agir des images, de la musique, des personnages, des dialogues ou encore de la position de la caméra. Dans les jeux, on parlera ainsi des *sprites*, des sons, des environnements et autres objets mis en relation par le code[11]. Pour illustration, les nombreux *mods* du jeu de survie *Don't Starve Together* ajoutant la possibilité de jouer des personnages qui n'étaient

[11] Notons que le détournement complexifie la circonscription de ces éléments morphologiques en ce qu'il peut changer la nature médiatique de l'œuvre originale : les *sprites* représentant des personnages dans le jeu vidéo deviennent, par exemple, des descriptions textuelles dans la *fanfiction*. Ce transfert d'un régime médiatique à l'autre est, d'ailleurs, un aspect qui différencie le détournement de la figure. Nous reviendrons principalement sur ce moyen du détournement qu'est la « remédiatisation » dans le chapitre consacré aux *machinimas*.

pas initialement présents dans l'œuvre[12] présentent des saillances au niveau morphologique (entre autres). Dans ces versions modifiées, les *sprites* des avatars originaux sont remplacés par des images représentant des personnages provenant d'autres univers fictionnels et d'autres médias (ils sont souvent issus de la culture populaire : de livres, de bandes dessinées ou de séries télévisées à succès tels que *Game of Thrones*, *One Piece* ou *Docteur Who*). Or ces personnages sont incorporés dans le code du jeu original sans jamais perdre leur statut d'« ajouts » : pour pouvoir les utiliser durant sa partie, le joueur devra les « activer » via un menu dédié aux *mods* (voir figure 31).




*Figure 31 - Avant d'entamer une partie de* Don't Starve Together*, le joueur pourra choisir d'activer ou non les* mods *qu'il a installés. Ici, le* mod *activé permet de remplacer l'avatar habituel par le protagoniste de la série télévisée* Docteur Who



*Figure 32 - Choisir d'incarner le personnage du Docteur implique également l'adjonction, dans le jeu, d'objets issus de la série télévisée – parfois très éloignés de la logique narrative et ludique de* Don't Starve*, comme la célèbre machine à voyager dans le temps du héros : le TARDIS*

Le niveau « syntaxique » désignera, quant à lui, les différents principes régissant la combinaison des éléments du plan morphologique. Ces principes peuvent aller de règles relativement instituées (la technique du champ-contrechamp en cinéma, par exemple) aux simples habitudes idiolectales (les enchaînements typiques d'un auteur particulier). En ce qui concerne les

[12] Voir l'onglet « Workshop » de la page : « Don't Starve Together », sur *Steam*. URL : https://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=322330&requiredtags[]=character, consulté le 12/07/2016.

jeux, cette notion de syntaxe combine des réalités propres au *gameplay* (peut-on interagir avec tel élément du décor ? quel type d'action peut-on effectuer ? etc.) et d'autres, propres au *level design*[13] (dans quel ordre les événements sont-ils censés se dérouler ? comment le joueur peut-il explorer l'univers qui lui est présenté ? etc.). Ainsi, lorsque le vidéaste Joueur du Grenier recourt au montage dans ses *let's plays* afin de supprimer de sa vidéo les passages ennuyeux ou répétitifs du jeu[14], il produit une transformation qui fait saillance au niveau syntaxique, car une béance apparaît dans l'ordre logique de la performance. Il s'agit, dans ce cas-ci, d'une figure classique : l'ellipse.

Enfin, les figures portant sur le niveau sémantique du discours affectent, de manière assez évidente, la signification de l'énoncé : sa logique interne, son rapport au monde référentiel ou encore sa cohérence narrative. Un exemple de ce type de procédé peut être trouvé dans la *fanfiction* « My Pokéreality : Voyage à Kanto »[15], inspirée des jeux de la série *Pokémon*. Dans ce texte, un jeune garçon se retrouve projeté dans le jeu, qui forme donc une sorte de réalité virtuelle. À la suite d'un bug, cependant, le monde de *Pokémon* se met à muter pour devenir plus réaliste, cruel et dangereux. Le protagoniste se voit donc confronté à des scènes violentes, à des combats sanglants et à des thématiques sérieuses qui contrastent fortement avec l'univers paisible et humoristique de la série (où les combats sont édulcorés et où la mort est inexistante). Ces passages forment autant de saillances narratives qui sont, bien souvent, soulignées par le narrateur lui-même, comme dans l'extrait suivant :

> Notre câlin fut de courte durée, j'entendis un battement d'ailes résonner à proximité. Sur cette route-là, ce ne pouvait être qu'un Roucool. Je levai les yeux au ciel et l'aperçus ; il descendait en piqué rapidement. Trop rapidement pour que je puisse réagir avant qu'il ne nous atteigne. Et, en effet, le Roucool parvint à son but. Il s'était posé à côté du Rattata décédé et commençait à le becqueter doucement, avant de s'en prendre à la viande pour de bon. Je regardai ce spectacle, dégoûté. *Le monde magnifique des Pokémon, tu parles*[16].

Cette intervention métaleptique[17] du narrateur (qui peut être vu comme une figuration du récepteur, étant donné qu'il est lui-même un joueur projeté dans un univers qu'il considère comme fictif[18])

---

[13] Le *level design* est la conception des différents niveaux (ou cartes, missions, quêtes…) du jeu, dans les limites des règles définies par le *game designer*. Cette opération comprend la disposition des objets, des adversaires, des obstacles, des séquences narratives… ainsi que la détermination des conditions qui permettent de progresser d'un niveau à l'autre.

[14] Pour exemple, voir la vidéo : « (Fred et Seb) Découverte – HITMAN » entre 19:54 et 20:05 (sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=hFupHx5G44s, consulté le 12/07/2016). L'extrait contient non seulement des ellipses, laissées apparentes par les ruptures dans les mouvements et dans les prises de paroles des deux joueurs, mais aussi un passage en accéléré, qui constitue également une figure portant sur la syntaxe de la performance ludique. Le procédé transformationnel est ici exhibé dans un but humoristique afin de souligner la médiocrité des joueurs et de créer de la connivence avec le spectateur : la teinte des images du jeu est modifiée (celles-ci sont moins saturées), le déroulement de l'action est accéléré et le tout est doublé d'une musique burlesque.

[15] « My Pokéreality : Voyage à Kanto », sur *FanFiction.net*. URL: https://www.fanfiction.net/s/8536235/1/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanton, consulté le 13/07/2016.

[16] Nous soulignons. Voir « Chapitre 3 : Route 1 », dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », sur *FanFiction.net*. URL: https://www.fanfiction.net/s/8536235/1/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanton, consulté le 13/07/2016.

[17] « J'entends par métalepse (*Figures III*, p. 243) toute espèce de transgression, surnaturelle ou ludique, d'un palier de fiction narrative ou dramatique, comme lorsqu'un auteur feint de s'introduire dans sa propre création, ou d'en extraire un de ses personnages » (Genette, 1982 : 527).

fonctionne comme un marquage servant à signaler la présence d'une transformation, d'une incongruité.

Ce dernier exemple nous permet d'introduire une dernière remarque développée par Bonhomme dans son cadre théorique : que ce soit au niveau de l'énonciation ou au niveau de l'énoncé, les figures sont généralement rendues repérables par différents indices. Précisément, Bonhomme (2014 : 79-86) distingue les indices intentionnels (ou métadiscursifs) des indices discursifs. Les premiers consistent en une « intervention explicite du locuteur sur sa pratique rhétorique pour aiguiller les destinataires » (Bonhomme, 2014 : 79), à l'image de la métalepse abordée dans la *fanfiction* ci-dessus. Les seconds comprennent des « marquages structuraux » présents dans l'énoncé lui-même (la typicité des saillances repérées, l'ampleur des contrastes discursifs relevés, la réitération des saillances perçues) et des « facteurs positionnels » (certains types d'énoncés sont, par exemple, plus susceptibles que d'autres de contenir des figures : une figure est plus attendue dans un poème ou dans une publicité que dans un article d'encyclopédie ; Bonhomme, 2014 : 81-86).

Nous retiendrons donc ces divers concepts et divisions afin de repérer et de décrire avec précision, au fil de nos analyses, les différentes figures du détournement. Spécialement, nous porterons attention aux composantes du discours affectées par ces figures (l'énonciation, locutoire ou contextuelle, et les niveaux morphologique, syntaxique et sémantique de l'énoncé) et à la manière dont les effets qui s'y produisent peuvent se renforcer, se nuancer ou même se contredire.

### 1.3. La figure comme médiation entre différents paradigmes

Après avoir défini les figures de rhétorique comme des saillances et déterminé leurs potentiels niveaux d'apparition, et afin de concevoir clairement l'impact expressif et communicationnel de ces procédés, nous devons introduire une dernière de leurs spécificités. Dans les quelques analyses d'œuvres ébauchées jusqu'ici, on aura pu remarquer que, bien que nous ne mobilisions plus les concepts d'« écart » et de « norme », nous n'en comparions pas moins systématiquement deux états du discours pour identifier les figures. Ainsi, la violence de la *fanfiction* « My Pokéreality : Voyage à Kanto » a été comparée au caractère joyeux de l'univers narratif des jeux *Pokémon* ; la performance ludique dans le *speedrun* de *LIMBO* a été mise en parallèle avec le *play* modèle de l'œuvre originale ; les doublages humoristiques du *let's player* Benzaie n'ont pris sens que par contraste avec l'élocution habituelle de ce vidéaste ; etc. En effet, si les figures ne viennent pas nécessairement contredire une norme (sociale, ludique, langagière…) instituée et ne peuvent être perçues que sur la base des isotopies créées par leur contexte et leur cotexte, elles ont la particularité de combiner, en leur sein, plusieurs paradigmes.

L'exemple le plus évident de cette plurivocité est celui de la métaphore qui,

> Selon une formulation élémentaire, […] maintient deux pensées de choses différentes simultanément actives au sein d'un mot ou d'une expression simple, dont la signification est la résultante de leur interaction. Ou, pour accorder cette description avec le théorème de la signification, nous dirons que la métaphore tient ensemble dans une signification simple deux parties manquantes différentes des

[18] Nous détaillerons, dans le chapitre consacré aux *fanfictions*, cette forme de mise en abyme narrative, tout à fait fréquente dans les œuvres dérivées de jeux vidéo.

> contextes différents de cette signification. Il ne s'agit donc plus d'un simple déplacement des mots, mais d'un commerce entre pensées, c'est-à-dire d'une transaction entre contextes » (Ricœur, 1975 : 105).

La métaphore constitue, en d'autres termes, un « point d'intersection entre plusieurs champs sémantiques » (Ricœur, 1975 : 127) puisqu'elle fait entendre simultanément ce que d'autres appelleraient le « sens propre » et le « sens figuré » (quand Baudelaire utilise l'expression « mer d'ébène » pour désigner la chevelure d'une femme, il active à la fois, dans l'énoncé, le paradigme de la chevelure, celui de la mer et celui de la forêt[19]). Ce faisant, la métaphore ne se contente pas de créer un écart ou une résistance, mais joue un rôle de médiation entre les différents paradigmes mobilisés : elle présente bien une impertinence au niveau syntagmatique (le terme *mer* s'inscrit mal dans l'isotopie de la chevelure, pour reprendre l'exemple précédent), mais elle génère aussitôt un nouveau paradigme dans lequel les différents champs sémantiques en présence peuvent coexister (la synthèse de la chevelure, de la mer et de la forêt devient acceptable et compréhensible par le moyen de la figure). Ainsi, « la poésie ne détruit le langage ordinaire que pour le reconstruire sur un plan supérieur. À la déstructuration opérée par la figure succède une restructuration d'un autre ordre » (Cohen, 1966 : 51).

Ces considérations ne se limitent pas au seul cas de la métaphore, mais rejoignent les idées développées par Klinkenberg (1996) au sujet des figures en général. Pour ce dernier, la figure vient à la fois confirmer et contester le système dans lequel elle s'inscrit : elle est la « confirmation de l'existence d'un système, mais [elle] est aussi réorganisation des relations entre les unités du système » (1996 : 354). Envisageant l'énoncé comme un « emboîtement de normes », Klinkenberg affirme que :

> Tout écart constaté à un niveau *m* constitue l'application conforme d'une norme située à un niveau supérieur (niveau *n*). Chaque écart serait dès lors un lieu où se croisent deux forces : il est obéissance à un certain nombre de règles (de *n*), en même temps que rupture avec certaines autres (de *m*). […] la figure est violation d'un certain type de classement se situant au niveau m, mais application des règles d'un second système situé à un nœud *n* supérieur […] » (1996 : 353).

Même si nous n'adhérons pas à la conception de la figure comme écart, ces dernières remarques nous semblent tout à fait compatibles avec les idées développées dans ce chapitre : une figure comme saillance peut contredire le fonctionnement d'une isotopie à un niveau du discours (sémantique, par exemple), tout en obéissant à une autre forme de régularité à un niveau distinct (syntaxique, par exemple). Une seule figure peut donc, dans un même temps, générer des effets de contraste, de rupture, d'incompatibilité et, d'autre part, produire des régularités, des règles, de la norme. Elle peut opacifier la communication sur un plan, tout en la clarifiant sur un autre, porter atteinte au système et le consolider, puisqu'« en violant les règles, l'allotopie les sert en les mettant en évidence » (Klinkenberg, 2000). Ces observations rejoignent également les idées du Groupe μ, selon lesquelles l'acte rhétorique ne résiderait pas tant dans l'écart comme tel que dans le « rapport norme-écart » condensé par la figure (1982 : 22). Dans nos propres termes : chaque figure met en présence divers paradigmes, divers régimes de règles ou de régularités qui se contredisent autant qu'ils se font exister les uns les autres.

[19] « Tu contiens, mer d'ébène, un éblouissant rêve / de voiles, de rameurs, de flammes et de mâts ». Voir « La Chevelure » dans Baudelaire (2005 : 57-58).

Il est intéressant de noter que le même type de remarque a été formulée au sujet du détournement lui-même. Plus précisément, Tran-Gervat (2006, reprenant Hutcheon) a fait valoir cette superposition de différents paradigmes dans le cas de la parodie : « l'analogie entre le carnaval et la parodie permet à L. Hutcheon de souligner que la parodie, en même temps qu'elle déforme et subvertit sa cible, la conserve et la respecte, en l'intégrant de manière reconnaissable dans sa propre forme » (Tran-Gervat, 2006 : 6, vers. num.). Il n'est, dès lors, pas étonnant que la rhétorique du détournement vidéoludique s'inscrive en plein dans cette dynamique « palimpsestueuse » (Genette, 1982 : 557).

Une illustration explicite peut en être trouvée dans l'exemple – abordé dans le premier chapitre, point 3.1.2 – du *machinima This Spartan Life* : ce *talk-show* met effectivement en scène des intervenants qui discutent paisiblement de divers sujets sans combattre, mais qui le font dans les champs de bataille multijoueurs des jeux *Halo*. Les vidéos ne cessent de montrer, en arrière-plan, une pratique « consensuelle » du jeu (dominée par l'action, le combat, le mouvement), en contrepoint de laquelle l'attitude du présentateur et des intervenants construit un important effet d'écart. La vidéo produit simultanément une représentation du jeu original (ses environnements, son *play* modèle) et une performance répondant à d'autres règles (de mise en scène, de conversation)[20]. Or, chacun de ces deux paradigmes ne présente de relief que par rapport à l'autre : le *talk-show* est régulièrement interrompu par l'intervention d'un joueur extérieur à la production (qui abattra, par exemple, l'un des intervenants) et le jeu est lui-même parasité par le tournage de la vidéo, puisque les producteurs ne participent pas vraiment à l'affrontement qui oppose les joueurs. À travers le détournement, toutefois, ces deux états du jeu coexistent et engendrent une nouvelle forme d'expression : le *talk-show* sous forme de *machinima*.




*Figure 33 – Passage de* This Spartan Life*, Épisode 3, Module 3, où l'un des intervenants s'amuse d'avoir été victime d'une attaque pendant son interview : « bonjour ! On est en train de discuter ici ! Qu'est-ce qu'il se passe ? » (« hello ! We're talking here ! What is going on ? »)*

[20] La saillance est ici à la fois syntaxique (puisqu'un *play* vient contrarier le fonctionnement d'un autre) et sémantique (car les actions réalisées par les membres du *talk-show* rompent la cohérence de l'univers fictionnel du jeu).

Pour prendre l'exemple d'un procédé précis – tout en restant dans le domaine des *machinimas*, notons que de nombreuses actions effectuées dans ce type de vidéo ont un fonctionnement similaire à celui des figures. Étant réalisées dans le cadre du jeu, mais pour servir la mise en scène d'une vidéo, ces actions sont, bien souvent, resémantisées. Pour illustration, dans les jeux de tir de la série *Halo*, la seule manière de faire s'allonger son avatar est de le faire succomber (durant la partie, on ne peut adopter que deux positions : debout et accroupi). La mort et l'échec sont donc les seules significations associées à cette action dans le jeu. Dans les *machinimas* de fiction, à l'inverse, la position couchée peut être utilisée pour servir divers buts narratifs (pour représenter le personnage en train de dormir, par exemple). Dans les faits, pour tourner une scène avec un personnage allongé, les machinéastes sont contraints d'abattre leur avatar dans le jeu, mais cette position acquiert, dans la fiction, des significations variées. Néanmoins, elle reste formellement saillante dans la vidéo en raison de l'aspect désarticulé que prennent les corps des avatars en mourant (voir figure 34) : au niveau morphologique de la vidéo, l'image du personnage allongé détonne car elle lui donne l'apparence d'une poupée sans vie ; au niveau sémantique, en revanche, la position allongée s'intègre généralement dans une narration qui lui donne sens (le personnage est fatigué, par exemple).




*Figure 34 - Dans l'épisode « Got Your Back »*[21] *de la série* Red Vs. Blue*, le personnage de Caboose doit rester allongé à la suite d'une transfusion sanguine*

Le seul fait de se coucher, dans un *machinima* de *Halo*, condense en somme plusieurs significations qui appartiennent à différents plans de l'œuvre. À travers le *machinima* se construit un nouveau paradigme, dans lequel il est admis que l'action de s'allonger peut à la fois signifier « mourir » sur le plan du jeu et « se reposer » sur celui du détournement. Ce syncrétisme dote l'action d'un certain pouvoir humoristique et peut suffire – par l'effet d'écart ainsi produit – à cataloguer la vidéo dans le régime de la parodie.

Pour conclure cette introduction théorique, nous conviendrons que la figure produit autant des *effets d'écarts* (en introduisant des contrastes, des ruptures au sein des isotopies) que des *effets de médiation*. Elle crée des contradictions tout en les résolvant, les réaménageant par son existence même : « en proposant des médiations entre les termes disjoints de ces problèmes ou de ces

[21] « Red vs Blue Saison 5 Épisode 79 - Couvre tes arrières (Machinima VOSTFR) », sur *Vimeo*. URL : https://vimeo.com/81315173, consulté le 14/07/2016.

contradictions. Elle exerce donc une fonction authentiquement herméneutique » (Klinkenberg, 2000)[22].

Ce rôle médiateur explique en partie la richesse interprétative des figures (qui condensent toujours en elles plusieurs parcours de lecture) et éclaire, en outre, l'implication de ces procédés dans le renouvellement du langage (ou du système sémiotique dans lequel ils s'inscrivent). « Chaque acte de rhétorique serait en effet une exploration des potentialités du monde sémiotique : il rend de nouveaux découpages accessibles à de nouveaux partenaires de l'échange sémiotique » (Klinkenberg, 2000). La figure de rhétorique serait donc – toujours dans les termes de Klinkenberg – la « partie créative du système sémiotique », son « élément moteur », puisqu'elle le fait évoluer en produisant de nouveaux types de rapports entre les unités ou les significations (Klinkenberg, 2000). En introduisant un conflit, un achoppement dans le système, elle le pousse à se transformer : « le but de la poésie est […], semble-t-il, d'établir une nouvelle pertinence par le moyen d'une mutation de la langue » (Ricœur, 1975 : 198). Dans le domaine qui nous occupe, on peut donc supposer que chaque figure du détournement vidéoludique vient enrichir et renouveler, non seulement le genre dans lequel elle s'inscrit (le *machinima*, la *fanfiction*, le *speedrun*, etc.), mais aussi la « grammaire » et le « lexique » du jeu lui-même (nous verrons notamment que certaines valeurs *a priori* incompatibles avec le jeu, telles que l'injouabilité ou l'ennui, peuvent ainsi devenir des mécaniques de *gameplay* à part entière et des caractéristiques valorisées par les joueurs). Les paradigmes ouverts par ces pratiques sont, autrement dit, autant d'extensions venant redessiner les contours des cultures ludiques.

Or, concevoir les figures comme des unités nécessairement mobiles, évolutives, et le détournement comme une réalité dynamique rend malaisée toute approche normative de ces formes. Il semblerait vain, en effet, de nous livrer à la production d'un inventaire des figures existantes dans les détournements afin de les figer et de les consacrer, étant donné que ces procédés sont mouvants par nature et redéfinissent constamment les modalités de la communication[23]. À l'image de la « poétique ouverte » définie par Genette, nous tâcherons de ne pas nous contenter d'« ériger en norme la tradition et [de] canoniser l'acquis », mais plutôt d'explorer les « divers *possibles du discours,* dont les œuvres déjà écrites et les formes déjà remplies n'apparaissent que comme autant de cas particuliers au-delà desquels se profilent d'autres combinaisons prévisibles, ou déductibles » (Genette, 1972 : 11). La théorie des formes que nous exposons ici ne se veut donc pas tant un recensement systématique des procédés du détournement qu'une étude de ses virtualités,

[22] Il est intéressant de noter que Klinkenberg établit, justement, un parallèle entre la rhétorique et le jeu, en tant qu'il s'agit de deux grandes formes de médiation symbolique permettant aux cultures de réconcilier des oppositions vécues comme fondamentales : « le jeu est une activité qui comprend à la fois une part d'aléas et des règles qui introduisent l'ordre dans le chaos » (Klinkenberg, 2000).

[23] Rappelons, au passage, une évidence : non seulement les figures ne font saillance que dans un contexte particulier (qu'elles participent déjà à transformer), mais ces saillances dépendent aussi de l'interprétation du récepteur pour être proprement actualisées. Or le récepteur n'identifie (donc n'actualise) pas toujours les figures qu'il rencontre. Bonhomme (2014 : 77-78) distingue, à ce titre, trois modes possibles de réception d'une figure : la réception figurale inactivée (lorsque le lecteur ne repère pas qu'il y a saillance), la réception figurale empathique (lorsqu'il ressent les effets de la figure sans l'avoir consciemment analysée) et la réception figurale rationalisée (qui revient à analyser les figures de manière consciente et réflexive).

une cartographie – elle-même dynamique et procédant par hypothèses – des différentes *fonctions* assumées par les figures du détournement.

## 2. Fonctions pragmatiques des figures du détournement

En reprenant les idées de Bonhomme (2014), nous avons souligné plus haut que les figures constituaient un instrument du discours quotidien (nous les utilisons constamment) et qu'elles exerçaient, en outre, une fonction dans la communication : elles ne sont pas une simple facette cosmétique du discours, mais servent à en améliorer le rendement ou les effets. Or, il nous semble éclairant de nous centrer sur cette efficience communicationnelle des figures – trop souvent négligée – pour en élaborer une cartographie. Le fait d'envisager les figures par le filtre de leur fonction pragmatique et non plus uniquement en termes structurels (comment se construisent-elles ? de quels éléments sont-elles composées ? etc.) permet de poursuivre nos questionnements en des termes non essentialisants. En suivant les recommandations de Saint-Amand (2013 : 50), nous emploierons cette focale pour reformuler les questions « qu'est-ce qu'un détournement ? » et « qu'est-ce qu'un écart ? » en une perspective plus constructiviste : « *quand* y a-t-il détournement et *quand* y a-t-il écart ? »[24].

D'un certain point de vue, cette analyse par fonctions (plus contextuelle) répond donc à notre volonté – inspirée des *play studies* et énoncée dans le premier chapitre de la thèse – de ne pas envisager le jeu de manière essentialiste, de ne pas le définir dans l'absolu, mais plutôt de le voir comme « ce que fait le joueur à chaque fois qu'il joue ». En d'autres mots, ce que nous appelons ici les « figures du détournement » ne sont pas des formes qui, par définition et de toute éternité, seraient propres au « genre » du détournement, mais désignent simplement tous les procédés qui ont pour fonction pragmatique d'activer un « effet de détournement ».

Dans son travail, Bonhomme (2014 : 162-186) distingue, précisément, cinq fonctions figurales prédominantes : la fonction *esthétique* (qui vise à procurer un plaisir artistique chez le récepteur), la fonction *phatique* (visant à stimuler et renforcer le contact entre locuteurs et récepteurs), la fonction *pathémique* (qui a pour but de susciter l'émotion), la fonction *cognitive* (qui recoupe les figures ayant pour effet, « soit de nous faire davantage comprendre le message transmis, soit de nous faire découvrir de nouveaux concepts » ; Bonhomme, 2014 : 173) et la fonction *argumentative* (dont le but est de convaincre, de susciter l'adhésion des récepteurs). Ces fonctions basiques pourraient, de plus, se combiner pour servir des objectifs complexes : l'addition des fonctions esthétique et pathémique renverrait au « sublime », celle des fonctions esthétique et cognitive au genre de l'allégorie, celle des fonctions pathémique et argumentative au pamphlet, etc. (Bonhomme, 2014 : 187-193). Néanmoins, ce recensement se fonde – selon les dires de Bonhomme lui-même

[24] Empruntant certaines réflexions à Dousteyssier-Khoze, Saint-Amand opère un déplacement similaire au sujet de la parodie : « spécialiste des détournements de la littérature naturaliste, Dousteyssier-Khoze propose de cette façon de remplacer la réflexion strictement poétique "qu'est-ce que la parodie, ou quels sont les textes qui sont des parodies ?" par une question prenant en compte la potentialité parodique : "*quand* y a-t-il parodie ou quels sont les textes qui *peuvent être perçus* comme des parodies ?" **»** (Saint-Amand, 2013 : 50).

(2014 : 162) – sur toute la tradition des traités de rhétorique depuis l'Antiquité (d'où la présence dominante de fonctions telles que l'argumentation ou le plaisir esthétique).

Ce choix de sources explique en partie l'inadéquation des fonctions relevées avec notre objet d'étude. Si la distinction résumée ci-dessus peut fournir un cadre théorique pertinent pour l'étude du langage, elle semble peu opératoire dans le domaine du détournement de jeux vidéo : ces fonctions y existent bel et bien (telle figure dans une *fanfiction* pourra servir un but informatif, esthétique, etc.), mais le découpage qu'elles forment n'y est pas aussi prédominant, structurel. Pour ces raisons, nous tâcherons de classer les figures suivant leurs fonctions pragmatiques, mais nous délaisserons la typologie de Bonhomme pour faire émerger des catégories que nous jugeons plus fondamentales pour la question du détournement. En d'autres termes, bien qu'un autre angle d'approche eût pu révéler, dans les détournements, d'autres fonctions communicatives que celles que nous aborderons, nous choisissons de nous focaliser sur des fonctions plus déterminantes, c'est-à-dire directement liées au jeu et à la reconnaissance du statut de détournement pour ces œuvres. Quelle est l'influence des figures sur le statut conféré à ces œuvres et sur leur rapport avec le jeu d'origine ? Telle est la question que nous nous poserons.

### 2.1. Effet d'écart *vs.* effet de médiation

Nous nous intéresserons précisément à deux grandes fonctions pragmatiques des figures du détournement, qui forment ensemble un découpage essentiel pour l'appréhension du rapport qu'entretiennent les œuvres dérivées avec les jeux dont elles proviennent. Ces deux fonctions sont la production d'un *effet d'écart* et la production d'un *effet de réconciliation* (ou de médiation, pour reprendre le terme employé ci-dessus). Les procédés transformationnels à l'œuvre dans les détournements peuvent servir ces deux types d'effets : soit créer une rupture, une distanciation de l'œuvre dérivée par rapport au jeu original et les marquer comme étant distincts, soit réconcilier ces deux œuvres, « colmater » ce qui les sépare (en réintroduisant le jeu dans le détournement, par exemple). Pour rappeler un exemple présenté dans le premier chapitre[25], une œuvre comportant une dominance de figures productrices d'effet d'écart, telle que la série de *machinimas Red vs. Blue*, apparaîtra ainsi comme davantage resémantisée, distanciée du jeu *Halo* qu'un montage de frags venant redoubler le sens du jeu en question.

En suivant cet exemple, on peut donc avancer que, d'un point de vue général, l'activation d'un effet d'écart important aura pour corollaire de présenter le détournement comme une œuvre autonome[26], indépendante du jeu dont elle est pourtant issue (nous dirons qu'elle gagne le statut de *détournement* au sens fort), tandis que l'inhibition de cet écart fera plutôt apparaître l'œuvre dérivée comme une ré-énonciation du jeu, une actualisation parmi d'autres de la « partition » vidéoludique (nous parlerons, alors, plutôt de *réécriture*). En d'autres termes, la plus ou moins grande activation d'un effet d'écart par les figures déplacerait l'œuvre dérivée sur un continuum allant de la simple ré-

[25] Voir point 5 : « L'écart comme effet et mode de réception ».

[26] Notons que, selon Genette (1982 : 13-14), la capacité du détournement à s'ériger en œuvre autonome constituerait une spécificité de cette forme d'écriture au second degré, notamment par opposition au commentaire (au métatexte), qui atteint plus rarement ce statut.

énonciation du jeu à l'œuvre à part entière, du « détournement dans le jeu » au « détournement du jeu »[27].

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Fonctions des figures :** | **« Faire œuvre »**<br>*Activation de l'effet d'écart entre le détournement et le jeu* | ⇔ | **« Faire jeu »**<br>*Résolution, colmatage de l'écart entre le détournement et le jeu (effet de médiation)* |
| **Statuts des œuvres :** | **Détournement au sens fort**<br>*Autonomisation de l'œuvre dérivée* | ⇔ | **Réécriture**<br>*Présentation de l'œuvre dérivée comme une ré-énonciation ou une actualisation du jeu parmi d'autres* |

Rappelons toutefois ici que les figures (et leurs fonctions) ne sont saillantes que par rapport à un cadre servant d'arrière-plan : « l'anomalie n'apparaît que sur la toile fournie par le paradigme » (Kuhn, 1983 : 99). Ce cadre est formé non seulement par l'énoncé (à ses niveaux morphologique, syntaxique et sémantique), mais aussi par le contexte d'énonciation, qui comprend notamment le régime médiatique de l'œuvre (est-ce une vidéo ? un texte ? un jeu ?) et son genre (est-ce un *machinima* humoristique ? une vidéo de *speedrun* ? un *let's play* ? etc.).

De même, les fonctions pragmatiques portées par ces figures ne sont réellement perceptibles que l'une par rapport à l'autre : une figure productrice d'écart sera d'autant plus perceptible qu'elle prend place dans un régime d'expérience proche du jeu d'origine, tandis qu'une figure réconciliatrice n'apparaîtra comme saillante que dans une économie qui n'est pas ludique à l'origine. Deux exemples permettront d'éclairer ces dernières réflexions.

### 2.2. Saillances produisant un effet de réconciliation : l'exemple des *fanfictions*

Pour rappel, les *fanfictions* sont des textes narratifs écrits par les fans et inspirés d'œuvres préexistantes (il peut s'agir de livres, de films, de séries télévisées, de bandes dessinées ou, dans le cas qui nous intéresse, de jeux vidéo). Ces récits peuvent poursuivre différents objectifs : prolonger un univers en comblant les failles laissées par l'auteur, détourner humoristiquement une histoire connue, mettre en scène des personnages appréciés au sein de réalités parallèles, etc.

Or, si l'on envisage ces textes comme étant des détournements de jeux vidéo (dans le dernier cas de figure évoqué), il apparaît rapidement qu'il s'agit d'un genre de détournement appartenant à un régime d'expérience *a priori* assez distant d'une pratique ludique. Les *fanfictions* appartiennent à la catégorie des détournements du *game*[28], puisqu'elles s'emparent d'éléments constitutifs des jeux (des personnages, des situations, des environnements ou des univers) et les réagencent afin de concevoir de nouvelles mises en scène (allant de l'extension narrative du jeu à sa réécriture la plus complète). Néanmoins, loin d'être créées dans le cadre du jeu original (comme les *mods*) ou par le biais d'une performance de jeu (comme les *speedruns*, *let's plays*, *machinimas* et autres

[27] Cette distinction a été inspirée par celle opérée par Bertrand – citant Judith Schlanger – entre « invention d'un cadre » et « invention dans le cadre », au sujet de l'invention en littérature (Bertrand, 2015 : 67)
[28] Développée dans le premier chapitre, point 3.1.1.

détournements par le *play*), les *fanfictions* sont des textes indépendants du *game* d'origine et issus d'une pratique d'écriture distincte de la pratique ludique : elles sont des « remédiations » du jeu débouchant sur la production « d'artefacts externes » (Georges et Auray, 2012b). Elles appartiennent donc à une économie très différente de celle du jeu : il s'agit de textes non interactifs, étiquetés comme des œuvres indépendantes et présentés dans des bases de données dédiées[29].

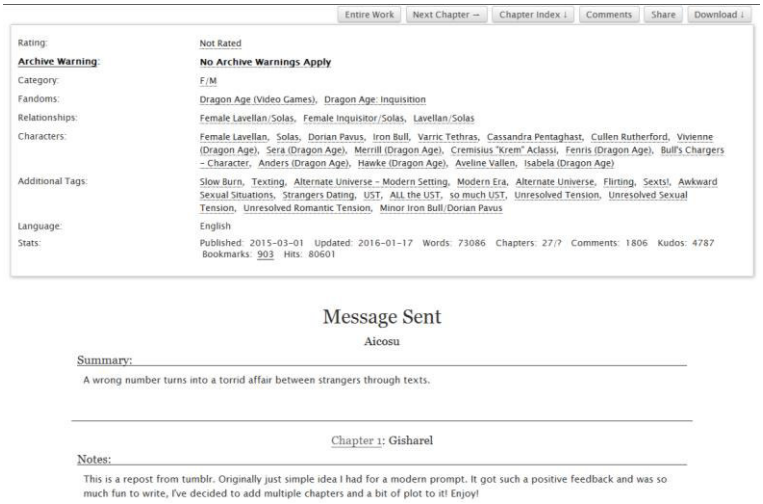



*Figure 35 - Capture d'écran d'une* fanfiction *basée sur la série de jeux de rôle* Dragon Age *et publiée sur le site* Archive of Our Own[30]

Pourtant, dans ces textes peuvent apparaître des figures qui font, précisément, saillance par rapport au contexte d'énonciation en réintroduisant des aspects ludiques au sein des *fanfictions*. C'est, du moins, l'hypothèse que nous avons développée dans notre article « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des *fanfictions* comme dispositifs jouables » (Barnabé, 2014a), où nous défendons que ces textes et leurs paratextes contiennent différents « marqueurs pragmatiques de jouabilité » permettant la transmission d'une « signification partagée » de jeu (Genvo, 2011). Ce faisant, ils témoignent d'une certaine forme de « ludicisation »[31] de l'écriture et de la lecture. Étudier les *fanfictions* comme des prolongements de l'expérience ludique avait, par

[29] Les plus importantes se consacrent aux *fanfictions* en général et non spécialement aux détournements de jeux vidéo (voir : *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/, consulté le 14/05/2017 et *Archive of Our Own*. URL : https://archiveofourown.org/, consulté le 14/05/2017). Il existe cependant des sites – souvent centrés sur une licence spécifique – qui répertorient des *fanfictions* parmi d'autres types de détournements (à l'image du forum *Halo Création*. URL : http://www.halocreation.org/portal, consulté le 28/07/2016).

[30] « Message Sent - Chapter 1 - Aicosu - Dragon Age (Video Games) », sur *Archive of Our Own*. URL : http://archiveofourown.org/works/3457130/chapters/7585658, consulté le 28/07/2016

[31] La ludicisation est définie par Genvo comme l'ensemble des « *processus qui consistent à faire entrer un objet dans le monde du jeu, en soulignant que la définition de cette notion et des objets auxquels elle renvoie est hautement contextuelle et peut être amenée à évoluer* » (Genvo, 2011 : 62). Le concept de *ludicisation* s'oppose à celui de *gamification*, généralement défini comme « l'utilisation d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques » (« *the use of game design elements in non-game contexts* » ; Deterding *et al.*, 2011 : 2, vers. num.). Cette deuxième notion s'inscrit dans une perspective plus essentialiste, puisqu'elle présuppose que l'on peut réduire le jeu à une série de paramètres objectivables (le score, le système de récompenses, la progression par niveaux, etc.). Elle occulte donc, d'une part, la diversité et la variabilité des représentations possibles de ce qu'est un jeu et, d'autre part, la primauté de « l'attitude ludique » de l'utilisateur (Henriot, 1969 : 73), sans laquelle le jeu ne peut advenir.

ailleurs, l'avantage d'offrir un éclairage neuf sur ces textes trop souvent jugés indignes d'intérêt par les perspectives littéraires classiques : le fait de les observer à travers le prisme de critères littéraires a effectivement pour conséquence, comme le note Coppa (2006b : 229), de présenter comme des défauts certaines caractéristiques fondamentales du genre[32] (l'absence de linéarité, l'omniprésence des répétitions, les libertés prises avec la cohérence scénaristique, etc.). Envisager les *fanfictions* via le paradigme théorique du jeu permet, au contraire, de formaliser sans les trahir les codes du genre (telle *fanfiction* est-elle un bon support de l'attitude ludique ? tel texte est-il « jouable » ? etc.). La suite de ce point illustratif puisera donc largement dans l'article en question[33], afin de montrer comment diverses saillances peuvent produire des effets de réconciliation entre la *fanfiction* et le jeu dont elle est issue, malgré le changement radical de médium et de contexte d'énonciation que suppose ce genre de détournement.

### *2.2.1. Marqueurs d'interactivité*

Bien que les *fanfictions* ne soient pas initialement nées avec internet[34], elles ont investi le support numérique dès le début des années 1990 (Coppa, 2006a : 53). Ce changement de support n'a pas été sans conséquences sur les modalités d'écriture et de lecture des textes amateurs. Outre l'accroissement considérable de la portée et de la visibilité du phénomène, c'est la structure même des textes qui en a été transformée. Il est aujourd'hui possible, par exemple, de publier une fiction progressivement (sans l'avoir préalablement terminée), de la modifier *a posteriori*, de laisser des commentaires (ou « *reviews* ») à chaque étape du texte et d'en influencer l'élaboration. La multiplication des œuvres a aussi modifié les modalités de leur consommation, dans le sens où il est désormais nécessaire d'user de divers critères pour faire le tri dans le vaste ensemble de *fanfictions* proposées. Nous aborderons ici certaines de ces transformations qui présentent un relief par rapport au contexte énonciatif et médiatique en venant figurer dans les textes un élément typiquement associé au jeu vidéo : l'interactivité.

Les *fanfictions* actuelles se caractérisent, tout d'abord, par le fait que leur lecture est encadrée par une interface : cet élément reste saillant par rapport à la tradition littéraire et par rapport au niveau syntaxique du texte, car il y introduit une ébauche d'interactivité. En effet, le lecteur peut non

[32] « La *fanfiction*, de ce point de vue, n'est ni de l'art, ni du commerce. Au lieu de cela, elle est accusée d'être non originale et répétitive, trop étroitement focalisée sur les corps et sur le personnage au détriment de l'intrigue ou des idées. Cela peut sonner comme un échec si l'on suit les normes littéraires conventionnelles, mais si l'on envisage la *fanfiction* comme une espèce de performance, le tableau change » (traduit de : « fan fiction, from this point of view, is neither art nor commerce. Instead, it is charged with being derivative and repetitive, too narrowly focused on bodies and character at the expense of plot or idea. That may sound like failure by conventional literary standards, but if we examine fan fiction as a species of performance, the picture changes » ; Coppa, 2006b : 229).

[33] Le corpus étudié dans cet article se compose de trente *fanfictions* basées sur la série de jeux d'action-RPG *Kingdom Hearts* et prélevées sur le site *Fanfiction.net*. Les différents textes étudiés (dont la longueur totale s'élève à un peu plus de deux millions de mots) ont été sélectionnés en suivant deux critères : la langue (seules les fictions en français ont été considérées) et la popularité (les textes sélectionnés sont ceux qui ont été le plus souvent enregistrés comme « favoris » par les utilisateurs). L'analyse ne s'est pas bornée à la forme et au contenu des *fanfictions*, mais a également pris en compte leur paratexte (la présentation du texte dans l'espace alloué par le site, les annotations de l'auteur insérées en début et en fin de chaque chapitre et les commentaires des lecteurs).

[34] Nous reviendrons plus en détail sur ces prémisses dans le chapitre consacré à cette forme de détournement.

seulement modifier à sa guise la mise en page du texte, la taille et le type de la police, l'espacement des lignes ou encore le contraste de la page, mais il doit, en outre, procéder à diverses manipulations pour simplement accéder à la fiction désirée. Dans le menu du site web, il devra préalablement sélectionner le médium de l'œuvre d'origine (livre, film, bande dessinée, jeu, etc.), puis le *fandom*[35] désiré (quel livre ? quel film ? etc.) pour enfin diriger sa recherche au sein de l'importante masse de textes grâce à l'utilisation de filtres. Sur *Fanfiction.net*, ceux-ci sont particulièrement nombreux : il est possible de trier les œuvres par langue, par genre, par taille, par date, par « *rating* » (l'œuvre est-elle tout public ? réservée aux plus de seize ans ? etc.), en fonction des personnages mobilisés, de ceux que l'on ne souhaite pas voir apparaître, ou selon tous ces critères à la fois. Le seul interfaçage introduit donc une médiation entre le lecteur et le texte qui n'est pas sans rappeler la logique du jeu[36].

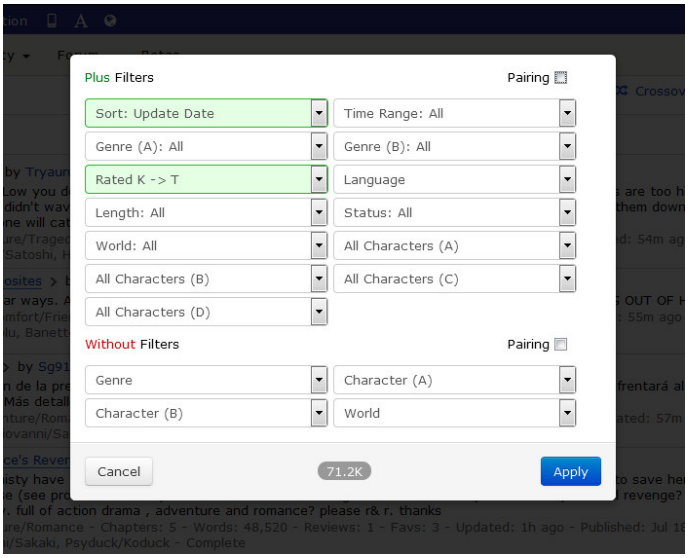



*Figure 36 - Filtres utilisables pour effectuer une recherche parmi les* fanfictions *d'un* fandom *particulier sur* FanFiction.net

Ensuite, cette lecture organisatrice est appelée à déboucher sur une participation effective : les textes de *fanfictions* sont saturés d'appels à la production de « *reviews* », c'est-à-dire de commentaires à portée évaluative. La publication d'une *review* n'est pas obligatoire, mais elle est fortement encouragée : les lecteurs qui réagissent sous la forme de commentaires sont chaudement remerciés[37], tandis que ceux qui lisent sans se manifester sont catalogués sous l'étiquette péjorative

[35] Le terme *fandom* désigne à la fois la communauté, les activités et les productions amateurs (en somme, toute la sous-culture) qui se développent autour d'une œuvre ou d'un univers fictionnel particulier.

[36] Voir notre article « Signes et jouabilité : l'interface comme outil de ludicisation » (Barnabé, 2015b) pour une approche de l'interface comme un facteur favorisant la jouabilité.

[37] Pour preuve, ces quelques exemples : « je suis surprise de voir que ma fic plait à tant de monde. Un grand merci à tous ceux qui me lisent et prennent la peine de me laisser une review. Ca me fait énormément plaisir à chaque fois. Merci aussi à ceux qui mettent mon histoire en favoris ou story/alert » (« Kokoro ga nai, chapitre 6 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/6/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014) ; « merci à mes premières lectrices, vous m'avez fait trop trop trop plaisiiiiiir ! » (« Puisque la folie te guette, chapitre 2 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/2/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 08/08/2016) ; « merci pour vos reviews adorables (auteur sautille) : Kaedegirl, Bouddha, Midna-Sama, LawSama, Nayru25, Ghostly Doll, Serya-chan et DuncanHeart [pseudonymes des

de « lecteurs fantômes »[38]. Plus généralement, les *reviews* sont constamment sollicitées par les auteurs. En témoignent ces quelques exemples issus des notes d'auteurs qui apparaissent en début ou en fin de chapitres, au sein même des *fanfictions* :

> Voilà ! j'me lance dans une fic KH[39] ! Si vous voulez la suite, reviewez moi ![40]

> J'avoue être déçue de n'avoir reçu aucune review pour le thème précédent, « Hero », et j'espère que celui-ci aura plus de succès, d'autant que je n'ai plus d'avance […]. Après plus d'un an de publication régulière, je suis à court de thèmes en avance, j'ai donc besoin, comme la plupart des autres auteurs, de vos encouragements et de votre soutien pour arriver à maintenir ce rythme jusqu'au bout ! Aidez-moi, chers lecteurs, à remporter ce challenge et à être la première à venir à bout de cette liste des cent thèmes d ans la section Kingdom Hearts ![41]

> Voilà tout. Vous avez aimé/détesté? Review please! x3[42].

L'appel à la *review* se marque, en outre, dans la composition du site elle-même, puisque chaque chapitre de fiction se termine par un formulaire invitant au commentaire (voir figure 37)[43].

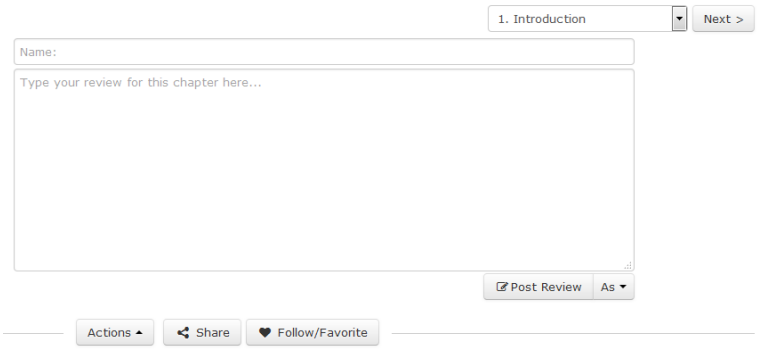



*Figure 37 - Sur* FanFiction.net*, chaque chapitre de* fanfiction *se termine sur un formulaire invitant le lecteur à laisser une* review

---

commentateurs] » (« Les Bannis ont droit d'amour, chapitre 3 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4975923/3/Les-Bannis-ont-droit-d-amour, consulté le 29/07/2016).

[38] En voici quelques illustrations : « je suis une anti-lecteurs fantômes, je trouve que c'est un profond manque de respect […] » ; « je souhaite m'inscrire, car je suis contre les lecteurs "fantômes" » ; « je trouve que c'est une excellente idée d'avoir créé un groupe comme ça, au vu du nombre de lecteurs fantômes qui trainent sur ce site. […] C'est personnel, mais je trouve que ne pas laisser de review à une fic qu'on a lu, c'est un peu comme ignorer quelqu'un qui est en train de nous parler ». Réponses au sujet « Engagez-vous ! » (pp. 19-20), posté sur le forum « FIC », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/topic/77278/28145140/19/Engagez-vous, consulté le 08/08/2016.

[39] « KH » désigne ici le jeu *Kingdom Hearts*.

[40] « Quand on va à la neige, chapitre 1 », *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/3715675/1/Quand-on-va-%C3%A0-la-neige, consulté le 08/08/2016.

[41] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 69 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/69/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 29/07/2016.

[42] « Un triangle parfait, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/6430155/1/Un-triangle-parfait, consulté le 08/08/2016.

[43] Notons que la « collection » de *reviews* par les auteurs développe également, en résonnance, une dimension compétitive de l'activité : un texte disposant de nombreux commentaires aura plus de visibilité sur le site et donc plus de chances d'être lu. Cette évaluation chiffrée de la pratique – de nouveau introduite par internet – constitue un autre marqueur rappelant le jeu dans les textes.

L'intrication entre les textes et les *reviews* peut être encore plus prononcée, notamment dans le cas des répertoires de *fanfictions* qui prennent la forme de forums : sur ces sites, les différents chapitres publiés par un auteur sont entrecoupés par les messages postés, en réponse, par ses lecteurs (voir figure 38) : le texte de fiction et le métadiscours sont ainsi mis sur le même plan, sans réelle distinction de degré.

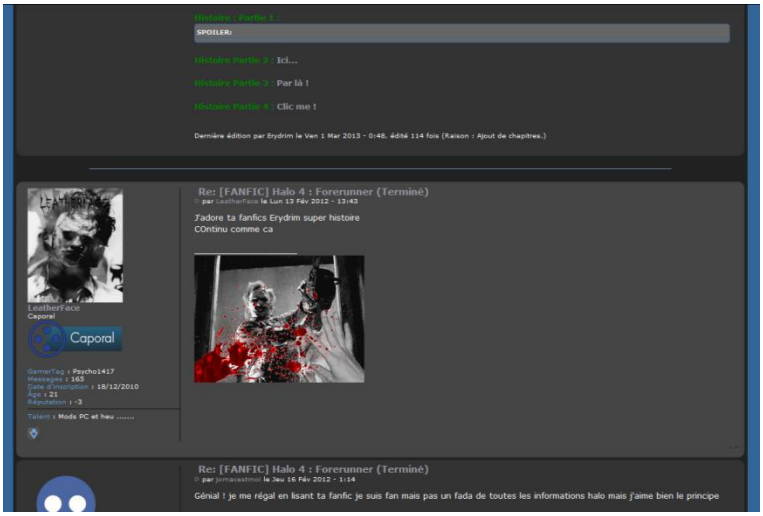



*Figure 38 - Sur le forum* Halo Création[44]*, les* fanfictions *sont publiées comme de simples « posts » et sont donc entrecoupées par les commentaires des lecteurs*

Les différents appels à la participation peuvent être considérés comme autant de saillances par rapport au niveau syntaxique des énoncés, puisqu'ils ouvrent des « béances » au sein de l'organisation de l'œuvre en y introduisant des possibilités d'interaction. Les commentaires peuvent, en effet, avoir un impact direct sur l'évolution du texte. Par leur seule présence, ils encouragent déjà l'auteur à poursuivre son œuvre (et une absence de *reviews* débouchera, bien souvent, sur un abandon de l'écriture)[45]. De plus, les corrections ou suggestions qu'ils contiennent entraînent parfois des modifications concrètes du texte. Ainsi, dans les quelques exemples suivants, les auteures demandent explicitement à leurs lecteurs d'intervenir dans leur processus créatif :

> J'ai créé un sondage sur mon profil, parce que j'aimerais bien connaître votre avis quant aux personnages de la fanfic, pour savoir lesquels je dois plus développer, ou ceux qui ne méritent que de

[44] Voir « [FANFIC] Halo 4 : Forerunner (Terminé) - Page 4 » sur *Halo Création*. URL : http://www.halocreation.org/t9155p75-fanfic-halo-4-forerunner-termine, consulté le 29/07/2016.

[45] Pour illustration, ce commentaire émis par une auteure à la fin du quatrième chapitre de sa fiction : « un très grand merci pour vos chaleureux encouragements! Je peux vous dire, sans l'once d'une hésitation, que vous avez littéralement sauvé cette fic. J'ai pensé pendant un moment à la supprimer, mais je me suis dit que ça ne serait pas très juste pour ceux qui la lisaient. Je m'étais dit que même si ça ne concernait qu'une personne ou deux, ils n'en restaient pas moins des lecteurs! Et puis quand j'ai vu vos commentaires, ça m'a redonné envie de continuer et là, les idées sont en train de se bousculer dans ma tête! » ; dans « Valse de la Lune, chapitre 4 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/3690783/4/Valse-de-la-Lune, consulté le 08/08/2016.

> rester encore en retrait… Je compte sur vous pour y jeter un œil, si vous avez le temps. =) Merci d'avance ! ^^[46]

> Pourquoi ne s'est-il rien passé, à votre avis ? Laissez-moi vos idées en review ! La justification sera postée avec le thème suivant ! […] Petit concours : la première personne à justifier correctement l'absence d'AkuRoku[47] dans ce chapitre aura le droit de me donner des « contraintes » (ou des indications, vous voyez ça comme vous voulez) pour le thème restant de son choix. Pareil si quelqu'un arrive à retrouver de quelle chanson je me suis inspirée pour cette réplique : « Honey-Moony, maney-mo, catch the bad wolf by his toe »[48]

> Concernant Naminé et Kairi, avec qui de Demyx ou de Zexion les voyez-vous ? Je ne suis pas encore décidée sur ces couples et, à dire vrai, je ne sais même pas si je vais caser les jumelles[49].

Par ces adresses et demandes, les auteurs introduisent donc une interactivité effective dans leurs textes : les récepteurs peuvent réellement intervenir dans leur énonciation. Ces passages pourraient être qualifiés d'« insertions allotopiques »[50], puisqu'ils viennent mettre en rapport le régime du texte (qui répond globalement à des exigences de finitude, de stabilité, de non-interactivité, etc.) avec un autre système de règles : celui du jeu. Néanmoins, l'interactivité peut aussi être simplement figurée au sein des énoncés. Que ce soit dans les textes, dans leurs présentations ou dans les profils des auteurs, la présence du lecteur est constamment reconnue et convoquée (François, 2009 : 177) à travers des questions, des sondages ou même via la figuration de faux dialogues avec le public, comme dans l'extrait suivant :

> Dans les rues de la Cité du Crépuscule, marchait un vieil homme aux longs cheveux blonds et au regard inquiétant. Oui, je n'aime pas Vexen. Non, j'arrêterai pas de me payer sa poire, j'aime trop ça. Donc Vexen, car c'était lui, avançait d'un pas tranquille sur le pavé orangé par la lumière du soleil couchant[51].

La participation des lecteurs peut, enfin, trouver une forme accrue dans la pratique de la « bêta-lecture ». Les bêta-lecteurs sont des lecteurs-critiques auxquels les auteurs de *fanfictions* peuvent soumettre leur texte avant de le publier pour que celui-ci soit corrigé ou amendé[52]. En modifiant le texte avant sa parution, ces amateurs (qui croisent donc les fonctions de lecteur, de critique et d'éditeur ; Karpovich, 2006 : 176) prennent part à une partie de son énonciation et participent à réfuter l'autorité de l'auteur sur son œuvre. Cette superposition d'instances créatrices laisse parfois des traces au sein des textes eux-mêmes, notamment à travers la présence de nombreux remerciements :

---

[46] « Crushcrushcrush, chapitre 15 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/7107693/15/Crushcrushcrush.

[47] C'est-à-dire : l'absence de scène d'amour entre les personnages Axel et Roxas.

[48] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 72 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/72/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 08/08/2016.

[49] « Coup de Foudre à Disneyland, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/9422009/1/Coup-de-Foudre-%C3%A0-Disneyland, consulté le 08/08/2016.

[50] L'expression est utilisée par Dondero (2011) pour décrire l'utilisation d'images artistiques au sein d'isotopies scientifiques.

[51] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 53 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/53/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%8Bmes, consulté le 08/08/2016.

[52] Notons que cette appellation renvoie directement à celle de « bêta-test », ce qui constitue un autre vecteur de médiation entre les *fanfictions* et les jeux. En effet, le bêta-test désigne la seconde période d'essai d'un logiciel, durant laquelle celui-ci est mis à l'épreuve par un grand nombre d'utilisateurs qui signalent aux concepteurs les derniers *bugs* et problèmes rencontrés afin de les résoudre avant la mise en vente.

> Merci beaucoup à Nayru25 d'avoir 'supervisé' cet OS [*one shot*] ! =D Tes avis m'ont beaucoup aidée ^^ […] Et je te remercie aussi pour m'avoir aidée à trouver un titre =)[53]

> Je remercie évidemment Ari, alias Fire Serendipity, ma seule et unique Bêta Lectrice, sans qui cette histoire n'aurait pas eu la même qualité, qui m'a fait beaucoup rire par ses commentaires et qui est une écrivaine hors-pair (te cache pas et arrête de rougir)[54].

À l'occasion, les commentaires du bêta-lecteur peuvent même apparaître dans le corps de la *fanfiction*, comme dans cet extrait où, à la fin d'un chapitre, la bêta-lectrice intervient pour s'insurger contre le dénouement de l'histoire (intervention qui est ensuite commentée par l'auteure, Aria, dans une parenthèse) :

> Rangeant dans un coin de sa tête ce qui venait de se passer, Roxas avait ouvert un couloir des Ténèbres pour retourner à l'intérieur de la Forteresse. Il avait ramassé le corps inerte de son ami en tâchant d'ignorer la chaleur brûlante qu'il dégageait, et l'emporta.
>
> *AKUROKU*
>
> Ooooooooh, mais NON !!!! Nan, mais nan kewa, c'est quoi c'te fin ?! u_u
>
> …
>
> **ARIA !!! VIENS ICI FAUT QU'ON PARLE !!!**
>
> (Note de la bêta-lectrice en colère. Protégez-moi ! […])[55]

Encore une fois, ces traces sont proéminentes dans les textes, tant au niveau syntaxique (car elles sont les empreintes de l'intervention d'un lecteur dans l'écriture) qu'au niveau sémantique, par leur caractère métaleptique : les commentaires des auteurs et bêta-lecteurs ne sont que très peu distingués de la fiction (bien souvent, ils lui sont simplement juxtaposés), si bien qu'ils participent à rendre flous les différents seuils de la narration. Cette porosité de la fiction entraîne, d'ailleurs, une autre forme de rapprochement du texte et du jeu.

### *2.2.2. Figures de l'« avatarisation »*

Dans les commentaires qui précèdent ou suivent leurs textes, les auteurs de *fanfictions* recourent, bien souvent, à des stratégies de « fictionnalisation » afin de créer une représentation d'eux-mêmes se situant entre la figure d'auteur et le personnage, entre le réel et la fiction. Cette distanciation peut, elle aussi, être vue comme une conséquence de l'investissement du support numérique : en anonymisant les rapports entre amateurs, celui-ci a rendu possible, pour chacun d'eux, la construction libre de sa propre représentation textuelle. Les acteurs de la communauté doivent dorénavant choisir un pseudonyme et élaborer un profil, à travers lesquels se dessine souvent un véritable « personnage d'auteur ». Or les paratextes des *fanfictions* sont aussi fréquemment investis par ces écrivains pour se mettre en scène comme s'ils existaient aux marges de la fiction.

Ainsi, il n'est pas rare de les voir, dans la présentation d'un chapitre, se représenter en train d'interagir avec un de leurs personnages ou simuler certaines actions par l'utilisation

---

[53] « I've lost my heart in winter, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5609560/1/I-ve-lost-my-heart-in-winter, consulté le 08/08/2016.

[54] « Puisque la folie te guette, chapitre 36 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/36/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 08/08/2016.

[55] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 30 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/30/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 08/08/2016.

d'onomatopées, de *smileys* ou de signes typographiques. En témoigne ce commentaire fourni à la suite du premier chapitre de la fiction « Kokoro ga nai »[56], où l'auteure converse avec ses personnages sur ce qu'il vient de se passer dans l'histoire :

> Roxas[57] : Je suis vendu à des enchères ? Oo […]
> Axel : Je crois qu'il est sous le choc.
> Moi : Si déjà il est choqué juste avec ça, qu'est-ce que ça va être la suite…
> Roxas : Parce que je vais subir pire que ça ?!
> Moi : Huhu, tu verras bien… Review please ? *w*

Un autre exemple : cette présentation d'un chapitre, où l'auteure annonce les résultats d'un sondage qui interrogeait les lecteurs sur leurs couples préférés, mais se fait interrompre par l'un des personnages concernés.

> Notons le remarquable vautrage du RokuNo[58], mais quoi, ils vous plaisent pas ensemble ces deux-là ? Oh, mais vous allez aimer, vous verrez… Vous aurez pas le choix, vous allez v…
> * SBAF !*
> Reno : Arrête, t'en dis trop[59]

L'alliage de figuration des auteurs au sein des textes et de mobilisation des personnages dans le métadiscours constitue une double transgression des seuils de la fiction (il s'agit de deux métalepses allant dans des directions opposées[60]). Les simulacres d'auteurs créés par ces figures sémantiques ne sont pas sans rappeler un type de personnage propre au domaine du jeu : l'avatar. Cette figure servant de véhicule au joueur pour explorer la fiction ludique se situe, elle aussi, à cheval entre deux niveaux de la narration : elle représente le joueur réel, mais exerce une fonction au sein de l'univers fictionnel[61]. Dans les *fanfictions*, les auteurs produisent des représentations d'eux-mêmes qui construisent un rapport à la fiction assez similaire : ils se présentent moins comme des créateurs au sens fort que comme les explorateurs d'un univers qui ne leur appartient pas vraiment[62].

Cette posture atteint son apogée dans la création de ce que les fans appellent communément des « Mary Sue »[63] (ou des « Gary Stu », leur équivalent masculin) : il s'agit de personnages, généralement surpuissants ou trop parfaits, censés représenter l'auteur dans la fiction – donc

---

[56] « Kokoro ga nai, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/1/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014.
[57] Axel et Roxas sont deux personnages de *Kingdom Hearts* très populaires et fréquemment mis en couple par les auteurs de *fanfictions*.
[58] RokuNo : abréviation désignant le couple formé par les personnages Roxas et Reno.
[59] « MAUVE, chapitre 15 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/6422643/15/MAUVE-premi%C3%8Bre-partie-A-coeur-fendre, consulté le 09/08/2016.
[60] Dans la terminologie de Genette (2004 : 27), il s'agit donc d'une métalepse (l'auteur intervient dans la fiction) doublée d'une antimétalepse (un personnage sort du cadre de sa fiction).
[61] L'avatar rappelle, à ce titre, le fonctionnement des embrayeurs : comme eux, il est un signe vide qui ne se remplit qu'en fonction de la situation d'énonciation.
[62] Pour plus de détails sur la posture des fans-auteurs, voir le point « Une communauté jouable et la posture du fan-auteur : entre réflexivité et distanciation » de notre article (Barnabé, 2014a).
[63] Le concept provient d'un personnage créé par Paula Smith, en 1973, dans sa parodie de *fanfiction* « A Trekkie's Tale » (en ligne sur la page : « The Original ANTI "Universal Mary Sue Litmus Test" », sur *Wiccan Anime*. URL : http://www.wiccananime.com/amslt/amslttrekkiestale, consulté le 09/08/2016).

d'avatars textuels explicites. Bien que fréquente, l'introduction d'un Mary Sue dans une fiction est généralement considérée par les praticiens comme une « erreur de débutant » à éviter, comme le montre l'ironie de la définition suivante, proposée par une auteure :

> Mary-Sue est le personnage féminin créé par l'auteur […] qui débarque dans l'univers du héros et règle tous les problèmes d'un clignement de l'œil. Elle est super belle, super intelligente, super forte, ne se laisse pas faire, fait fondre le cœur de tous les garçons aux alentours, étale le méchant d'un claquement de doigt, a un secret super bien caché qui la rend encore plus forte, et bien sûr, pour renforcer son côté mystérieux, peut se targuer d'avoir des origines étrangères. […] C'est la fille parfaite, l'incarnation de l'auteur(e) qui vole la vedette au héros et ne décolle pas une seule seconde du dessous des projecteurs. Impossible de s'en débarrasser et Dieu sait pourtant combien les lecteurs ne peuvent la saquer…[64].

La conception d'un protagoniste de *fanfiction* suit donc, par moment, le modèle de l'avatar : il s'apparente à une prothèse ou à un prolongement de l'auteur et symbolise son pouvoir d'action dans l'univers fictionnel. Ces personnages types – saillants par rapport à la cohérence sémantique des univers, puisqu'ils en transgressent les frontières – génèrent un effet de réconciliation entre le texte et le jeu dont il s'inspire : à travers le Mary Sue, l'auteur est représenté comme un joueur qui explore un monde sur lequel il peut agir, mais dont il n'est pas tout à fait maître.

Plus largement, le phénomène des Mary Sue n'est, en fait, que l'aboutissement le plus visible et radical de l'attention soutenue qui est portée, dans les *fanfictions*, aux personnages et à leurs corps (voir Coppa, 2006b : 230). Ceux-ci sont presque systématiquement au centre de l'intrigue (la majorité des textes étudiés sont en focalisation interne et mettent l'accent sur le ressenti des protagonistes) et viennent même parfois s'y substituer, devenant des sortes de « mascottes » de l'univers dont ils sont issus. La présence ou l'absence de certains personnages sert d'ailleurs – on l'a vu figure 36 – de filtre de recherche et de tri dans les bases de données de *fanfictions* : les protagonistes sont mentionnés dans les descriptifs des textes, au même titre que le genre de la fiction, sa langue ou sa longueur.



Esprit du Feu › by Ariani Lee *reviews*
Un esprit du Feu est emprisonné dans une maison, lié à elle contre son gré, ainsi qu'à la famille de l'homme qui l'a entravé. Endormi depuis des décennies, il est tiré de son sommeil par l'arrivée du dernier descendant du sorcier. Akuroku.
Rated: M - French - Romance/Supernatural - Chapters: 10 - Words: 35,813 - Reviews: 93 - Favs: 63 - Follows: 10 - Updated: Dec 27, 2009 - Published: Nov 5, 2009 - Axel, Roxas, Riku, Sora - Complete

*Figure 39 - Ce descriptif de* fanfiction *sur* Fanfiction.net *permet de voir que les personnages Axel, Roxas, Riku et Sora apparaîtront dans le texte*

Même si elle n'aboutit pas toujours à la construction d'un avatar textuel, la manière dont les fans-auteurs manipulent leurs personnages semble ainsi entretenir une certaine parenté avec le jeu de marionnettes ou de figurines (décrit par Jenkins comme l'une des premières possibilités offertes à l'enfant de se réapproprier un contenu culturel ; Jenkins, 2002 : 364).

Dans le même ordre d'idées, en vertu de ce qui vient d'être décrit, on pourrait aussi rapprocher l'écriture de *fanfictions* du jeu de rôle (Cristofari, 2010 : 2) : non seulement les jeux de

[64] Message introductif dans le sujet « Le cas Mary-Sue » sur le forum : « Parlons fanfiction », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/topic/77279/52955121/Le-cas-Mary-Sue, consulté le 09/08/2016.

rôle textuels prenant les *fanfictions* pour modèles foisonnent sur les forums[65], mais une auteure admet même s'inspirer de la manière dont elle joue un personnage en *roleplay* pour le décrire par la suite dans une fiction : « j'ai casé mes envies de rp dans ce UA[66] et…Roxas est égal à lui-même comme je le joue en rp, enfin presque XD »[67].

Ces commentaires et parallèles servent la construction d'une posture d'auteur « au second degré » et concourent à représenter – dans les textes ou dans leurs marges – l'activité d'écriture comme étant conduite par une « attitude ludique ». Toutes les figures évoquées construisent donc pour les textes – dans les termes de Genvo – un « éthos ludique » : celui-ci « puise dans des référents fictionnels pour constituer un système de valeur, qui aura vocation à persuader son destinataire d'adopter une attitude ludique à travers les représentations véhiculées » (Genvo, 2013). En d'autres termes : les mécanismes formels mentionnés contribuent à faire entrer les *fanfictions* dans une certaine culture ludique.

### *2.2.3. Le texte comme performance*

Abordons encore un dernier trait formel récurrent dans les *fanfictions*, qui vient déconstruire les codes du texte et participe à le rapprocher du jeu. Bien qu'elles prennent la forme de textes publiés, les *fanfictions* sont parsemées de saillances (que l'on pourrait nommer des « béances » ; François, 2009 : 165) mettant en cause leur statut d'œuvres finies et les présentant plutôt comme des performances, des processus en cours.

Ces ouvertures des frontières du texte fanfictionnel découlent – on y revient – de l'utilisation d'internet comme support. D'une part, celle-ci a introduit une certaine instantanéité dans la publication. D'autre part, elle a généralisé, chez les auteurs, une forme « d'écriture par mise à jour » (François, 2009 : 169) : ceux-ci peuvent, aujourd'hui, diffuser leur texte au fur et à mesure de sa production et en retravailler continuellement les versions antérieures, même après la publication. Cette possibilité laisse des traces au sein des œuvres et leur confère un aspect « temps réel » : le texte apparaît, par moments, comme un « *work in progress* » (Hellekson et Busse, 2006 : 6-7) qui n'est jamais totalement achevé et qui est montré dans son élaboration. En effet, loin d'être dissimulés, les processus d'écriture prennent presque autant de place que les fictions elles-mêmes, envahissant les titres, les espaces de description ou encore les débuts et fins de chapitres.

Dans la fiction « Axel et Roxas dans cent thèmes », par exemple, l'auteure émet, avant chaque nouvelle partie, une auto-évaluation sous forme d'astérisques (« plus je mettrai d'astérisques, plus je suis satisfaite du chapitre ») et s'engage à se racheter si celle-ci est trop faible (« si j'en poste de vraiment mauvais, j'en mettrai un deuxième pour rattraper le coup »)[68]. L'aspect « en cours » de l'écriture se révèle aussi, lors du vingt et unième chapitre, nommé « *Vacations* », à travers la

[65] Voir, par exemple, la page : « Kingdom Hearts Forums », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/forums/game/Kingdom-Hearts/, consulté le 09/08/2016.
[66] L'abréviation « rp » désigne le *roleplay* (ou « jeu de rôle »), tandis que « UA » signifie « univers alternatif ».
[67] « Seconde Chance, chapitre 2 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4575438/2/Seconde-Chance, consulté le 09/08/2016.
[68] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/1/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016.

proposition d'un titre alternatif (« Titre alternatif : "L'OXIII à la plage" »[69]), comme si celui-ci était encore en construction et que le choix définitif revenait au lecteur. Dans le même ordre d'idées, un auteur peut exhiber la non-finition de sa production en demandant purement et simplement au public ses *desiderata* concernant la suite de l'histoire : « si les lecteurs ont une idée pour caser le petit Kadaj, j'écoute », réclame un praticien[70].

Plus généralement, il n'est pas rare de trouver, dans le corps des textes, des commentaires sur le style ou l'histoire émis par les auteurs, qui présentent la fiction comme si elle était en train de s'écrire en temps réel devant les yeux du lecteur. En voici trois exemples :

> Un jour, Xemnas les avait envoyés en mission avec Demyx. Mais ce dernier avait cassé une corde de son sitar et s'était barré pour en racheter, ce qui faisait que les deux autres s'étaient retrouvés seuls dans la Forêt des Lotus du Pays des Merveilles. Objectif de la mission : transformer le lapin blanc en Sans-Cœur, dans le but de créer un simili ultrarapide (Oui, je sais, mais fallait bien trouver quelque chose !)[71]

> Roxas se rassit sur sa chaise (on va dire qu'il y avait une chaise, ben oui il va pas s'asseoir par terre le pauvre)[72]

> - Pas question que je fasse mes excuses à ce truc, éloigne-le de ma tête ! S'écria Roxas, avec un peu de retard (nda : Je peux pas faire parler tout le monde en même temps !)[73].

Ces mouvements d'allers-retours du texte qui se reprend lui-même présentent un relief à divers niveaux : ils se détachent du contexte d'énonciation en réfutant le présupposé selon lequel un texte publié et offert au public doit être préalablement fini ; ils achoppent au niveau sémantique en mettant sur le même pied le récit fictionnel et les commentaires métadiscursifs, ou en soulignant les artifices scénaristiques qui régissent la logique de l'univers fictif ; et ils ébrèchent même la cohérence syntaxique (par exemple, en passant brusquement du « je » du personnage à celui de l'auteur). Ils constituent, ainsi, autant d'ouvertures des frontières du texte, qui, si elles n'ont pas pour effet de rappeler directement le régime du jeu, n'en transposent pas moins la fiction dans celui de la performance : elle apparaît, dès lors, comme une actualisation parmi d'autres d'une partition imaginaire, non définitive, qui pourrait prendre une autre apparence lors d'une lecture ultérieure.

La nature « événementielle » des *fanfictions* transparaît également dans l'organisation récurrente, au sein des communautés, de concours, de défis et de célébrations. Les fêtes traditionnelles sont souvent l'occasion de produire un texte thématisé (une fiction « spécial Noël », par exemple[74]), mais les *fandoms* définissent aussi leurs propres périodes rituelles. Dans le cadre de

---

[69] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 21 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/21/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016.

[70] « Kokoro ga nai, chapitre 4 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/4/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014.

[71] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 24 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/24/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016.

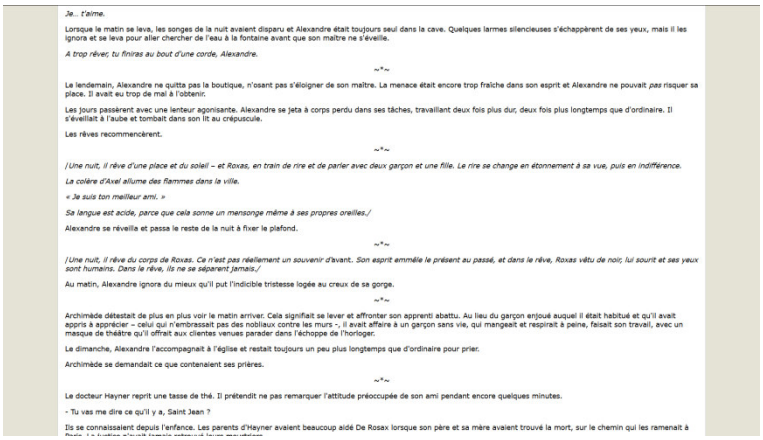
[72] « My Sweet Dangerous Cat, chapitre 5 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4751757/5/My-Sweet-Dangerous-Cat, consulté le 10/08/2016.

[73] « My Sweet Dangerous Cat, chapitre 6 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4751757/5/My-Sweet-Dangerous-Cat, consulté le 10/08/2016.

[74] C'est le cas de la *fanfiction* « Croire au père Noël », publiée un 24 décembre et explicitement classée par l'auteur comme étant une « fic de Noël » (voir : « Croire au père Noël », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4739400/1/Croire-au-p%C3%A8re-No%C3%ABl, consulté le 10/08/2016).

*Kingdom Hearts*, pour illustration, les personnages qui, dans le jeu, appartiennent au groupe nommé « Organisation XIII » sont célébrés par les fans lors de « dates anniversaires » correspondant au numéro qui leur est attribué dans ladite Organisation. Le 11 novembre correspond, par exemple, au personnage Marluxia, onzième membre du groupe : les auteurs fêtent donc à cette date le « *Marluxia Day* » en produisant des textes qui le mettent en scène. De même, les auteurs n'hésitent pas à lancer – en introduction ou en fin de chapitre – des « défis » à leurs pairs, qui seront l'occasion de produire de nouveaux textes : « à part ça, vu que je m'emmerde grave au lycée, je lance des défis à Crimson Warai et inversement. Vous pouvez les lire dans le recueil "Défis". =) Allez voir les siens, aussi »[75].

Enfin, selon Coppa, le style même des *fanfictions*, par sa transparence, ajouterait encore à l'instantanéité des textes en permettant un accès plus direct au contenu : ces écrits développeraient davantage un art de la mise en scène que de l'écriture (d'où la nécessité, selon la chercheuse, d'étudier ces textes à l'aune de critères dramatiques et non littéraires ; Coppa, 2006b : 226). Cette transparence stylistique et cette organisation dramatique se marquent, notamment, dans le fait que la publication fragmentée des *fanfictions* se double d'une forte tendance, de la part des auteurs, à adopter un style très haché : non contents de diviser leurs histoires en de nombreux chapitres publiés séparément, ils insèrent aussi très fréquemment des sous-divisions au sein de ces portions de texte (voir figure 40). De telles séparations leur permettent de passer rapidement d'une situation à l'autre sans prendre le temps d'en décrire les transitions (à l'image de la division d'une pièce en de multiples actes), ou encore de changer le point de vue depuis lequel est racontée l'action (la plupart des textes étant, on l'a dit, en focalisation interne).



*Je... t'aime.*

Lorsque le matin se leva, les songes de la nuit avaient disparu et Alexandre était toujours seul dans la cave. Quelques larmes silencieuses s'échappèrent de ses yeux, mais il les ignora et se leva pour aller chercher de l'eau à la fontaine avant que son maître ne s'éveille.

*A trop rêver, tu finiras au bout d'une corde, Alexandre.*

~*~

Le lendemain, Alexandre ne quitta pas la boutique, n'osant pas s'éloigner de son maître. La menace était encore trop fraîche dans son esprit et Alexandre ne pouvait *pas* risquer sa place. Il avait eu trop de mal à l'obtenir.

Les jours passèrent avec une lenteur agonisante. Alexandre se jeta à corps perdu dans ses tâches, travaillant deux fois plus dur, deux fois plus longtemps que d'ordinaire. Il s'éveillait à l'aube et tombait dans son lit au crépuscule.

Les rêves recommencèrent.

~*~

*/Une nuit, il rêve d'une place et du soleil – et Roxas, en train de rire et de parler avec deux garçon et une fille. Le rire se change en étonnement à sa vue, puis en indifférence.*

*La colère d'Axel allume des flammes dans la ville.*

*« Je suis ton meilleur ami. »*

*Sa langue est acide, parce que cela sonne un mensonge même à ses propres oreilles,/*

Alexandre se réveilla et passa le reste de la nuit à fixer le plafond.

~*~

*/Une nuit, il rêve du corps de Roxas. Ce n'est pas réellement un souvenir d'avant. Son esprit emmêle le présent au passé, et dans le rêve, Roxas vêtu de noir, lui sourit et ses yeux sont humains. Dans le rêve, ils ne se séparent jamais./*

Au matin, Alexandre ignora du mieux qu'il put l'indicible tristesse logée au creux de sa gorge.

~*~

Archimède détestait de plus en plus voir le matin arriver. Cela signifiait se lever et affronter son apprenti abattu. Au lieu du garçon enjoué auquel il était habitué et qu'il avait appris à apprécier - celui qui n'embrassait pas des nobliaux contre les murs -, il avait affaire à un garçon sans vie, qui mangeait et respirait à peine, faisait son travail, avec un masque de théâtre qu'il offrait aux clientes venues parader dans l'échoppe de l'horloger.

Le dimanche, Alexandre l'accompagnait à l'église et restait toujours un peu plus longtemps que d'ordinaire pour prier.

Archimède se demandait ce que contenaient ses prières.

~*~

Le docteur Hayner reprit une tasse de thé. Il prétendit ne pas remarquer l'attitude préoccupée de son ami pendant encore quelques minutes.

- Tu vas me dire ce qu'il y a, Saint Jean ?

Ils se connaissaient depuis l'enfance. Les parents d'Hayner avaient beaucoup aidé De Rosax lorsque son père et sa mère avaient trouvé la mort, sur le chemin qui les ramenait à

*Figure 40 - Fragmentation du texte dans le cinquième chapitre de la fiction « Les Bannis ont droit d'amour », sur* Fanfiction.net[76]

Par leur fragmentation, leur caractère éphémère ou variable et par l'exhibition qu'ils font des processus d'écriture, les textes de *fanfictions* mettent régulièrement en doute leur propre statut d'œuvre, chacun de ces traits stylistiques ouvrant une béance dans la clôture du texte. Ce faisant,

[75] « Puisque la folie te guette, chapitre 30 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/30/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 10/08/2016.

[76] « Les Bannis ont droit d'amour, chapitre 5 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/4975923/5/Les-Bannis-ont-droit-d-amour, consulté le 10/08/2016.

elles contribuent également à présenter les *fanfictions*, moins comme des œuvres autonomes et complètes que comme ce que nous avons appelé ci-dessus des « réécritures ». Les saillances évoquées ont pour fonction commune d'introduire du ludique dans le texte et, ainsi, de présenter l'œuvre comme une actualisation possible du jeu original.

Notons que ce statut apparaît de manière particulièrement prégnante dans les *fanfictions* dont le but est de réécrire des passages du jeu (réécritures qui, comme le pointe Derecho, 2006 : 76, procèdent au moyen d'une simple question : « *what if ?* »). Par exemple, au début d'un chapitre mettant en scène un passage du jeu *Kingdom Hearts II*, on peut lire cette introduction faite par l'auteure :

> J'ai eu envie d'imaginer comment les choses se seraient passées si Axel avait réagi différemment. Voici ce qui aurait pu arriver si, au lieu de « Tu me manqueras, à moi », il lui avait dit :
> - Je pars avec toi[77].

Dans le cas des *fanfictions*, le détournement du jeu ne réside donc pas tant dans l'utilisation de procédés qui construisent un effet d'écart vis-à-vis de l'œuvre originale (par la négation ou le renversement de ses mécaniques), mais plutôt dans l'utilisation de figures qui, en rappelant des propriétés du jeu dans le texte, présentent ce dernier comme une variation exemplaire de son modèle ludique. En servant de « marqueurs ludiques », ces figures exercent une fonction que l'on pourrait – en adaptant les théories de Bateson (1977 : 211) – qualifier de « métacommunicative »[78] : si la *fanfiction* dénote sa nature de texte (par son apparence, sa structure, ses canaux de diffusion…), les figures que nous avons pointées surimpriment à ce message la connotation « ceci est un jeu ».

### 2.3. Saillances produisant un effet d'écart : l'exemple du *speedrun* et du *tool-assisted speedrun*

Afin d'illustrer la deuxième grande fonction pragmatique des figures du détournement à laquelle nous nous intéresserons – à savoir la production d'un effet d'écart, il sera utile d'étudier un genre de détournement produit dans un contexte d'énonciation ludique. En effet, les mécanismes formels abordés ne seront véritablement saillants que s'ils s'intègrent dans une performance qui, sans eux, ne se distinguerait pas réellement du jeu. Nous nous baserons donc, pour cet exemple, sur deux formes de détournement par le *play* (qui laissent le *game* original intact et ne transforment le jeu que par la manière dont il est utilisé), toutes deux assez proches l'une de l'autre : le *speedrun* et le *tool-assisted speedrun*.

Pour rappel, le *speedrun* est une pratique qui consiste à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible (en optimisant la performance ludique, mais aussi en exploitant les éventuelles erreurs de programmation de l'œuvre : les « glitchs »[79]) et à diffuser l'exploit sous la forme d'une

---

[77] « Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 46 », sur *Fanfiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/46/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%8Bmes, consulté le 10/08/2016.

[78] Selon Bateson (1977 : 211), le jeu en tant que *play* « n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : "ceci est un jeu" ».

[79] Un « glitch » est une erreur de programmation, une défaillance technique du système d'un jeu. Il s'agit d'un relatif synonyme du terme « *bug* », la nuance se situant dans la connotation plus positive du mot « glitch » : il

vidéo. Pour évacuer l'aléatoire dû aux erreurs humaines (fatigue, manque de réflexes…) et établir un temps théoriquement idéal, certains praticiens en sont venus à mobiliser les fonctionnalités des émulateurs[80], développant ainsi une forme dérivée de *speedrun* : le *tool-assisted speedrun* (ou « TAS »). Si les objectifs sont similaires, cette sous-catégorie ne relève plus tant de la performance en temps réel que de la programmation : les *tool-assisted speedrunners* ralentissent le déroulement du jeu pour enregistrer, à chaque image (ou « *frame* »), la combinaison de touches que le joueur devrait idéalement presser. Cette suite de commandes peut ensuite être lue par l'émulateur, qui réalise ainsi un parcours de jeu optimal, dépassant les limitations humaines.

Le point suivant puisera ses exemples dans l'un des articles que nous avons consacrés à ces phénomènes, « Le *speedrun* : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau *game* » (Barnabé, 2014b). Ce travail résulte de l'analyse d'un corpus de soixante vidéos issues de deux sites de référence des pratiques envisagées. Ce matériau se compose, précisément, des trente-cinq premiers enregistrements du site *Speed Demos Archive*[81] classés par ordre de parution, ainsi que des vingt-cinq premières *runs* de *TASVideos*[82] ayant obtenu le grade réservé aux vidéos les plus populaires (une étoile), en date du 27 août 2014. De la même manière que pour les *fanfictions*, le corpus s'étend aux paratextes des vidéos : présentation des vidéos par leurs auteurs, commentaires des spectateurs, discussions de fond sur les forums et foires aux questions proposées par les webmasters.

### *2.3.1. Jouer à déconstruire*

En dépit de son statut de pratique ludique, le *speedrun* peut être envisagé comme *play* qui ne « joue » pas tout à fait « le jeu ». En effet, contrairement à d'autres usages compétitifs du jeu vidéo (tels que l'*e-sport* ou le *scoring*[83]) qui s'exécutent au sein du système de règles prévu par le *game*, le *speedrun* s'éloigne régulièrement du *play* modèle construit par l'œuvre dont il s'empare.

L'objectif de vitesse y prend, par moments, le pas sur les autres aspects du jeu et oblige le récepteur à jouer autrement. Cet objectif laisse d'ailleurs des traces dans la vidéo, ne serait-ce que dans la fluidité et la continuité des mouvements des avatars : pour obtenir un record, les *speedrunners* font tout pour éviter les pauses, à tel point que les déplacements de leurs personnages ont, bien souvent, des airs de chorégraphie[84]. Les arrêts, détours ou quêtes secondaires sont proscrits de ces performances, si bien que les vidéos ne rendent pas compte des difficultés du jeu, de son rythme, des hésitations ou des frustrations parfois suscitées par le *level design*, mais uniquement d'un effet d'urgence généralisé. Cette urgence peut d'ailleurs se teinter d'une dimension

---

serait plutôt un *bug* exploitable par le joueur pour servir des objectifs ludiques (dans le *speedrun*, par exemple) ou esthétiques (on parle alors de *glitch art*).

[80] Logiciel permettant de simuler les fonctionnalités d'un ordinateur donné (une console de jeu, par exemple) sur un autre type d'ordinateur.

[81] « Full Game List sorted by release date », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/gamelist/FullListd.html, consulté le 11/08/2016.

[82] « TASVideos movies: Tier Stars », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/Movies-Stars.html, consulté le 11/08/2016.

[83] Pratique vidéoludique visant l'obtention d'un score le plus élevé possible.

[84] On entrevoit ici l'intérêt que pourrait représenter un travail qui interrogerait de manière systématique les rapports entre jeu et danse, à l'image de ce qu'a pu faire Tomasovic (2009) avec le cinéma.

humoristique, par exemple, lorsqu'un adversaire d'apparence particulièrement impressionnante est vaincu à une vitesse qui le fait passer pour anecdotique. La seule trajectoire de l'avatar, par son aspect chorégraphié, fluide et réglé détonne par rapport au *play* modèle (qui construit généralement un joueur dont les capacités s'améliorent progressivement, non un joueur capable de franchir tous les obstacles sans s'y arrêter) et par rapport à une conception du jeu comme activité imprévisible et contingente[85].

Pour prendre un exemple extrême (et qui déborde du corpus de notre article), le *speedrun* détenant actuellement (en date du 9 mai 2017) le record de temps sur le jeu d'action-aventure *The Legend of Zelda : A Link to the Past* ne dure qu'une minute et trente et une secondes[86] – pour un jeu dont la seule quête principale prend normalement une dizaine d'heures. Pour réaliser cet exploit, le *speedrunner* utilise des glitchs dits « d'exploration » : en appuyant simultanément sur certaines touches, celui-ci confond le système de jeu, qui transporte l'avatar « en dessous » des niveaux. Dès lors, l'avatar peut circuler librement dans les environnements, sans être bloqué par les décors (les arbres, les montagnes, les murs…), et se rendre directement dans la dernière salle du jeu, ce qui aura pour conséquence de déclencher le générique de fin.

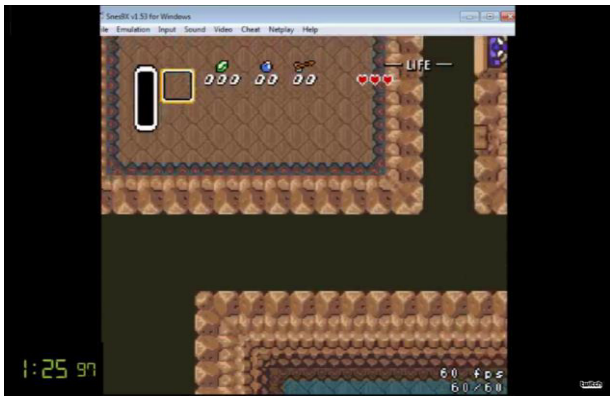



*Figure 41 - En utilisant un glitch d'exploration, le* speedrunner *peut circuler librement entre les différentes salles (son personnage se trouvant « en dessous » du sol) et se rendre à la fin du jeu en moins de deux minutes*

L'une des particularités de *The Legend of Zelda : A Link to the Past* est effectivement que toutes les salles (qu'il s'agisse de maisons, de grottes, de donjons, de châteaux…) sont reliées dans le programme : si le joueur parvient à s'affranchir du besoin d'utiliser les portes pour passer d'un environnement à l'autre, il peut alors se rendre n'importe où dans l'univers ludique, du moment qu'il connaît la route à suivre. Or les joueurs, en analysant le code du jeu, ont réussi à recréer des cartes

[85] Selon Malaby (2007 : 106), les jeux sont des « environnements dans lesquels une ou plusieurs sources d'imprévisibilité (ou mon terme préféré, de contingence) sont soigneusement calibrées (par le *design* ou par les pratiques culturelles) pour générer des résultats contingents ». Traduit de : « […] arenas in which one or more sources of unpredictability (or my preferred term, contingency) are carefully calibrated (by design or cultural practices) to generate contingent outcomes ».

[86] Il a été réalisé par Lomiig sur un émulateur de Super Nintendo japonaise le 1er février 2017. La vidéo est disponible à cette adresse : « The Legend of Zelda: A Link to the Past - Major Glitches - Any% in 1m 31s by Lomiig », sur *speedrun.com*. URL : http://www.speedrun.com/run/pm34oqdz, consulté le 09/05/2017.

de ce « monde souterrain » qu'est le programme[87] : ils savent aujourd'hui quelles pièces sont reliées les unes aux autres et peuvent, de cette façon, court-circuiter tout le *level design* du jeu.

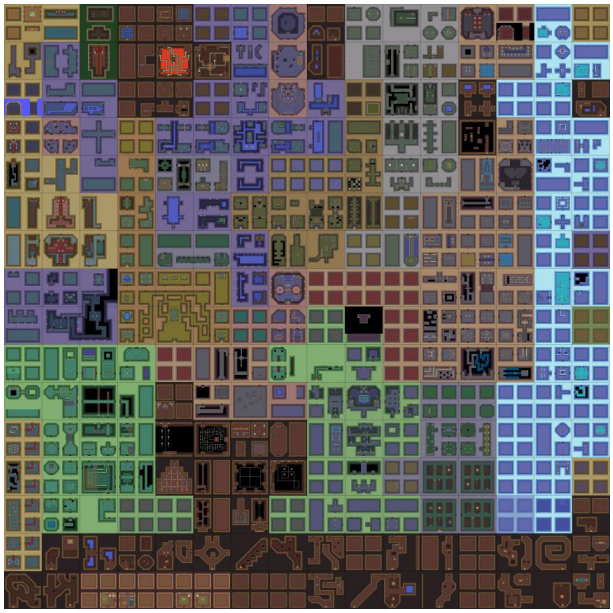


*Figure 42 - Modélisation graphique de la carte des salles de* The Legend of Zelda : A Link to the Past *réalisée par le joueur Zanapher*

Dans cet exemple, le *speedrun* vient déconstruire tous les niveaux de l'énoncé du jeu. Sur le plan sémantique, l'histoire perd toute cohérence : après un bref texte introductif dans lequel la princesse Zelda, emprisonnée par le sorcier Agahnim, s'adresse (par télépathie) au héros Link pour lui demander de venir la secourir, le joueur emmène l'avatar dans la dernière salle du jeu, où se trouve la Triforce (une relique magique réalisant les désirs de son possesseur). Le protagoniste y fait donc le vœu de « restaurer » la paix alors qu'il n'a – dans cette partie – combattu aucun antagoniste et qu'il n'a ni délivré, ni même aperçu la princesse Zelda. Le *speedrun* produit ainsi une ellipse majeure dans la narration, qui fait perdre tout sens à l'univers fictionnel représenté, la quête prenant fin avant même d'avoir eu une raison d'exister.

Cette ellipse est également saillante au niveau syntaxique, puisque le glitch utilisé permet au joueur de s'affranchir de toutes les règles de *level design* qui devaient guider son exploration du jeu : il n'a pas besoin de porte pour traverser un mur, il peut faire fi des obstacles ou des dénivelés, il n'a pas à suivre les routes tracées par les développeurs ni à combattre les boss – ces adversaires difficiles à vaincre et censés marquer les différentes étapes de l'œuvre. Les déplacements irréguliers de l'avatar, de plus, paraissent absurdes et illisibles s'ils ne sont pas mis en rapport avec l'objectif de vitesse et avec le paratexte de la vidéo (les commentaires explicatifs fournis par le *speedrunner*).

[87] Pour des explications plus détaillées sur le fonctionnement des glitchs d'exploration et sur la manière dont sont disposées les salles dans *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, voir les sections « The Exploration Glitches (EG) » et « The Underworld Map » du site : *A Link to the Past - Glitches FAQ*. URL : http://zanapher.free.fr/zelda/faq.html, consulté le 12/08/2016.

Enfin, les transformations opérées par le *speedrun* sont aussi perceptibles au niveau morphologique, étant donné que les éléments « lexicaux » du jeu perdent des propriétés essentielles (les arbres ne sont pas des obstacles, les routes ne sont pas des indicateurs…). Autre exemple : le *speedrunner* ne prend même pas la peine d'aller chercher l'épée et le bouclier de Link, accessoires pourtant centraux dans l'exécution du *play* modèle de l'œuvre. L'absence de ces équipements est saillante dans le contexte d'énonciation qu'est la licence Zelda en tant que genre vidéoludique, car l'épée et le bouclier sont des attributs définitoires du personnage de Link[88]. Par les incohérences et les ruptures (sémantiques, syntaxiques, morphologiques) qu'il provoque, le glitch produit un effet d'écart, une prise de distance par rapport au *play* modèle de *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, au point que l'on peine par moments à reconnaître, dans les mouvements erratiques des images, les signes d'une pratique ludique.

Le *speedrun* s'apparente donc tout à fait à un *transformative play* (Salen, 2011 : 41), une utilisation transformatrice du jeu. Par certains de ses procédés, la pratique déconstruit les œuvres dont elle s'empare et les dote de significations nouvelles en les transposant dans d'autres logiques et d'autres systèmes de valeurs. Par exemple, en remplaçant le *play* modèle par un objectif de vitesse et de performance spectaculaire, le *speedrun* peut aller jusqu'à opérer des renversements de valeurs : une œuvre ancienne redeviendra inexplorée, un jeu saturé de bugs offrira un parcours d'autant plus spectaculaire[89] et un titre jugé médiocre pourra présenter des défis originaux. En témoigne le discours de ce *speedrunner*, qui souligne la pauvre qualité du jeu sur lequel il a établi un record, tout en affirmant que celui-ci représentait un défi intéressant dans le cadre de sa pratique :

> Les niveaux sont très insipides et ils se ressemblent à peu près tous. Il n'y a pas d'énigmes amusantes à résoudre et ce sont toujours les mêmes ennemis. Il y a des secrets à débloquer pour une meilleure fin (comme dans Solomon's Key), mais les obtenir sans soluce[90] et/ou sans pratiquer un grand nombre de *savestates*[91] demanderait un dévouement fou. […] Je vais cependant saluer le jeu pour le fait de présenter un *speedrun* avec quelques défis intéressants et originaux[92].

De plus – on l'a vu avec l'exemple de *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, la réalisation d'un record de temps passe, bien souvent, par une déconstruction de l'œuvre. D'une part, la volonté de réduire le temps de jeu à son minimum entraîne nécessairement un aplanissement de la

---

[88] Une simple recherche du nom du personnage dans *Google Images* suffit à en convaincre.

[89] Les failles techniques des jeux sont valorisées dans les discours des *speedrunners*, et l'exploitation de bugs n'y est en aucun cas identifiée comme un acte de « tricherie », car ces erreurs de programmation sont considérées comme des parties intégrantes de l'œuvre vidéoludique. L'attention portée aux failles du système se note, d'ailleurs, dans le fait que le *speedrun* sur émulateur n'est accepté que si ce dernier respecte en tous points la console qu'il simule, même dans ses défauts de conception.

[90] Les soluces sont des guides (distribués sur internet ou dans la presse magazine) qui fournissent aux joueurs, étape par étape, un mode d'emploi pour terminer un jeu le plus efficacement possible.

[91] Une *savestate* est une sauvegarde d'un état précis du jeu réalisée par un émulateur. Cette fonctionnalité permet aux joueurs de sauver chaque étape de leur progression (même lorsque le système de jeu ne le permet pas initialement) et de la relancer en cas d'échec.

[92] Traduction personnelle de : « the levels are very uninspiring and they all look pretty much the same. There are no fun puzzles to solve and always the same enemies. There are secrets to unlock a better ending (simliar to Solomon's Key), but getting them without a walkthrough and/or a vast amount of save state practice would require crazy dedication. […] I will however give the game credit for presenting a speedru[n] with a few interesting and original challenges ». Voir « Mighty Bomb Jack », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/MightyBombJack.html, consulté le 12/08/2016.

complexité formelle du titre vidéoludique (les dialogues ou cinématiques sont passés, les événements importants sont évités ou franchis dérisoirement vite...). Cette simplification conduit Newman à affirmer qu'« il y a un plaisir presque pervers à tirer du fait de réduire des jeux de cette ampleur et de cette complexité à leur minimum […] »[93] (Newman, 2008 : 129). D'autre part, la recherche de bugs exploitables demande, bien souvent, de « tester le jeu jusqu'à sa destruction » (Newman, 2008 : 114) : « autrement dit, les joueurs explorent et sondent les limites de ce que le jeu fera jusqu'à sa destruction, exposant et exploitant les glitchs qui se glissent à travers les systèmes de contrôle de qualité et qui, en dernier recours, peuvent purement et simplement faire planter le jeu »[94] (Newman, 2008 : 15).

Le désir de pousser le logiciel dans ses derniers retranchements se trouve, d'ailleurs, régulièrement énoncé dans les discours des praticiens. Sur la page de présentation du site *TASVideos*, les administrateurs déclarent : « nous faisons ces vidéos parce qu'elles sont divertissantes à regarder et parce que nous sommes curieux de voir jusqu'où un jeu peut être poussé »[95]. De même, les commentaires des membres de la communauté faisant suite à la soumission d'un TAS sur le jeu *Sonic Adventure DX : Director's Cut* vont aussi dans ce sens :

> Run très haletante et divertissante ! Tu as totalement cassé ce jeu.
>
> Quand j'ai vu le premier wip[96], j'ai su que le jeu allait être cassé, mais pas cassé à ce point-là ! Magnifique travail THC98.
>
> Cette run m'a coupé le souffle. C'était une véritable démonstration de destruction de jeu par la vitesse et d'exploitation de glitch.
>
> Un vote oui pour la vitesse et la destruction du travail du level designer.
>
> Alors, à quel point l'histoire de Tail [personnage secondaire du jeu] va-t-elle être cassée ? Je sais qu'elle est déjà problématique, mais je veux voir un TAS qui la détruit[97].

Dans les vidéos et dans leurs paratextes, le *speedrun* met donc en scène le démantèlement de l'œuvre censée porter l'expérience ludique. On retrouve ici la conception de la figure comme facteur d'évolution du système sémiotique, puisque le *speedrun*, en mettant en relation différents ensembles de règles et de valeurs, rend accessibles de nouveaux découpages conceptuels au sein de

---

[93] Traduction personnelle de : « there is an almost perverse pleasure to be derived from reducing games of this scale and complexity to their barest […] ».

[94] Traduction de : « that is, players explore and probe the boundaries of what the game will do to destruction, exposing and exploiting the glitches that slip through the quality control systems and that, in extremis, may crash the game outright ».

[95] « We make these movies because they are entertaining to watch, and because we are curious how far a game can be pushed » ; sur « Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html, consulté le 12/08/2016.

[96] Abréviation de « *work in progress* », expression utilisée pour parler des vidéos encore en cours de réalisation, mais partagées avec les autres praticiens afin de recevoir des conseils et astuces.

[97] « Very fast-paced and entertaining run! You totally broke this game » ; « when I saw the first wip I knew the game would be broken, but not that broken! Wonderful work THC98 » ; « this run blew me away. This was just a showcase in game-breaking speed and glitch exploitation » ; « yes vote for the speed and destroying the level designer's work » ; « so, how bad will Tails's story be broken? I know it's problematic already but I want to see a TAS that destroys it ». Voir : « #4078: THC98's GC Sonic Adventure DX: Director's Cut "Sonic" in 30:12.02 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=14471, consulté le 12/08/2016.

la culture ludique : un jeu peut être à la fois connu et inconnu, médiocre et riche, ennuyeux et stimulant, populaire et cible « à détruire ».

### *2.3.2. Distanciation par l'intertexte*

Ces derniers exemples ont également montré que, dans le cas du *speedrun* et du TAS, les marqueurs de distanciation les plus explicites ne sont pas uniquement à chercher dans les vidéos, mais aussi dans leurs paratextes. Les enregistrements attestant d'un record de temps sont, en effet, généralement accompagnés d'un discours d'escorte pouvant prendre différentes formes (commentaires de la part des auteurs, encyclopédies participatives, ou « wikis », construites autour d'un jeu, sujets de forums…). Par ces commentaires, les *speedrunners* donnent au spectateur les détails de leur performance : les motivations qui les ont poussés à s'attaquer à l'œuvre choisie, les difficultés qu'ils ont rencontrées, les stratégies qu'ils ont adoptées, les glitchs dont ils ont tiré profit et, enfin, les personnes qui les ont assistés. Or ces textes révèlent l'existence d'un décalage entre la performance du *speedrun* et un *play* modèle, à travers des comparaisons entre ces deux modes de jeu et à travers l'explicitation de tous les moments où le système ludique a été grugé, détourné.

Pour illustration, sur le site de référence *Speed Demos Archive*, la vidéo détenant le record de temps sur le jeu *E.T. the Extra-Terrestrial*[98] est accompagnée du commentaire suivant (nous soulignons en gras) :

> ~Notes à propos de la *run*~
> La plus grande chose à noter pour moi et que **cette run est plus rapide que le TAS** de ce jeu, ce dont je suis très fier.
> - J'utilise une manette Sega Genesis/MegaDrive **à la place du joystick normal d'Atari** parce que ceux-ci sont incroyablement mauvais. […]
> - Après avoir ramassé un morceau de téléphone[99] dans une fosse, **parfois, le jeu ne reconnaît pas ma touche pour planer**. **Cela n'a pas été le cas dans cette run**, ce qui est une bonne chose.
> - **Mon parcours diffère de celui du TAS** avec l'utilisation des points de téléportation pour traverser rapidement les écrans et gagner environ ~1.3 sec.
> - L'agent du FBI (le type en jaune) **fait deux choses. 1. Il vole un morceau de téléphone** (ce qui n'a pas d'importance après que vous avez effectué l'appel) **et 2. S'il est sur l'écran quand l'horloge atteint zéro, le vaisseau spatial n'apparaîtra pas**, ce qui met donc fin à votre run. **Pour empêcher cela d'arriver**, je marche jusqu'à l'écran suivant qui, je crois, réinitialise son délai d'apparition. (Je n'ai fait aucun test pour confirmer cela, mais je le fais de toute manière)
> - **J'autorise le scientifique à me transporter hors de l'écran de la ville parce que** cela règle judicieusement le timing pour éviter l'apparition d'un agent du FBI alors que le vaisseau est sur le point de toucher le sol. (Aucun agent du FBI ne peut apparaître pendant que vous êtes transporté)[100].

---

[98] « E.T. the Extra-Terrestrial », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/ET.html, consulté le 15/08/2016.

[99] Dans ce jeu, le joueur dirige E. T. l'extra-terrestre et doit récupérer trois pièces d'un émetteur dissimulées dans des puits afin qu'il puisse rentrer chez lui.

[100] « ~Notes on the Run~
The biggest thing of note for me is that this run is faster than the TAS for this game which I'm very proud of.
- I use a Sega Genesis/MegaDrive controller instead of the regular Atari joystick because those are unbelievable bad. […]
- After picking up a phone piece in a pit, sometimes the game won't recognize my input to hover. That didn't happen in this run which is a good thing.




*Figure 43 - Dans* E.T. the Extra-Terrestrial *sur Atari, le joueur doit récupérer trois pièces d'un émetteur dissimulées dans des puits*

On voit, dans ce texte, que le *speedrun* est sans cesse comparé à d'autres performances qui servent de mètre étalon : celle du *tool-assisted speedrun*, censée être plus rapide puisque le joueur est assisté par les fonctionnalités de l'émulateur, et celle directement dictée par le système du jeu (le *play* modèle, en somme). L'auteur évoque la manière dont le jeu original « devrait fonctionner » dans une partie « standard » (les bugs ou obstacles qui peuvent advenir, la façon dont les PNJ devraient se comporter) afin d'expliciter comment il optimise son parcours et comment il empêche certains événements d'avoir lieu. Si ces différentes comparaisons rappellent le *play* modèle dans les marges du *speedrun*, c'est donc pour mieux montrer en quoi la performance s'en différencie. Ce n'est que dans ce rapport qu'entretient la vidéo avec le code du jeu (ses possibilités, ses contraintes…) que la valeur du *speedrun* (son caractère impressionnant, cocasse, inattendu…) est perceptible.

Ces comparaisons font apparaître l'œuvre dérivée comme saillante à plusieurs niveaux. Sur le plan morphologique, les commentaires de l'auteur attestent un changement de fonction dans les éléments constitutifs du jeu que sont les PNJ. Les scientifiques, par exemple, deviennent des adjuvants pour le *speedrunner*, alors qu'ils sont programmés et thématisés (par intertextualité) comme des opposants : leur comportement fait obstacle à la progression du joueur et les scientifiques sont également les opposants des protagonistes dans le film original de Steven Spielberg. Sur le plan syntaxique, ensuite, le paratexte rend saillantes des ellipses qui, sans ce discours d'escorte, n'auraient pas été apparentes (l'absence du bug qui peut advenir après avoir ramassé une pièce de téléphone dans une fosse, l'absence des agents du FBI, l'utilisation de « points de téléportation »). Sur le plan sémantique, enfin, ces mises en parallèle font transparaître l'idée que le *speedrun* – contrairement à une pratique du jeu « au premier degré » – n'a pas de valeur en lui-

---

- My route differs from the TAS's with the use of the Teleport spots to quickly traverse the screens to save an estimated ~1.3 sec.
- The FBI agent (yellow guy) does 2 things. 1. He steals a phone piece (which doesn't matter after you make the call) and 2. If he is on the screen when the clock reaches zero, the space ship won't appear, thus killing your run. To avoid this from happing, I walk to the next screen over which I believe resets his spawn timer. (I haven't done any test to confirm this, but I do it anyway)
- The allow the scientist to carry me off to the city screen because it worked out timing wise to avoid a FBI agent from spawning as the ship is about to touch down. (No FBI agents can spawn while you are being carried) ».

même, car il n'est lisible et compréhensible que s'il est mis en rapport avec d'autres performances proches (celle du TAS, celle du *play* modèle et celles des autres *speedruns*).

Un autre exemple de cette constante distinction par la comparaison peut être trouvé dans ce commentaire, où le *speedrunner* détenteur du meilleur temps sur le jeu *Super Mario Bros* prend la peine de rappeler les records qui l'ont précédé :

> Speedrun History:
> February 26 2004, 5:11, Scott Kessler
> April 23 2004, 5:10, Scott Kessler
> October 9 2004, 5:07, Trevor Seguin
> November 7 2004, 5:06, Trevor Seguin
> September 14 2006, 5:05, Scott Kessler (5:08 by Twin Galaxies)
> April 10 2007, 5:00, Andrew Gardikis
> December 24 2010, 4:59, Andrew Gardikis
> December 15 2011, 4:58, Andrew Gardikis (current)[101].

L'œuvre, dans ce contexte, se conçoit donc comme un palimpseste[102] où se superposent différentes voix et différents textes, laissant chacun leur trace dans l'évolution du produit. Ce réseau de textes et de pratiques constitue un cadre, un arrière-plan au départ duquel chaque *speedrun* doit générer des saillances afin d'exister.

### *2.3.3. Moyens du « faire œuvre » : le speedrun comme spectacle*

Le *speedrun* se distancie donc de la pratique du jeu car il déconstruit le *game* censé porter l'expérience ludique et car il ne cesse d'être distingué du *play* modèle par des comparaisons mettant au jour leurs dissemblances. Toutefois, une autre propriété de cette forme de détournement vient encore appuyer cet effet d'écart, à savoir sa dimension créative et spectaculaire. Le *speedrun* est – avant tout – une prouesse ludique. Cependant, il se différencie d'un *play* au premier degré par différents marqueurs qui le font apparaître, non plus comme une simple performance de jeu, mais comme une œuvre autonome.

Étant à la fois jeu (*play*) et œuvre, le *speedrun* répond à des exigences de performance tant au sens technique (la performance de jeu) qu'au sens interprétatif : le joueur doit trouver des solutions inédites aux problèmes rencontrés et les représenter dans un film digne d'intérêt. Cette seconde dimension est particulièrement mise en exergue dans le domaine du TAS, où la qualité du divertissement proposé constitue un critère explicite d'évaluation des vidéos, comme le montrent ces recommandations publiées sur le site *TASVideos* :

> **Créez de l'art, même quand vous êtes en train d'attendre.**
> Un TASer est un auteur. Ne faites pas l'évidence et ne restez pas toujours immobiles quand vous êtes obligés d'attendre ; sautez partout, faites des mouvements spéciaux, dansez sur la musique ou faites quelque chose pour rendre l'attente moins ennuyeuse. […] Cela s'applique aussi aux niveaux en scrolling

[101] « Super Mario Bros », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/Mario1.html, consulté le 15/08/2016.

[102] Notons que le modèle du palimpseste a également été utilisé par Stasi (2006) pour décrire le phénomène des *fanfictions*.

> forcé[103], dans lesquels vous pouvez divertir le public à la place de simplement rester à l'avant de l'écran. […]
> **Soyez intéressant.**
> Si vous avez le choix, essayez de faire les choses d'une manière plus impressionnante que la voie facile. Si les ennemis sont difficiles à tuer, tuez-les. Si un objet est difficile à manquer, manquez-le. Si vous pouvez éviter de prendre des dégâts sans perdre de temps, faites-le[104].
>
> Les vidéos de TAS sont de l'art. Les bonnes vidéos de TAS démontrent bien que la production de TAS est un art. […] Les vidéos de TAS devraient être impressionnantes, surhumaines, inattendues[105].

Les mentions du potentiel artistique du *speedrun* et injonctions lancées aux praticiens de développer un véritable éthos d'auteur contrastent avec le contexte d'énonciation des vidéos, qui demeure une pratique ludique, gratuite et amateur. Elles participent, néanmoins, à ériger le *speedrun* en spectacle.

Cette dimension spectaculaire est également soutenue par des marqueurs présents au sein de vidéos et de leurs paratextes. Elle se manifeste, notamment, dans la tendance des auteurs à employer certaines techniques dans l'unique but de divertir, sans que celles-ci n'impliquent de réel gain de temps[106]. Ainsi le *tool-assisted speedrunner* de *Magician Lord* accomplit-il certaines actions dans le seul but de rendre la vidéo plus intéressante à regarder pour le spectateur, comme l'illustre ce commentaire : « [cette technique] est aussi utilisée avant certains combats de boss pour réaliser un saut plus élevé que ce qui serait normalement possible, à des fins de divertissement »[107]. De même – comme le recommandent les administrateurs de *TASVideos*, lorsqu'un jeu ne laisse au joueur d'autre choix que d'attendre (avant l'arrivée d'un boss ou d'un événement « scripté », par exemple), les *speedrunners* veillent généralement à ne pas laisser leur avatar immobile, mais à lui faire effectuer des actions amusantes ou inattendues.

---

[103] On parle de scrolling forcé lorsque l'écran se déplace indépendamment des mouvements de l'avatar : celui-ci doit alors suivre le rythme de cette avancée sous peine d'échec.

[104] « **Create art even when waiting.** A TASer is an author. Do not do the obvious and always stand still when forced to wait; jump around, do special moves, dance to the music, or do something to make the delay less boring. […] This applies also to auto-scrolling levels where you can entertain the audience instead of just staying at the front of the screen. […] **Be interesting**. If you have the choice, try to do things in a more impressive way than the easy way. If enemies are hard to kill, kill them. If an object is hard to miss, miss it. If you can avoid taking damage without wasting time, do so » ; sur « Guidelines », sur *TASVideos*. URL: http://tasvideos.org/Guidelines.html, consulté le 16/08/2016.

[105] « TAS movies are art. Good TAS movies demonstrate TASing as art well. […] TAS movies should be impressive, superhuman, unexpected » ; sur « Interview of adelikat for GamersGlobal », sur *TASVideos*. URL: http://tasvideos.org/Interviews/adelikat/GamersGlobal2010.html, consulté le 16/08/2016.

[106] Bisqwit, le fondateur du site *TASVideos*, explique ainsi : « par exemple, si on peut tuer un ennemi sans prendre de dommages, on le fera parce que c'est souvent plus impressionnant ; si on peut tuer le personnage du joueur sans ralentir la vidéo, on le fera juste pour le spectacle » (« for example, if we can kill an enemy without taking damage, we'll do it because it's often more impressive than otherwise. If we can kill the player character without slowing down the movie, we'll do it just for the show »). Voir « Interview of Bisqwit for MTV News in 2006 », sur *TASVideos*. URL: http://tasvideos.org/Interviews/Bisqwit/MTVNews.html, consulté le 07/11/2016.

[107] « [This technique] is also used before certain Boss battles in order to achieve a higher jump than would normally be possible, for entertainment purposes »; sur « Submission #4364: £e Nécroyeur's Arcade Magician Lord in 07:17.73 », sur *TASVideos*. URL: http://tasvideos.org/4364S.html, consulté le 16/08/2016.

Par exemple, dans le TAS du jeu d'action *Gunstar Heroes*[108], l'auteur profite d'un moment d'attente (entre 02:47 et 02:58) pour écrire sur l'arrière-plan le message « vote yes » à l'aide des tirs de son personnage (voir figure 44). En effet, sur le site *TASVideos*, les vidéos sont soumises à l'approbation de juges ainsi qu'au vote des spectateurs afin de déterminer si elles seront officiellement publiées. Ceux-ci doivent choisir entre trois évaluations : « yes », « no » ou « meh » (« bof »). Le message « *vote yes* » s'adresse donc ici au public pour lui demander de réserver un accueil positif au *tool-assisted speedrun*.




*Figure 44 - Le joueur est en train d'écrire, à l'aide de tirs de l'avatar, la lettre « o » du message « vote yes »*

La brusque inclusion du spectateur dans la vidéo détonne en ce qu'elle rappelle le contexte d'énonciation particulier dans lequel la pratique ludique prend place : il ne s'agit pas ici d'une expérience ludique solitaire, mais d'un spectacle, d'une performance qu'on pourrait rapprocher des représentations théâtrales ou musicales[109]. La clôture sémantique du jeu et la cohérence de son univers fictionnel sont également mises à mal par cette adresse au public, qui ramène la vidéo à un statut, non de jeu ou de fiction, mais d'œuvre à regarder. Les niveaux syntaxique et morphologique du jeu original sont, enfin, transformés par ce geste d'auteur : le temps mort ludique devient un temps fort du spectacle, et les tirs perdent temporairement leur qualité d'action offensive pour devenir des outils de communication et de création graphique.

Si ce type de mouvement à visée divertissante est plus fréquemment rencontré dans les vidéos de *tool-assisted speedrun* (où sa réalisation comporte moins de risque, étant donné que la performance n'est pas réalisée en temps réel par le joueur), il apparaît aussi régulièrement dans les *speedruns* – bien que de manière moins spectaculaire. Ainsi, dans celui du jeu de plates-formes *Spelunker*[110], le *speedrunner* est contraint de patienter quelques secondes pour qu'un obstacle aquatique (un geyser) disparaisse : il occupera donc ce moment d'attente en sautillant et en tournant nerveusement sur lui-même (entre 04:33 et 04:38). Cette action contraste fortement avec l'isotopie créée par la fluidité constante des déplacements de l'avatar dans le reste de la vidéo : ce dernier, mis à part à cet instant, ne fait aucune pause dans son parcours. Les sauts du personnage ont pour

[108] « Submission #1645: arkiandruski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/945M.html, consulté le 16/08/2016.
[109] Nous aurons l'occasion d'y revenir dans les prochains chapitres.
[110] « Spelunker », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/Spelunker.html, consulté le 16/08/2016.

fonction d'occuper le spectateur pendant l'arrêt de la progression et de souligner un passage du jeu qui constitue, selon l'auteur, l'un des plus gros obstacles à la réalisation d'un bon *speedrun* : dans ses commentaires, celui-ci ne cesse de répéter que la présence du geyser lui fait perdre un temps considérable et qu'il faudrait trouver un moyen de l'éviter afin d'optimiser la *run*. Les bonds de l'avatar, dans ce moment d'immobilité forcée, induisent un effet d'urgence qui ne prend sens que dans le cadre imposé par les règles du *speedrun* (le *level design* du jeu n'encourage pas spécialement le joueur à se dépêcher, mais plutôt à explorer l'environnement).




*Figure 45 - Dans le* speedrun *de Spelunker, le joueur fait sautiller son personnage pour éviter de laisser un temps mort dans un moment d'attente*

De nouveau, le geste exerce donc une fonction métadiscursive : en soulignant un point d'achoppement de la performance, il sert aussi d'indice par lequel le détournement « se montre du doigt »[111]. Par ces moyens, la vidéo se distingue d'une captation d'une partie de *Spelunker* et acquiert le statut de spectacle.

Ce statut spectaculaire du *speedrun* est, encore, relayé dans les présentations des vidéos par les auteurs, qui manifestent une constante prise en compte du public. Dans leurs commentaires transparaît l'idée que le regard du spectateur est inclus dans la conception de la performance et que celle-ci est pensée pour être contemplée. Les fréquentes anticipations de la réception des vidéos par les *speedrunners* (leur souci de produire une œuvre impressionnante, agréable à regarder, lisible, etc.) en témoignent. Par exemple : « cette pièce n'a pas l'air difficile quand on la voit être jouée comme ça, donc je sais que vous aurez du mal à me croire quand je dis que c'était vraiment casse-c… […] J'espère que c'était quand même un spectacle agréable ! »[112]. Ou encore, concernant le TAS d'un jeu de combat : « je n'ai pas utilisé Roll et StriderH[113]. […] Strider Hiryle a une chouette super

[111] Pour reprendre une expression de Barthes concernant la littérature (voir Lorent, 2015).
[112] « This room doesn't look hard when seeing it played like this, so I know you will have a hard time believing me saying that it's such a pain in the ... […] I hope it was still an enjoyable watch! »; sur « Mighty Bomb Jack », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/MightyBombJack.html, consulté le 19/08/2016.
[113] Roll et Strider sont deux personnages jouables du jeu de combat *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes*. Dans ce genre de jeux, les « combos » sont des enchaînements de coups (le terme dérive de l'anglais *combination*).

[attaque] et de chouettes mouvements, et tes combos peuvent atteindre l'infini dans le coin de l'écran ; cependant, la run avait déjà assez de matchs : si j'en avais ajouté plus, un match aurait pu être ennuyeux à regarder »[114].

Ces interventions ponctuelles ne sont toutefois pas les seuls indices par lesquels le *speedrun* glisse du domaine ludique vers celui du spectacle. Cette distanciation passe également par l'importante formalisation et la codification auxquelles sont soumises les performances. Tout d'abord, le format des vidéos se caractérise par une uniformisation certaine : elles ne peuvent pas avoir subi de montage et débutent, la plupart du temps, par une image de lancement contenant le temps de jeu, les références de l'auteur et le renvoi au site hébergeur.




*Figure 46 - Écran-titre standard des vidéos de* speedrun *sur le site* Speed Demos Archive[115]

En outre – on en a eu un aperçu : les enregistrements sont accompagnés d'un discours d'escorte généralement très fourni, dans lequel les *speedrunners* expliquent tous les détails de leur performance. Si ces commentaires peuvent être le lieu d'une expression personnelle, originale, il s'en dégage une tendance stylistique générale à neutraliser cette personnalisation par une quantification de l'expérience ludique. Les chiffres et les données techniques y occupent une place notable : qu'ils servent à décrire les mécaniques de jeu (par exemple : « les attaques d'armes à feu font, en mode normal, environ 2/3 des dégâts qu'elles font en expert. Les attaques physiques en normal font 50 dégâts par image […], alors qu'elles font 20 dégâts par image en expert »[116]), à mesurer l'exploit établi (le TAS du jeu *Sonic Advance*, par exemple, est accompagné d'un tableau détaillant, pour chaque niveau, les secondes gagnées par rapport au détenteur du record précédent ; voir figure

[114] « I don't used Roll and StriderH. […] Strider Hiryle has nice super and moves and your combos can reach infinite on the corner screen, however, the run there are matches enough, if i were add more a match could be boring watching it »; voir « Submission #3685: SDR's Arcade Marvel vs. Capcom "Playaround" in 25:37.7 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3685S.html, consulté le 19/08/2016.

[115] Il s'agit ici de la première image du *speedrun* de *Castlevania* ; voir « Castlevania », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/Castlevania.html, consulté le 16/08/2016.

[116] « Gun attacks do about 2/3's as much damage in normal as they do in expert. Body attacks in normal do 50 damage a frame in normal while they do 20 damage a frame in expert » ; voir « Submission #1645: arkiandruski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/1645S.html, consulté le 16/08/2016.

47[117]) ou même à évaluer les compétences du joueur (« je m'entraîne beaucoup pour ça, mais mon taux de succès n'a jamais été au-dessus de 33% du temps »[118]).

| Level | nitsuja | me | Improvement | Notes |
|---|---|---|---|---|
| Neo Green Hill 1 | 0:12:85 | 0:12:67 | 0:00:18 | Optimised camera scrolling. |
| Neo Green Hill 2 | 0:30:05 | 0:29:15 | 0:00:90 | Better route avoided camera stopping. |
| Secret Base 1 | 0:26:37 | 0:19:03 | 0:07:34 | New route through top half of the level. |
| Secret Base 2 | 0:37:10 | 0:32:02 | 0:05:08 | New zip to skip most of level. |
| Casino Paradise 1 | 0:15:52 | 0:13:95 | 0:01:57 | Slightly new route in the first half. |
| Casino Paradise 2 | 0:38:52 | 0:34:25 | 0:04:27 | Completely different route. |
| Ice Mountain 1 | 0:12:32 | 0:10:43 | 0:01:89 | Glitched through wall to avoid spring. |
| Ice Mountain 2 | 0:44:62 | 0:42:37 | 0:02:25 | Slightly different route allowed better glitching into boss chamber. |
| Angel Island 1 | 0:14:72 | 0:13:58 | 0:01:14 | Better ultra-spindash into wall. |
| Angel Island 2 | 0:37:87 | 0:36:53 | 0:01:34 | Slightly different route in the first half. |
| Egg Rocket | 0:53:25 | 0:52:71 | 0:00:54 | Precision. |
| Cosmic Angel | 0:42:78 | 0:35:68 | 0:07:10 | Completely different route. |
| X-Zone | 0:43:20 | 0:43:13 | 0:00:07 | Precision. |
| Total | 6:49.17 | 6:16:04 | 0:33:13 | Whew... |

*Figure 47 - Tableau reprenant les améliorations réalisées dans le TAS du jeu* Sonic Advance *par rapport au record précédent*

L'ambition de codification se marque, enfin, dans la coutume qu'ont les *speedrunners* d'octroyer un nom aux stratégies qu'ils utilisent. Ainsi, dans la présentation du TAS de *The Legend of Zelda : Link's Awakening DX*, le *tool-assisted speedrunner* explique longuement aux spectateurs comment reproduire, dans le jeu, des techniques inventées ou découvertes par ses pairs et lui, telles que le « cornerboosting », le « superdash » ou encore l'« aquaslide »[119]. Ces dénominations ont pour conséquence d'officialiser des choix de parcours et de leur conférer une dimension collective. Les itinéraires et les techniques de jeu – tous deux parties intégrantes de l'expérience ludique – subissent ainsi une certaine forme de « lexicalisation » : en se formalisant, ces manières de jouer entrent dans le « lexique » du jeu et forment un code partagé.

Tous les marqueurs de codification du *speedrun* évoqués ci-dessus, le formatage des vidéos et du paratexte, sont autant d'indices qui – à l'image du cadre et du cartel d'un tableau – signifient leur statut d'œuvres autonomes, de représentations. Ce faisant, ils marquent aussi un écart par rapport à une performance ludique au premier degré et réactivent sans cesse un effet de détournement.

Les deux exemples étudiés ici – celui des *fanfictions* et celui du *speedrun* – ont permis de montrer, dans les grandes lignes, l'existence de deux fonctions vers lesquelles peuvent tendre les figures du détournement. Dans un contexte non ludique, ces saillances peuvent réintroduire du jeu ; dans celui d'une performance ludique, elles peuvent créer l'écart et la distance. Néanmoins, les analyses généralistes menées plus haut n'ont pas encore permis d'identifier des types récurrents de mécaniques figurales ni de formaliser des outils théoriques facilitant leur étude. En outre, la focale large que nous avons adoptée – dans un but illustratif – sur les *fanfictions* et le *speedrun* a le défaut de laisser entendre que la première forme de détournement ne produirait que des figures

[117] « Submission #2894: Mukki's GBA Sonic Advance in 10:46.52 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/2894S.html, consulté le 16/08/2016.

[118] « I practice that a lot but my succesrate never went better than 33% of the time » ; sur « Ikari Warriors II : Victory Road », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/IkariWarriors2.html, consulté le 27/08/2014.

[119] « Submission #2565: Swordless Link's GBC The Legend of Zelda: Link's Awakening DX in 1:00:02.68 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/2565S.html, consulté le 19/08/2016.

réconciliatrices, tandis que la seconde se bornerait aux figures génératrices d'écart. Or une telle essentialisation serait très dommageable, car elle ferait perdre de vue que les figures ne sont saillantes que les unes par rapport aux autres, et que l'écart et la médiation ne sont donc apparents que parce qu'ils se disputent constamment la dominance de la communication.

Afin de pallier ces manquements et d'éprouver le cadre conceptuel élaboré au fil de ces pages, il sera donc utile de procéder à des analyses plus « près du texte ». Nous examinerons donc en détail, dans la partie suivante, une série de détournements précis, au sein desquels nous tâcherons de déterminer comment s'articulent figures et isotopies, écart et médiation, jeu et création.

# DEUXIÈME PARTIE

# Les détournements vidéoludiques de la licence *Pokémon*

# Introduction

## Appliquer une rhétorique du détournement

Les chapitres précédents nous ont permis de développer plusieurs idées centrales. Premièrement, le détournement ne s'oppose pas à une pratique normée du jeu, mais en constitue une forme parmi d'autres, bien que marquée. Ensuite, l'écart n'est pas une condition d'apparition du détournement (qui le définirait), mais l'un de ses *effets* possibles, pouvant être activé ou non. Enfin, nous avons déterminé que les œuvres dérivées comportent, dans leur forme, des reliefs où le discours s'épaissit, des passages saillants (soit par rapport aux divers plans de l'énoncé, soit par rapport au contexte d'énonciation) qui exercent une fonction dans la communication. Parmi les diverses fonctions possiblement assurées par ces figures du détournement, nous en avons isolé deux qui semblent structurantes dans les rapports entre détournement et jeu ainsi que dans l'existence même du détournement vidéoludique en tant que catégorie d'œuvres (en tant que « genre » du discours ludique) : la production d'un effet d'écart et l'autonomisation de l'œuvre dérivée, d'une part, et la production d'un effet de réconciliation, avec présentation de l'œuvre dérivée comme une variation exemplaire de son original, d'autre part.

Par ailleurs, nous avons insisté sur le fait que – n'étant pas définies par leur opposition à une norme – les figures n'apparaissent comme saillantes que par rapport à un contexte et un cotexte donnés et que leurs fonctions (l'activation ou l'inhibition de l'écart) n'existent finalement que l'une par rapport à l'autre. Chaque figure n'est ainsi perceptible que par contraste avec une toile de fond formée par d'autres constructions formelles plus ou moins récurrentes.

Ces considérations rendent donc délicate l'élaboration d'un modèle abstrait et général qui viserait à rendre compte, par anticipation, de toutes les constructions figurales possibles, ou encore d'une typologie des saillances qui se voudrait applicable dans tous les contextes. Notre approche n'est pas propice, en d'autres termes, à une recension quantitative des occurrences de figures, car celle-ci ne pourrait montrer en quoi le détournement est construit tant par sa forme que par son contexte. C'est pourquoi nous avons opté, dans cette partie, pour une analyse plus « près du texte », afin de montrer comment les figures s'articulent les unes aux autres dans l'enchaînement de l'énoncé et produisent tantôt des régularités et de l'homogénéité, tantôt des ruptures et des pics de singularité.

En effet, comme le souligne Bonhomme (2014 : 57), les saillances peuvent être divisées en deux grands types de configurations. Elles peuvent soit apparaître par « coémergence régulière dans le développement horizontal des énoncés » (il s'agit, dès lors, de figures qui ne sont saillantes que parce que leur procédé se répète, à l'image des anaphores, des allitérations, des gradations, de l'allégorie, etc.), soit se manifester par « émergence singulière sur le relief vertical du discours » (ces figures déçoivent donc l'horizon d'attente du récepteur et procèdent par contrastes, collisions, suppressions, etc.). Le rhétoricien souligne également que ces deux types de procédés sont, le plus souvent, intimement intriqués : « en fait, une figure constitue le plus souvent un compromis de

singularité (qui la rend remarquable) et de régularité (qui la rend mesurable sur la chaîne des énoncés » (Bonhomme, 2014 : 70). Une figure fonctionnant par répétition n'en est pas moins encadrée par des « marquages », et diverses figures à émergence singulière peuvent tout à fait se répondre, se « tresser » et ainsi constituer des « occurrences figurales filées » (à l'image de la métaphore filée ; voir Bonhomme, 2014 : 70-71). Cette dualité du fonctionnement des figures – tantôt ruptures, tantôt créatrices d'isotopies et de régularité – rend également nécessaire un examen minutieux et systématique des œuvres afin de déplier leur entrelacement, d'exposer au mieux leurs relations et de montrer comment elles viennent se réguler les unes les autres. Dans ce chapitre, nous nous livrerons donc à l'analyse détaillée d'une série d'œuvres types, représentant un panel varié de formes de détournement du jeu vidéo.

## 1. Quels genres de détournements ?

Précisément, nous nous intéresserons à six formes de détournement, sélectionnées au vu de leur caractère relativement institué (elles disposent d'un nom, de sites de référence, d'organes critiques, de travaux de recherche décrivant leurs enjeux, etc.). Cette sélection n'a, en aucun cas, la prétention d'être exhaustive, ne serait-ce que parce qu'elle ne tient pas compte des détournements ponctuels qui ne cessent d'apparaître sur internet et qu'il n'est pas encore possible de catégoriser de manière identifiable. Elle a néanmoins le mérite de couvrir un large spectre de pratiques et d'offrir une grande variété d'œuvres et de formats : nous traiterons de jeux dérivés, mais aussi de textes et de vidéos[1]. Afin de structurer notre propos et d'organiser la multiplicité des formes auxquelles nous allons nous confronter, nous recourrons toutefois à une version augmentée de la catégorisation opérée dans notre premier chapitre[2]. Les six genres de détournement qui seront abordés seront, en effet, classés en trois catégories : les détournements par le *play*, les détournements du *game* et les recontextualisations.

Pour rappel, les détournements par le *play* renvoient aux différentes formes de transformation du jeu par la performance ludique. Dans ces cas de figure, le *game* du jeu détourné n'est donc pas modifié : c'est par l'utilisation qu'en font les joueurs que celui-ci gagne de nouvelles significations. Dans ces pratiques, les joueurs se livrent non seulement à des *manières de jouer* qui sont saillantes par rapport au *play* modèle du jeu original, mais leur activité a, en outre, la particularité de déboucher sur la production d'une œuvre (une vidéo) destinée à être diffusée au public. Les détournements par le *play* se distinguent donc d'une activité ludique au premier degré en ce qu'ils

[1] Il aurait été utile et bénéfique d'ajouter à cette liste les nombreuses formes de détournements musicaux (*remix*, *mashups*, reprises, etc.). Malheureusement, la musicologie étant trop éloignée de nos domaines de compétence, nous n'aborderons pas ces formats ici. Nous insistons toutefois sur l'intérêt que pourrait représenter une recherche sur les réécritures musicales de jeux vidéo, notamment en raison de la parenté profonde qui existe entre les deux médias. Tous deux rentrent, en effet, dans la catégorie des arts de la performance, ou dans celle des « arts allographiques » de Goodman (arts où une « partition » permet d'exécuter l'œuvre une infinité de fois et où chaque manifestation conserve le statut d'original, contrairement aux arts « autographiques », où le support matériel de l'œuvre fait sens et invite à distinguer l'œuvre originale de ses reproductions, comme dans le cas de la peinture ; Goodman, 1990 : 147-148). La musicologie pourrait donc, sans conteste, apporter aux sciences du jeu des éclairages féconds.

[2] Lors du point 3.1, « Double nature du jeu, double nature du détournement ».

sont à la fois des expériences de jeu *et* des procédés de création : ils se rapprochent, à ce titre, des arts de la performance, tels que le théâtre ou la musique. Dans cette première catégorie, nous nous pencherons sur trois genres d'œuvres : le *let's play* (l'enregistrement de sessions de jeu commentées), le *speedrun* et le *tool-assisted speedrun* (ces deux phénomènes où les joueurs tentent d'établir des records de temps sur les jeux vidéo, que nous avons déjà abordés avec une focale large dans le deuxième chapitre, point 2.3), et le *machinima* (la réalisation de vidéos à partir de séquences enregistrées au sein des jeux).

Les détournements du *game* comprennent, quant à eux, toutes les pratiques créatives qui s'emparent d'éléments constitutifs de l'objet-jeu et les réagencent pour produire une œuvre nouvelle. Ces éléments représentent donc tout ce qui constitue le *game*, le jeu en tant qu'objet supportant l'expérience ludique : il peut s'agir de lignes de code (c'est ce dont s'emparent certains *mods*), de *sprites*, mais aussi – à un niveau plus sémantique – de personnages, de situations ou d'autres éléments narratifs. Dans ces formes de création, qui s'apparentent au collage, le jeu représente donc avant tout une *matière première* à manipuler et une « base de données » (Azuma, 2008 : 57-62) d'éléments réutilisables. Au sein de cette deuxième catégorie, nous examinerons deux grands genres : les *fanfictions* (ces récits textuels déjà évoqués sous un angle généraliste dans le deuxième chapitre, point 2.2.) et le *modding* (la modification de jeux existants).

Enfin, à cette bipartition s'ajoutera une troisième classe d'œuvres, que nous nommerons celle des « recontextualisations » et qui permettra de remettre en tension les deux premières catégories. Sont reprises dans cet ensemble les œuvres dérivées qui ne remettent en cause ni le *game*, ni le *play* modèle de leur original, mais qui déplacent simplement le jeu dans un autre espace que celui auquel il était destiné. Dans ce dernier groupe, nous ne traiterons qu'un seul genre de détournement – qui est, par ailleurs, le moins institué de notre recensement, étant donné son caractère récent : celui des « *Twitch plays*… », qui prend origine dans le phénomène *Twitch Plays Pokémon*[3].

## 2. Quelles œuvres ?

Au sein de ces six formes de détournement, nous procéderons à l'analyse systématique d'une œuvre principale[4] afin d'y repérer des saillances et d'en consigner les éventuels procédés récurrents. Les œuvres en question ont été sélectionnées en suivant deux principaux critères.

Tout d'abord, notre connaissance des corpus de chaque phénomène nous a permis d'isoler, en leur sein, des œuvres présentant une richesse et une variété significatives. L'assortiment que nous avons ainsi réalisé n'a donc pas pour but d'être *représentatif* de toutes les formes du détournement, mais d'avoir une valeur *illustrative*. À travers l'analyse précise de ce corpus restreint, nous montrerons divers possibles du détournement vidéoludique et tâcherons de développer, un cas après l'autre, des outils critiques qui pourront aider à éclaircir ses réalisations futures.

---

[3] « Twitch Plays Pokemon », sur *Twitch TV*. URL : http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon, consulté le 26/08/2016.

[4] Ou d'une sélection de quelques œuvres, dans les cas plus problématiques (comme celui du *speedrun*, où les productions peuvent être très brèves).

Ensuite, afin de conserver une certaine cohérence thématique et de disposer d'assez de points de comparaison entre les œuvres étudiées, nous avons également choisi de sélectionner des œuvres appartenant à une même franchise et à un même univers fictionnel : celui de la saga *Pokémon*. Cette série de jeux de rôle a, en effet, inspiré une pléthore de détournements de tous types – ce qui s'explique en partie par l'important succès commercial et populaire des jeux[5] et de leurs très nombreux produits dérivés (jeu de cartes à collectionner, dessin animé, mangas…), ainsi que par l'impact culturel de la franchise (encore mesurable, récemment, à travers le retentissement médiatique et social du phénomène *Pokémon GO*[6]).

La série a débuté en 1996 avec la sortie au Japon des versions *Pokémon Rouge* et *Pokémon Vert*[7], deux jeux de rôle édités par Nintendo sur la console portable Game Boy. Le joueur y incarne un dresseur dont le but est de capturer et de faire progresser (en combattant) pas moins de 151 créatures appelées « Pokémon » (pour « *Pocket Monsters* »). Pour compléter sa collection, il est également invité à échanger ses créatures avec d'autres joueurs. Au fil des années, la série s'est développée à travers une multitude de jeux, qui tantôt conservaient le *gameplay* des premiers opus (comme les versions *Pokémon O*r et *Pokémon Argent*, parues en 1999) et tantôt exploraient d'autres genres vidéoludiques (le jeu de combat avec *Pokémon Stadium*, le jeu de puzzle avec *Pokémon Puzzle League*, le *rogue-like*[8] avec *Pokémon Donjon Mystère : Équipe de secours rouge et bleue*, entre bien d'autres). Parallèlement, l'univers fictionnel de la saga s'est étendu en se voyant ajouter, à chaque nouvel opus, de nouveaux environnements à explorer et de nouvelles créatures (dont le nombre s'élève aujourd'hui à 802 espèces, réparties en sept générations).

Dans cette partie analytique, nous utiliserons *Pokémon* comme un fil rouge pour voyager d'un genre de détournement à l'autre et ainsi montrer l'étendue et la variété des transformations que les joueurs peuvent faire subir à un *gameplay* et un univers fictionnel donnés.

---

[5] *Pokémon* est décrit par Tobin comme « l'une des marques de jeux et jouets les plus lucratives de tous les temps » (Tobin, 2013 : 16) et les jeux vidéo qui lui sont liés se seraient vendus – selon les chiffres de The Pokémon Company datant de mai 2016 – à plus de 280 millions d'exemplaires dans le monde. C'est sans compter le succès des cartes à collectionner (distribuées dans septante-quatre pays et en onze langues différentes), des dessins animés (diffusés dans nonante-cinq pays), des films et autres produits dérivés. Pour plus de chiffres à ce propos, voir : « Pokémon in Figures », sur *The Pokémon Company*. URL : http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/, consulté le 05/01/2017. Notons qu'aujourd'hui encore, la popularité de la série ne semble pas s'essouffler, au vu du lancement retentissant des versions *Pokémon Soleil* et *Lune* (le « meilleur lancement de l'histoire de Nintendo sur le territoire français » selon *Gamekult* : « Pokémon Soleil & Lune : record battu pour Nintendo France », sur *Gamekult*. URL : http://www.gamekult.com/actu/pokemon-soleil-and-lune-record-battu-pour-nintendo-france-A171175.html, consulté le 05/01/2017).

[6] *Pokémon GO* est un jeu pour mobiles utilisant la géolocalisation et la réalité augmentée. Le joueur y est invité à se déplacer avec son téléphone afin de capturer des Pokémon disséminés dans le monde. Pour un exemple du traitement médiatique qu'a suscité la popularité soudaine du jeu, voir Audureau (2016).

[7] La même année paraîtra au Japon une réédition de ces jeux appelée *Pokémon Bleu* : c'est sur la base de cette dernière que seront développées les versions destinées à l'international, *Pokémon Rouge* et *Pokémon Bleu* (que l'Europe a pu découvrir en 1999 ; voir Ichbiah, 2009 : 343-350 pour un historique complet du lancement de la licence).

[8] Genre vidéoludique dont le *gameplay* imite celui du jeu *Rogue*. Sa principale caractéristique est que le joueur y explore des environnements générés aléatoirement.

# Chapitre 1

## Détournements par le *play*

# I. Le *let's play* : entre captation de jeu et spectacle d'improvisation

Au sein de l'ensemble des détournements du jeu par la performance, nous nous intéresserons en premier lieu à la pratique qui, intuitivement, semble se rapprocher le plus d'une expérience ludique « au premier degré » : le *let's play*. Les vidéos produites par ce procédé se caractérisent, en effet, par une postproduction généralement discrète, parfois inexistante, qui rend les transformations opérées sur le jeu moins évidentes que dans d'autres formes de captation de parties (telles que les *machinimas*). Nous montrerons toutefois que derrière cette apparence se cache une multitude de formats et de procédés produisant des effets d'écart parfois très prononcés.

## 1. Définition et état de l'art

Le *let's play* est une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu. Le « *let's player* » joue généralement en commentant ses actions à voix haute et diffuse sa partie soit en direct, sur des plateformes de *streaming* telles que *Twitch*[1], soit sous la forme de vidéos préenregistrées, sur des hébergeurs tels que *YouTube*[2]. L'exploration du jeu est souvent fractionnée en plusieurs segments ou en plusieurs sessions plus ou moins longues (allant de quelques minutes[3], à près de trois quarts d'heure[4], ou plus encore dans le cas du *stream* en direct). Selon le site *The Let's Play Archive*, « rarement, certaines sections sont effectuées "hors écran" ou en accéléré, mais, dans la plupart des cas, le *playthrough*[5] est un parcours complet du jeu fait dans un style informatif et humoristique afin de conserver votre attention »[6]. Contrairement au *speedrun*, les vidéos de *let's play* ne montrent pas la performance sans accrocs d'un utilisateur rompu au jeu, mais incluent au contraire les « ratés » du joueur : ses morts, ses échecs, ses hésitations ou encore ses temps d'attente. Cette légèreté et cette

[1] *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/, consulté le 06/09/2016. *Twitch* est une plateforme qui permet à ses utilisateurs de diffuser du contenu vidéo en direct (contenu ordinairement lié au jeu vidéo : des parties, des tournois, des salons consacrés au jeu, etc.) et d'interagir avec leurs spectateurs via un *chat*. Les « *viewers* » connectés peuvent commenter en temps réel la partie qu'ils regardent, s'adresser au joueur pour le questionner ou solliciter certaines actions, ou encore discuter entre eux de sujets divers. Ce site de *streaming* a donc la particularité de « combiner la diffusion de vidéo avec des canaux de discussion IRC ouverts. Conjuguées avec le *gameplay*, la participation du spectateur et la construction de la communauté gagnent en intensité » (« the Twitch streaming medium combines broadcast video with open IRC chat channels. In conjunction with gameplay, viewer participation and community building gain emphasis » ; Hamilton, Garretson et Kerne, 2014 : 1, vers. num.).

[2] *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/, consulté le 06/09/2016.

[3] Comme dans cet exemple : « CLICKBAIT (YouTubers Life - Part 2) », sur YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=kLN63skDAIQ, consulté le 07/09/2016.

[4] Voir, pour illustration : « The Witcher 3 : Bob Lennon - Ep.109 : Préparatifs », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=xcAc48ZdPUk, consulté le 07/09/2016.

[5] Un *playthrough* consiste à jouer à un jeu du début à la fin. Le terme peut être employé comme un relatif synonyme du *let's play* (si ce n'est qu'un *let's play* ne nécessite pas de compléter le jeu jusqu'au bout), mais il peut également désigner le fait de jouer sans s'enregistrer.

[6] Traduction personnelle de : « rarely some sections are done "off screen" or sped up, but in most cases the playthrough is a complete run of the game done in informative or humourous style so as to keep your attention » ; sur « Frequently Asked Questions », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/faq, consulté le 07/09/2016.

absence de perfectionnement différencient également le *let's play* du « *walkthrough* ». En effet, les vidéos de *walkthrough* (qui peuvent être réalisées sans commentaires) se présentent davantage comme des « soluces », c'est-à-dire comme des guides, des modes d'emploi visant à montrer au spectateur, pas à pas, comment terminer le jeu et découvrir tous ses secrets. Les *let's plays*, à l'inverse, se présentent sous un format plus libre et visent plutôt à être divertissants qu'instructifs : leur auteur peut tout à fait découvrir le jeu pour la première fois et jouer sans expertise particulière.

Les motivations poussant les spectateurs à regarder ce type de vidéos sont variées : ils peuvent ainsi se faire une idée sur le jeu en vue d'un possible achat, découvrir le contenu d'une œuvre à laquelle ils ne joueraient pas nécessairement (par manque de temps ou par réserve vis-à-vis du genre auquel elle appartient, dans le cas des jeux d'horreur, par exemple[7]) ; ils peuvent également n'être attirés que par certains jeux en particulier, par la personnalité du *let's player*[8], ou encore par le simple fait de participer à la vie d'une communauté formée autour de ce dernier (le « *Youtuber* », selon Bricout, 2013, constituerait à lui seul une « communauté incarnée » ; 2013 : 26).

Enfin, la pratique du *let's play* est principalement connue, à l'heure actuelle, en tant qu'elle constitue l'un de nouveaux métiers du jeu vidéo. Nombre de *let's players* se sont professionnalisés et vivent de leur activité (à travers des recettes publicitaires, des systèmes de donation ou des partenariats avec les éditeurs de jeux, principalement). L'exemple le plus fameux de ce processus – et qui témoigne de son envergure – n'est autre que le cas de PewDiePie (de son vrai nom : Felix Kjellberg), un joueur d'origine suédoise qui est aujourd'hui devenu l'une des figures les plus populaires du milieu : sa seule chaîne *YouTube* comptabilise, en date du 9 mai 2017, 54 963 806 abonnés et 15 240 554 117 vues, ce qui ferait de lui le *YouTuber* le plus regardé[9]. Il a également été classé par le *Time magazine* comme l'une des cent personnes les plus influentes au monde, dans la catégorie des « pionniers »[10].

Malgré cette notoriété, le phénomène du *let's play* reste encore peu étudié dans le milieu académique, et ce, même dans le champ des *game studies*. Les quelques travaux prenant le phénomène pour objet principal se cantonnent encore à des approches descriptives (Radde-Antweiler et Zeiler, 2015 ; Derine, 2016) ou relèvent de perspectives purement sociologiques (Bricout, 2013), ethnographiques (Hamilton, Garretson et Kerne, 2014), statistiques (Kaytoue *et al.*, 2012 ; Deng *et al.*, 2015) ou tout bonnement mercatiques (Ottelin, 2015). Dans ces études, le *let's play* n'est donc abordé qu'en tant que pratique (jamais en tant que format ou genre) et les questions

[7] « Certains y voient un substitut de leurs propres parties, ainsi Thomas nous explique que lorsqu'il n'a pas le temps de jouer, il regarde de belles parties de Youtubers, et prend plaisir par procuration, tout en apprenant de nouvelles techniques » (Bricout, 2013 : 20).

[8] « Le fait d'adhérer ou non au Youtuber est aussi induit par des motifs subjectifs liés à la personnalité du Youtuber, notamment parce que c'est un lien social qui est développé. C'est l'appartenance à une communauté qui est en jeu, une communauté incarnée par une personne. […] Les viewers ne cherchent pas qu'un bon joueur […]. Ainsi pour devenir Youtuber, il faut être capable de livrer un peu de soi, ou se créer un personnage, et surtout faire ressortir une personnalité par des tics de langage, des expressions et des émotions » (Bricout, 2013 : 26-27).

[9] « Top 10 YouTubers Filtered by Most Viewed », sur *Socialblade.com*. URL : http://socialblade.com/youtube/top/10/mostviewed, consulté le 07/09/2016.

[10] « Felix Kjellberg (a.k.a. PewDiePie) », sur TIME. URL : http://time.com/4302406/felix-kjellberg-pewdiepie-2016-time-100/, consulté le 07/09/2016.

qui lui sont posées s'attellent encore à en définir les contours : comment fonctionnent les plateformes de diffusion de vidéo telles que *YouTube* ou *Twitch* (Derine, 2016) ? Quelles données doit-on collecter afin d'analyser un *let's play* (Radde-Antweiler et Zeiler, 2015) ? Qui sont les *let's players* et leurs « *viewers* », et quelles sont leurs motivations respectives (Bricout, 2013) ? Comment s'organisent les interactions, les discussions et, plus largement, les communautés sur *Twitch* (Hamilton, Garretson et Kerne, 2014) ? Quels sont les jeux les plus joués ou regardés et comment prédire la popularité d'une vidéo (Kaytoue *et al.*, 2012) ? Quels sont les genres et chaînes les plus populaires et quels sont les critères qui font varier le nombre de vues (Deng *et al.*, 2015) ? Enfin, par quelles étapes les *let's players* doivent-ils passer pour se professionnaliser ? Leur pratique représente-t-elle une carrière viable[11] (Ottelin, 2015) ?

Dans les études d'orientation plus culturelle, le *let's play* ne reste, en général, abordé qu'anecdotiquement, comme une forme d'appropriation du jeu parmi d'autres (Newman, 2008) ou dans son rapport avec d'autres pratiques comme le *machinima* ou le *speedrun* (Menotti, 2014 ; Georges et Auray, 2012b ; Lowood, 2006). En définitive, très peu d'analyses se sont encore penchées sur la forme et le contenu des vidéos, ou sur le rapport que ces œuvres dérivées entretiennent avec le jeu qui leur sert de matrice. La présente partie tâchera donc d'offrir un éclairage neuf sur le phénomène en l'examinant à travers le prisme de la rhétorique.

## 2. Histoire du phénomène

Si le *let's play* est fréquemment traité en parallèle avec le *machinima* et le *speedrun* (Menotti regroupe d'ailleurs *let's plays* et *speedruns* dans une classe commune qu'il qualifie de « *machinimas* non narratifs » ; 2014 : 84), c'est que ces trois genres reposent tous, à la base, sur un même processus créatif : l'enregistrement de sessions de jeu sous la forme de vidéos. De ce fait, leurs histoires prennent leur source dans le même contexte : celui de l'appropriation progressive des outils de capture vidéo par les joueurs. Ce n'est que dans un second temps que la technique a donné naissance à des formes et pratiques de plus en plus diversifiées (des vidéos plus ou moins narratives compétitives, documentaires, humoristiques, etc.).

On fait généralement remonter les prémisses de cette histoire à la parution du jeu de tir à la première personne *DOOM*, en 1993. Non content d'apporter des améliorations « aux graphismes et à la technologie de mise en réseau, *DOOM* a révisé la notion d'auctorialité en autorisant les modifications du jeu, la conception de niveaux par les tiers et la création d'outils logiciels développés indépendamment »[12] (Lowood, 2006 : 28). Le titre intégrait, dans son dispositif, d'importantes possibilités d'appropriation et de détournement pour les joueurs. Parmi celles-ci, le jeu permettait notamment d'enregistrer les parties sous la forme de « vidéos de démo » (*demo movies*), qui

[11] L'auteur pose littéralement sa question de recherche en ces termes : « comment faire de l'argent avec le *streaming* et combien de temps cela prend-il pour faire partie du programme de partenariat de Twitch » (« how to make money from streaming and how long it takes to become part of the Twitch Partner Program »; Ottelin, 2015 : 22).

[12] « Just as important as the improvements in graphics and networking technology, *DOOM* revised notions of authorship by allowing for game modifications, third-party level design, and the creation of independently-developed software tools ».

n'étaient pas composées de véritables captures d'écran, mais se présentaient sous la forme de « scripts qui pouvaient reproduire les mouvements et les actions des joueurs dans le jeu, donc regénérer les images »[13] (Lowood, 2006 : 30). Pour lire le « script » en question et reproduire la partie d'un autre joueur, il était donc nécessaire de posséder un exemplaire du jeu. Même si cette technique était encore limitée, les joueurs s'en sont rapidement emparés pour garder des traces de leurs parties et se les échanger, notamment afin de partager des techniques de jeu : « le résultat n'était rien de moins que la métamorphose du joueur en performer »[14] (Lowood, 2006 : 30).

Néanmoins, ce n'est que trois ans plus tard (en 1996) que la pratique a pris son véritable essor avec la parution de l'héritier de *DOOM* : le FPS *Quake*. Celui-ci offrait encore plus d'opportunités et d'outils de personnalisation, car la version commerciale donnait accès au langage de programmation du jeu, le *QuakeC*, et permettait aux joueurs de modifier le *game* en profondeur (en allant de la conception de nouvelles apparences pour les personnages ou les environnements à la transformation des mécaniques de jeu, en passant par la création de nouveaux niveaux ou de nouveaux modes de jeu à part entière ; voir Lowood, 2006 : 31-32 pour plus de détails). Ensuite, *Quake* a également changé la donne en améliorant les possibilités de captation vidéo des parties[15] : il permettait effectivement à la position de la « caméra virtuelle » de s'émanciper de la perspective du joueur (qui, pendant le jeu, est toujours à la première personne), rendant ainsi possible la production d'une plus grande variété de plans (à la troisième personne, notamment) et de mises en scène (Menotti, 2014 : 84). De plus, selon Georges et Auray, il devient réalisable pour les joueurs, dès 2000 et toujours grâce aux éditeurs de *Quake*, d'enregistrer leurs parties non plus sous la forme de scripts à faire lire par le jeu, mais dans un format vidéo conventionnel :

> *Quad God*, tournée avec *Quake III Arena*, fut le premier machinima à avoir été diffusé dans un format vidéo conventionnel, au lieu d'être un fichier dit « démo » nécessitant que, pour l'afficher, l'ordinateur le recompile avec le code du jeu originel. Un tel basculement vers les médias conventionnels a offert aux producteurs de ces films une audience plus large et a ainsi lancé la reconnaissance pour cette forme de création (Georges et Auray, 2012b).

*DOOM* et *Quake* ont donc constitué des viviers essentiels pour le développement de toutes les pratiques liées à la captation de sessions de jeu[16] : qu'ils enregistrent leurs parties pour montrer leur dextérité et leur rapidité (dans le cas du *speedrun*), pour mettre en scène des histoires ou des sketches (dans le cas des *machinimas*) ou pour tout simplement partager leur expérience de jeu, c'est bien dans ce même contexte que les joueurs ont progressivement perfectionné les outils de réalisation de vidéos. Néanmoins, si le *let's play* découle bien, lui aussi, de ces premières expérimentations, sa formalisation en tant que pratique à part a également été déterminée par les productions d'une tout autre communauté.

---

[13] « Technically, demo movie files were not screenshots, but scripts that could reproduce the movements and actions of players in the game, thus re-generating the images ».
[14] « The result was nothing less than the metamorphosis of the player into a performer ».
[15] Selon Nitsche (2007), *Quake* aurait constitué un outil si dominant dans la création de vidéos que le terme « *Quake movie* » aurait été un prédécesseur du terme « machinima ».
[16] Nous reviendrons plus en détail sur les historiques respectifs du *machinima* et du *speedrun* dans les points qui leur seront consacrés.

L'histoire de la dénomination « *let's play* » remonte, en effet, à une pratique née sur les forums du site *Something Awful* (« l'un des catalyseurs du folklore d'internet »[17], selon Menotti, 2014 : 88) et qui n'employait pas la vidéo, mais seulement l'image et le texte. Aux alentours de 2005 (bien que l'origine exacte du phénomène ne soit pas formellement attestée[18]), des internautes commencèrent à poster sur le site des captures d'écran retraçant leurs parties de jeux vidéo étape par étape, en les accompagnant de commentaires descriptifs ou humoristiques. Ces premiers *let's plays* (dans lesquels on retrouve déjà, en germe, les codes des vidéos actuelles) sont aujourd'hui rassemblés et mis à disposition sur le site *The Let's Play Archive*[19], dont le slogan affirme avec ironie : « nous y jouons pour que vous n'ayez pas à le faire ! »[20].

Ainsi, dans l'exemple ci-dessous (voir figure 48), le joueur Slowbeef détaille sa progression dans le jeu d'aventure *Snatcher*[21] en l'illustrant : entre les différentes captures d'écran, il signale textuellement les actions qu'il effectue avec son avatar (« LOOK > POSTER », « LOOK > PHOTO »), décrit la marche à suivre pour avancer dans le jeu (« regarder le mur révèle qu'il y a un poster et une photographie ») et commente parfois, de manière humoristique les dialogues ou réactions des personnages non-joueurs. Ici, on voit par exemple qu'il passe sans transition du commentaire métadiscursif à un discours « fictionnalisant » proche du jeu de rôle, puisqu'il répond au PNJ Harry (qui lui intimait d'arrêter son action précédente) : « okay, okay, désolé Harry » (voir figure 48).




*Figure 48* - Let's play *de* Snatcher *réalisé à partir de captures d'écran et de commentaires textuels*

[17] « One of the catalysers of Internet folklore ».
[18] Comme le souligne Klepek (2015) dans son article « Who Invented Let's Play Videos? », la rumeur veut que la toute première publication de ce type soit un *let's play* du jeu *The Oregon Trail*. Cependant, le « post » en question est introuvable dans les archives du forum, si bien qu'il est devenu impossible d'arrêter une date exacte. Un historique détaillé des premières occurrences de *let's plays* et de leurs inspirations peut également être trouvé dans la vidéo : « From Paperbacks to Pewdiepie: The History of Let's Plays - Digressing and Sidequesting », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=nTzwCvyWjGo, consulté le 15/11/2016.
[19] *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/faq, consulté le 07/09/2016
[20] « We'll play it so that you won't have to ! ».
[21] « Snatcher Part #8 - Engineering Room », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/Snatcher-(Screenshot)/Update%208/, consulté le 12/09/2016.

Il est intéressant de noter que l'inscription de ces premiers *let's plays* sur un forum de discussion annonçait déjà la dimension collective et participative de la pratique, qui est encore prégnante dans les vidéos actuelles. Klepek (2015) le souligne également : « même si le terme *Let's Play* était devenu une manière de décrire le fait de parler d'un jeu, souvent du début à la fin, il était au départ un moyen de rallier les gens pour littéralement jouer à un jeu vidéo ensemble »[22]. Cette ambition fédératrice laisse de nombreuses traces dans la forme des *let's play*s (qu'ils soient sous format vidéo ou sous celui de captures d'écran commentées), notamment à travers les très régulières adresses au spectateur ou l'utilisation d'un « nous » inclusif pour décrire les actions ludiques (« nous » qui est déjà présent dans le sens littéral de l'expression « *let's play* » : « jouons »). En témoigne l'introduction du huitième chapitre de la présentation de *Snatcher*, citée ci-dessus, où l'auteur annonce :

> Bon, je ne sais pas pour le reste d'entre vous, mais ce fil de discussion ne tient pas ses promesses ! Pimentons les choses avec une grosse et intéressante mise à jour, vous êtes d'accord ? Maintenant que nous en avons fini avec notre exploration obligatoire du QG de Junker[23], allons chercher notre cool attirail de Junker ![24]

Dès ses prémisses, on voit donc que le *let's play* se pense comme une expérience ludique collective et, paradoxalement, comme un discours à la fois subjectif et dialogique.

Précisons également que le dénommé Slowbeef (de son vrai nom Michael Sawyer), mentionné plus haut, est crédité pour avoir défini le format du *let's play* tel qu'on le connaît aujourd'hui. En effet, dès 2004 (avant même l'invention du terme, donc), ce joueur publiait sur son propre site un guide commenté de *Metal Gear 2 : Solid Snake*, au sein duquel les prises de parole alternaient entre un ton informatif et satirique[25]. À partir de 2007, dans un *let's play* du jeu *The Immortal*, il introduisit une nouveauté qui allait très rapidement se populariser : l'ajout de brèves capsules de commentaires vidéo[26]. Dès le premier chapitre, il présente ironiquement sa démarche en la comparant aux commentaires des réalisateurs parfois inclus en bonus dans les DVDs, mis à part qu'il s'agirait plutôt, dans ce cas-ci, de commentaires produits par « un crétin qui n'est pas du tout impliqué dans la création du film », mais qui raconte simplement ce qui lui passe par la tête en le regardant[27].

---

[22] « Even though the term Let's Play has become a way of describing talking over a game, often from start to finish, it began as a way of rallying people to literally play a video game together ».

[23] Dans *Snatcher*, les « JUNKERS » (Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Rangers) sont des agents spécialement entraînés pour lutter contre les « Snatchers », des formes de vie mi-humaines, mi-robotiques qui assassinent les humains et prennent l'identité de leurs victimes.

[24] « Alright, I don't know about the rest of you, but this thread ain't delivering! Let's spice things up with a big and interesting update, shall we? Now that we're done with our mandatory exploration of Junker HQ, let's go get our cool Junker shit! » ; sur « Snatcher Part #8 - Engineering Room », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/Snatcher-(Screenshot)/Update%208/, consulté le 12/09/2016.

[25] Voir « SLOW BEEF'S STRATEGY GUIDE TO METAL GEAR 2: SOLID SNAKE », sur *Effinslowbeef.com*. URL : http://effinslowbeef.com/MG2/mgi001.html, consulté le 12/09/2016.

[26] Voir « The Immortal », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/The-Immortal/, consulté le 12/09/2016.

[27] Voir la vidéo à partir de (00:31) : « The Immortal – Level 1 », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/The-Immortal/level1.avi, consulté le 12/09/2016.




*Figure 49 - Le* let's play *de* Metal Gear 2 : Solid Snake *produit par Slowbeef se présentait sous la forme d'un tableau mettant en vis-à-vis les captures d'écran et leurs commentaires*

S'il est difficile de déterminer quels ont été exactement les premiers *let's play*s et qui est l'inventeur de leur dénomination et de leur formatage (il existe probablement bien d'autres vidéos ou comptes rendus de parties moins populaires et dont les communautés d'amateurs n'ont pas gardé de trace), on peut donc estimer que le genre s'est démocratisé et codifié à cette époque, dans le vivier qu'a constitué le forum de *Something Awful* et sur la base des pratiques de partage initiées par les joueurs de *DOOM* puis *Quake*.

Le lancement et la rapide popularisation des plateformes de diffusion de vidéos telles que *YouTube* (en 2005) et *Twitch* (dont l'ancêtre, *Justin.tv*, est apparu en 2007[28]) changeront ensuite la donne en facilitant l'accès à la pratique et en augmentant donc radicalement le nombre de vidéastes, de vidéos et de spectateurs. À titre d'illustration, Derine (2016 : 19) affirme que la fréquentation de *Twitch* (site globalement consacré au *gaming*, rappelons-le) serait passée de « 5 millions d'utilisateurs mensuels en 2011, à 15 millions en 2012, 45 millions en 2014 pour atteindre les 100 millions de visiteurs uniques par mois à ce jour ». Pratique autrefois technique et confidentielle, le *let's play* est aujourd'hui une forme de jeu très largement partagée, répondant à certains codes et

[28] Créé par Justin Kan, Emmet Shear, Michael Seibel et Kyle Vogt, *Justin.tv* servait initialement à diffuser en direct la vie quotidienne de Justin Kan, à la manière d'une télé-réalité : le développeur se filmait « grâce à une webcam et un micro attachés à une casquette de baseball et le tout relié à un ordinateur portable dans son sac à dos […]. Les utilisateurs pouvaient le suivre directement en streaming sur le site qui portait son nom […], tout en ayant la possibilité d'interagir avec lui par messagerie instantanée via un tchat placé à côté du flux vidéo » ; Derine, 2016 : 15-16). Si ce qui était présenté ne passionnait pas les utilisateurs, ceux-ci se montrèrent très intéressés par les possibilités qu'offrait une telle plateforme et insistèrent pour pouvoir diffuser leurs propres contenus. En 2007, les développeurs ouvrirent donc *Justin.tv* aux utilisateurs et la popularité du site grimpa rapidement : « en avril 2008, plus de 30 000 comptes créés sur la plateforme avaient déjà diffusé un contenu vidéo en direct et le 19 juillet 2008, Justin Tv avait atteint le million d'utilisateurs enregistrés » (Derine, 2016 : 17). Les vidéos couvraient différents domaines (le poker, la musique, le sport, etc.), mais celles consacrées au jeu vidéo semblaient intéresser tout particulièrement les utilisateurs. En 2011, ce succès a poussé les fondateurs du site à extraire le contenu « *gaming* » et à lui consacrer une plateforme propre : *Twitch TV*. La popularité croissante de cette deuxième plateforme a entraîné, en 2014, la fermeture de *Justin.tv* et le rachat de *Twitch* par le géant Amazon pour 970 millions de dollars (voir Derine, 2016, et Ottelin, 2015, pour des historiques plus détaillés de cette plateforme en particulier). Notons enfin que le phénomène *Twitch Plays Pokémon* (sur lequel nous nous arrêterons en détail plus loin) a participé à la « vulgarisation » de l'utilisation de *Twitch* en drainant un important flux de spectateurs – parfois externes aux habitués du site – et en étant relayé par la presse généraliste (Derine, 2016 : 81).

entretenant des relations avec l'industrie. Le *let's player* est ainsi devenu une figure marquante du champ vidéoludique, endossant parfois les fonctions de *community manager*, de prescripteur et même de critique d'un nouveau genre.

## 3. Une diversité de genres et de formats

Afin de nuancer et d'affiner les définitions du *let's play* développées en amont, soulignons que les vidéos qui appartiennent à cette catégorie présentent une importante variété de formats et de genres.

Nous avons signalé précédemment que la diffusion d'une partie pouvait se faire via des vidéos préenregistrées (aussi appelées « VOD » pour « vidéos à la demande ») ou qu'elle pouvait prendre la forme de performances en direct (sur *Twitch* et sur son concurrent *YouTube Gaming*, entre autres). Or ces deux types de canaux répondent, à l'évidence, à des logiques différentes. Les *let's plays* produits en temps réel se distinguent, notamment, par leur ouverture à l'interactivité : les spectateurs peuvent interagir avec le joueur par l'intermédiaire du *chat* et ainsi – à l'occasion – influencer l'évolution de sa partie (en lui posant des questions, en lui dictant la marche à suivre pour progresser, en lui demandant de jouer de telle ou telle manière ou, tout simplement, en l'encourageant à poursuivre). De manière assez significative, les développeurs, mesurant pleinement le potentiel ludique de cette interaction, ont commencé à multiplier les jeux conçus spécialement pour être joués en *live*.

*Choice Chamber*, par exemple, est un jeu d'action et de plateformes qui permet aux spectateurs de participer à la partie à travers le *chat* : pendant que le *let's player* tente de traverser des salles de plus en plus dangereuses, ses *viewers* doivent répondre à des sondages qui affecteront l'évolution du jeu (les adversaires du prochain niveau seront-ils petits ou énormes ? le sol sera-t-il gelé ou hérissé de pointes ? quel type de pouvoir magique le joueur pourra-t-il utiliser ? etc.). À tout moment, les spectateurs sont sollicités pour déterminer la difficulté des épreuves suivantes et donc pour jouer plus ou moins *avec* ou *contre* le *let's player* qu'ils regardent.




*Figure 50* - Choice Chamber *est pensé pour être joué en direct, face à un public qui peut influencer l'évolution du jeu en répondant à des sondages via le* chat

Une autre particularité de ces diffusions en direct est qu'elles ne peuvent – assez logiquement – être soumises au montage ou à toute autre forme de postproduction : en conséquence, elles se caractérisent bien souvent par un rythme plus lent que les vidéos

préenregistrées et sont parfois ponctuées de longues pauses ou temps morts (lorsque le *let's player* quitte son poste pour aller se désaltérer, par exemple). Enfin, elles se distinguent par leur dimension événementielle et par le fait qu'elles ne laissent pas toujours de traces : si certains *let's play*s en direct sont enregistrés par leur auteur et mis à disposition sous forme de VOD (pour les spectateurs qui n'auraient pu être présents[29]), d'autres ne se présentent que sous la forme de performances en *live* et ne sont plus consultables une fois l'événement terminé. Notre approche ayant pour spécificité d'appréhender le détournement à travers l'étude des œuvres, nous évacuerons donc de nos analyses les performances ludiques qui ne se matérialisent pas sous la forme d'une vidéo arrêtée.

Indépendamment de ces premières distinctions, les *let's plays* peuvent également présenter diverses variantes formelles. Ainsi, même dans l'ensemble des vidéos préenregistrées, ces œuvres peuvent ou non faire l'objet de montage et de postproduction (ajout de musique, changement du cadre de la caméra, zooms, ajout de texte ou d'images par-dessus la vidéo, insertion d'extraits d'autres vidéos entre deux actions, etc.). Pour exemple, le célèbre vidéaste Joueur du Grenier (dont les productions les plus célèbres sont des critiques scénarisées d'anciens jeux médiocres) propose, sur sa chaîne annexe, une série de *let's plays* intitulés « JDG la revanche »[30]. Il tente, dans ceux-ci, de terminer les jeux testés dans son émission principale, qui s'avèrent particulièrement difficiles en raison de leurs nombreux défauts de conception. Or ces vidéos font l'objet d'une postproduction relativement importante : de régulières coupures témoignent d'un montage omniprésent, permettant de passer sous silence les nombreux échecs ou réitérations du joueur et de ne conserver que les « moments forts » de la prestation (les réussites insoupçonnées, les moments d'énervement surjoués par le *let's player*, les échecs particulièrement spectaculaires ou ridicules, etc.). De plus, certaines réactions de l'auteur sont soulignées par de brusques zooms sur son visage (la caméra délaissant alors l'image du jeu)[31], par l'adjonction de thèmes musicaux ou encore par l'utilisation de ralentis[32].



*Figure 51 - Après avoir finalement réussi à passer une épreuve difficile, le Joueur du Grenier redémarre sa partie par erreur : sa réaction désabusée est soulignée visuellement par un zoom sur son visage qui vient occulter la presque-totalité de l'écran de jeu*

[29] C'est le cas du vidéaste Benzaie, qui enregistre chacune de ses performances *live*, les divise en plusieurs vidéos (allant d'une trentaine de minutes à une heure de durée) et les diffuse ensuite une par une sur sa chaîne *YouTube* (« BenzaieLive », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/user/BenzaieLive, consulté le 13/09/2016).

[30] « JDG la revanche », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/playlist?list=PLWmL9Ldoef0tpqd8OZFw-EH9ZytqcGiD9, consulté le 13/09/2016.

[31] Voir entre 07:16 et 07:26 la vidéo : « JDG la revanche - Dragon's Lair - 3DO », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=VkIgNy3p8ZI, consulté le 13/09/2016.

[32] Voir entre 03:03 et 03:12 la vidéo : « JDG la revanche - Les jeux de sports », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=uZY-1ZrPEVU, consulté le 13/09/2016.

Néanmoins, comme le soulignent les administrateurs du site *The Let's Play Archive*[33], les *let's play* restent majoritairement des vidéos peu retravaillées, capturant la performance du joueur de manière assez brute et cultivant une esthétique de l'improvisation, de l'instantanéité et de la spontanéité (bien que celle-ci puisse, évidemment, être jouée).

Un autre facteur de différenciation formel réside dans la sélection de ce qui est montré aux spectateurs. Là où certains *let's players* se contentent de capturer les images qu'affiche leur écran pendant qu'ils jouent et de les commenter, d'autres ajoutent à ces images, dans un encart à part, une captation de leur visage, « afin que les spectateurs puissent apprécier chacune de leurs réactions » (Derine, 2016 : 34). Ce deuxième mode de présentation, appelé le « *face commentary* », offre d'autres possibilités de jeu d'acteur que le premier (où tout passe par la voix et par la manipulation de l'avatar), dans le sens où le vidéaste peut recourir au langage corporel pour appuyer ses réactions (mimiques, regards complices lancés aux *viewers*, etc.). Le dispositif construit d'ailleurs un intéressant jeu de miroir entre le joueur et son spectateur par la médiation de l'écran, que tous deux regardent[34] : ce procédé a pour effet d'intégrer le regard du récepteur à la performance, de le rendre présent dans la vidéo et même – par le biais de regards et d'autres adresses – de lui construire une place de « co-énonciateur » (ce qui va dans le sens de la dimension dialogique de ces performances).




*Figure 52 - À gauche, les* let's players *Fanta974 et Bob Lennon*[35] *font le choix de ne montrer que des images du jeu ; à droite, Markiplier*[36] *illustre le genre du «* face commentary *»*

Le ton adopté, le genre de jeux joués ou le type de performance ludique qui est présentée peuvent également servir de critères pour catégoriser les *let's plays* : on pourrait ainsi distinguer les démonstrations de jeu compétitif[37], les vidéos de tutoriels, les tests ou critiques de jeux, les sessions de découverte, les *let's plays* narratifs[38], les parties commentées (dans lesquelles l'auteur joue tout

[33] « Frequently Asked Questions », sur *The Let's Play Archive*. URL : http://lparchive.org/faq, consulté le 07/09/2016.
[34] Nous remercions Pierre-Yves Hurel d'avoir partagé avec nous cette analyse.
[35] « Fanta Bob World - Ep 1 - Une nouvelle aventure », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=h830e0Rp0cs, consulté le 14/09/2016.
[36] « WARNING: SCARIEST GAME IN YEARS | Five Nights at Freddy's - Part 1 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=iOztnsBPrAA, consulté le 14/09/2016.
[37] Les « *fragmovies* », par exemple, sont – comme leur nom le laisse entendre – des « montage[s] de frags (élimination d'un adversaire dans les FPS) en rythme sur une musique » (Bricout, 2013 : 35).
[38] Dans ceux-ci, le *let's player* utilise sa partie comme support pour élaborer, via ses commentaires, une narration originale.

en s'exprimant sur des sujets divers, étrangers à sa pratique ludique, à la manière d'un vlog[39]) ou encore le jeu sous contrainte[40].

Le *let's play* qui sera ici analysé plus en profondeur a été sélectionné pour sa variété formelle : il permettra d'évoquer plusieurs des tendances listées ci-dessus et de mettre au jour une diversité de mécanismes producteurs d'écart. Il importe néanmoins de garder à l'esprit que cette étude ne constitue qu'un premier pas dans l'appréhension de cet ensemble d'œuvres hétérogène et qu'elle n'a pas pour but de rendre compte de toutes les formes de let's *play*, mais plutôt de montrer dans quelle mesure ce genre constitue l'un des *possibles* du détournement.

## 4. Benzaie joue à *Pokémon Jaune* : quelques mécanismes de distanciation

La vidéo soumise à l'analyse provient d'une série de *let's plays* réalisés par le vidéaste Benzaie sur le jeu de rôle *Pokémon Jaune*[41]. Ces *let's plays* appartiennent à la catégorie des vidéos tournées en direct sur *Twitch* et rediffusées par la suite sur *YouTube*. C'est sur la version rediffusée que se basera notre commentaire, version qui a pour particularité de ne pas laisser apparaître le *chat* (via lequel les spectateurs pouvaient interagir avec le vidéaste durant l'enregistrement sur *Twitch*). Nous nous intéresserons, plus précisément, au deuxième épisode de la série de vidéos, afin de passer outre la longue introduction du jeu *Pokémon Jaune*, qui occupe une grande partie du premier épisode.

Dans ce deuxième *let's play* d'une durée de 42:20 minutes, Benzaie explore les premiers environnements de *Pokémon Jaune*, capture des créatures et mène une série de combats. Néanmoins, loin de représenter le *play* modèle au sein de la vidéo, le *let's player* y mobilise une série de procédés récurrents qui produisent ou réactivent (lorsqu'une figure tend à se figer) un effet d'écart[42]. Nous avons rassemblé ces diverses saillances suivant le rôle qu'elles exercent dans la communication, ce qui nous a permis d'en isoler quatre catégories – donc quatre sous-fonctions pragmatiques : la spectacularisation, l'anti-jeu, le « faire comme si » (ou fictionnalisation) et l'ironie.

### 4.1. Spectacularisation vs. interactivité

Une série de stratégies formelles vont, tout d'abord, servir une « spectacularisation » de la performance de jeu, c'est-à-dire une transformation de l'expérience ludique du joueur (Benzaie) en un spectacle dont les frontières sont établies par différents marqueurs. On passe donc du jeu en tant

[39] Un vlog est un blog dont le contenu est présenté sous la forme de vidéos.

[40] On pensera notamment au cas du jeu *Choice Chamber*, décrit précédemment, mais aussi à d'autres pratiques plus ponctuelles, comme celle du joueur TheFishou qui, dans ses parties du jeu de cartes *Hearthstone : Heroes of Warcraft*, demande à ses spectateurs de lui imposer l'utilisation de certaines cartes ou de certaines classes de personnages. Voir : « UN VÉRITABLE EPIC FAIL SUR HEARTHSTONE », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=for-pLg-x6w, consulté le 14/09/2016.

[41] « Prof. Chiant - Pokémon Jaune #2 - Benzaie Live », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=fd3PywThSxE, consulté le 27/09/2016.

[42] Insistons, au passage, sur le fait que nous avons sélectionné, pour les besoins de l'analyse, un *let's play* produisant un fort effet d'écart au moyen de procédés variés : toutes les vidéos du genre ne sont pas aussi avancées dans le détournement et il en est qui restent très proches du *play* modèle du jeu.

qu'activité subjective à une représentation, à des *signes* de cette activité, signes qui participent à conférer au *let's play* le statut d'œuvre autonome (et non plus celui de simple partie de *Pokémon Jaune*).

Une première composante de la vidéo allant dans ce sens n'est autre que son code graphique. En effet, dans plusieurs séries de *let's plays* de Benzaie, la capture vidéo du jeu est intégrée dans un cadre bleu qui laisse aussi une place (en haut à gauche) pour un autre enregistrement : celui du visage du vidéaste. Dans cette même colonne située à gauche des images du jeu, on trouve également une illustration (représentant une joueuse plantureuse), un GIF[43] animé de Benzaie en train de courir, l'adresse de ses pages *Facebook* et *Twitter* et, cachant en partie ces dernières, un agrandissement du *sprite* de Pikachu, le Pokémon principal du titre joué (voir figure 53). Si la présence de ces différentes garnitures est saillante par rapport à l'énoncé du jeu (auquel elles viennent s'ajouter comme autant d'appendices), elle s'inscrit, par contre, en plein dans l'énonciation locutoire classique de Benzaie, puisqu'elle constitue, chez le *let's player*, un code visuel récurrent. Il n'en reste pas moins qu'à travers ce dispositif, la performance ludique est *encadrée*. Or le cadre – comme le signalerait Klinkenberg au sujet des œuvres picturales[44] – a une valeur d'index : il signifie au spectateur qu'il n'est pas seulement face à une expérience de jeu au premier degré, mais aussi face à une œuvre qui résulte d'une certaine mise en scène.

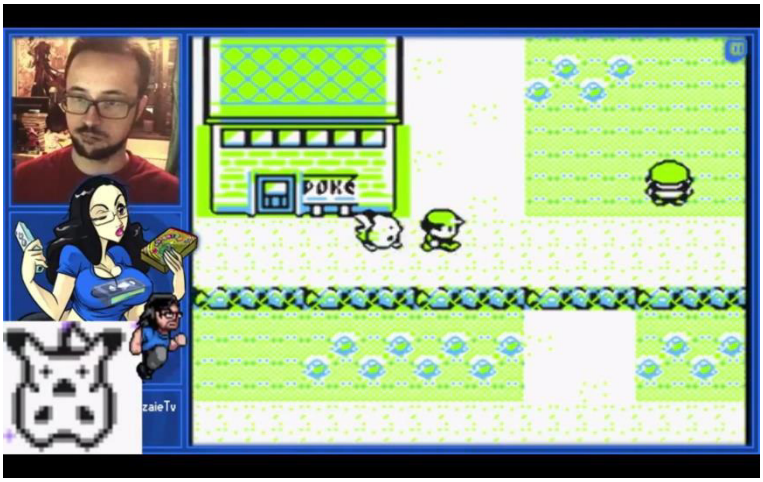



*Figure 53 - Dispositif visuel des* let's plays *de* Pokémon Jaune *par Benzaie*

D'autre part, le fait que le visage du *let's player* est constamment montré (et qu'il constitue un canal important de la communication visuelle, puisqu'il accompagne la performance ludique à l'aide

[43] L'acronyme « GIF », pour *Graphics Interchange Format*, désigne un format d'image numérique qui permet notamment de créer de brèves animations.

[44] « Il existe en effet dans certaines communications une *indication d'iconicité*, absente dans d'autres. […] Cette explicitation réside par exemple dans le "cadre" de l'objet, au sens très large du terme. Ce cadre est toujours de l'ordre de l'index, de sorte que l'icône n'a fréquemment son statut que grâce à un environnement pluricodique. Ainsi, les encadrements et les socles que nous trouvons dans les musées nous disent explicitement que nous avons affaire à des signes. Les lieux particuliers tels que ces musées ou les scènes de théâtre nous disent la même chose (et nous n'allons donc pas séparer Hamlet et Laërte sous prétexte qu'ils pourraient se blesser). […] On part donc de la connaissance de règles d'usage des objets, règles qui en instituent certains en signes » (Klinkenberg, 1996 : 412).

de mimiques ou de gestes) participe, lui aussi, à une mise à distance du jeu. Le visage de Benzaie s'interpose entre le jeu et le spectateur : ce dernier n'est pas mis en contact direct avec une performance ludique (comme ce peut être le cas dans d'autres genres de *let's plays* où le vidéaste n'apparaît pas à l'écran), mais avec une figuration forte d'auctorialité. « Le jeu devient prétexte au spectacle de l'exposition de soi […] » (Derine, 2016 : 36). À travers cet encart, « le Youtuber se représente, au sens goffmanien du terme : l'espace priv[é] (chambre, salon, salle de bain) devient la scène, la partie de jeu vidéo sert de décor […]. Être Youtuber, c'est construire un personnage et se représenter sur scène pour l'incarner » (Bricout, 2013 : 28).

De plus, le fait de juxtaposer la captation du jeu d'un point de vue interne et celle de l'activité du joueur en prise de vue externe dote la vidéo d'une dimension métadiscursive : elle exhibe, par cette fenêtre sur le joueur, son processus même de création. Autrement dit : en même temps qu'elle se joue, la vidéo se montre en train d'être performée. Ainsi, on ne regarde pas ici *un jeu en train de se dérouler*, mais bien *Benzaie en train d'enregistrer un* let's play. La figure du joueur-auteur constitue, en conséquence, une médiation qui participe à construire, pour l'enregistrement, un statut d'œuvre autonome.

Au niveau sémantique, cette disposition a également pour effet de mettre sur le même plan des discours appartenant à différents niveaux narratifs et logiques (l'exploration du jeu, d'une part, et l'activité du *let's player*, de l'autre). Cet « aplanissement » qui met à mal les frontières entre la fiction ludique et le métadiscours du joueur rappelle la notion d'« hyper-bidimensionnalité » développée par Hiroki Azuma (2008 : 165). Le philosophe décrit la manière postmoderne de voir le monde en la comparant avec la vision que nous donne l'écran d'un ordinateur : le sujet est face à un plan à deux dimensions, mais celui-ci intègre des contenus qui le dépassent (il est possible, en effet, d'observer simultanément, dans deux fenêtres, une image ainsi que le code qui permet d'afficher cette même image, sans que ces deux niveaux soient hiérarchisés)[45]. Il en irait de même, selon Azuma, dans la consommation des produits culturels : ceux-ci peuvent organiser leurs contenus selon différents « degrés », sans cesser d'être perçus comme des surfaces[46]. Le premier et le second degrés restent donc différenciés, mais ne s'organisent plus selon une hiérarchie ou une succession. En participant à cette mise en question des frontières sémantiques, le dispositif du *let's play* facilite donc le passage d'un mode d'énonciation à l'autre (du jeu au premier degré vers le commentaire sur le jeu) et complique, à ce niveau, l'autonomisation de la vidéo comme œuvre indépendante.

Au sein de la performance du *let's play* à proprement parler, un autre procédé récurrent vient servir la fonction de spectacularisation : il s'agit des coups d'accélération donnés par Benzaie durant les phases de jeu potentiellement lassantes pour les spectateurs. Les combats de Pokémon, notamment, constituent un aspect du *gameplay* assez répétitif et occupent une grande partie du temps de jeu. Or, étant donné qu'il joue sur un émulateur, le *let's player* a la possibilité d'accélérer le

[45] « Le monde hyper-bidimensionnel – dont l'écran d'ordinateur est le représentant le plus évident – est à deux dimensions mais tend à mettre sur un même plan ce qui dépasse ce plan » (Azuma, 2008 : 165).

[46] « On trouve là le même modèle : lorsque l'on ouvre plusieurs fenêtres sur l'écran et qu'elles se retrouvent sur un même plan, tout ce qui apparaît à l'écran est consommé de la même manière, sans distinction de niveau ou de valeur. Tout est mis sur le même plan qualitatif. On peut sans doute affirmer qu'aujourd'hui l'usage des interfaces graphiques ne se limite plus à une découverte technique commode mais constitue un dispositif qui condense d'une manière remarquable la représentation de notre monde contemporain » (Azuma, 2008 : 168).

déroulement normal de la partie, possibilité dont il use fréquemment pour passer les affrontements plus anecdotiques. Ainsi, dans la vidéo qui nous occupe, entre 10:11 et 10:34, il précipite un combat contre un Pokémon non désiré, au point, d'ailleurs, de faire quelques fausses manipulations (il sélectionne, par exemple, une mauvaise attaque deux fois d'affilée avant de parvenir à entrer la commande qu'il souhaite).

Ces passages accélérés sont saillants à deux niveaux. Au niveau syntaxique, tout d'abord, car le *play* modèle de *Pokémon Jaune* est manifestement contrarié : le rythme des combats et la vitesse du déroulement de la partie tels qu'ils sont inscrits dans le code sont brusquement ignorés dans le *let's play*. Le procédé sert une fonction de spectacularisation en permettant à la vidéo de s'affranchir des règles dictées par le *game* pour présenter un spectacle moins répétitif et plus digne d'intérêt. En d'autres termes, la performance est pensée pour être regardée : l'expérience ludique subjective se double ici d'une dimension dialogique dans le sens où, à travers le style de jeu lui-même et les choix d'action, transparaissent des adresses au public. Ensuite, on l'a dit, la vitesse pousse Benzaie à effectuer des accrocs, des erreurs de stratégie qui sont autant d'achoppements ludiques. À plusieurs reprises, la prévalence est donnée à la rapidité d'exécution plutôt qu'au « beau jeu », ce qui a pour effet de renverser certaines valeurs ludiques classiques (l'importance de la victoire ou, dans le cas des jeux Pokémon, d'une certaine forme de stratégie[47]). La saillance se situe plutôt, ici, au niveau du contexte d'énonciation : Benzaie joue, et l'on pourrait attendre de lui qu'il « joue le jeu » ; or, dans le *let's play*, la réussite est présentée comme secondaire par rapport au spectacle qui est donné à voir.

Si la fonction de spectacularisation peut passer par des procédés de suppression des phases de jeu les moins propres au visionnage, il arrive également qu'elle soit soutenue par des procédés de redoublement et de répétition. Comme tout autre discours, le *let's play* peut assurer une certaine *redondance*[48] entre ses différents canaux afin d'assurer la bonne marche de la communication : ainsi, de manière régulière dans la vidéo, le sens d'une action ludique est explicité ou accentué par les commentaires du joueur, par son attitude ou par l'adjonction d'effets sonores et visuels. Pour exemple, entre 19:27 et 22:22, Benzaie décide de faire écouter à ses spectateurs une chanson consacrée à l'univers Pokémon : pour éviter toute cacophonie, il doit donc poursuivre sa partie en se taisant le temps de la musique. Néanmoins, les actions qu'il réalise durant cette période n'en sont pas moins explicitées par deux biais. Premièrement, il accompagne les temps forts du jeu par des mimiques exagérées, soulignant sa réussite ou son mécontentement.

---

[47] Durant un combat Pokémon, le joueur est invité à choisir quelle créature il va utiliser (parmi son équipe de six Pokémon) et quelle attaque celle-ci va lancer. Les Pokémon et leurs attaques appartiennent à différents « types » (eau, feu, plante, foudre…), qui peuvent être plus ou moins efficaces les uns par rapport aux autres (le feu est fort contre la plante, mais faible face à l'eau, etc.). Les affrontements, qui se déroulent au tour par tour, consistent donc en une suite de choix stratégiques de la part du joueur pour mener son équipe à la victoire.

[48] « Pour prémunir les messages contre les divers accidents qui peuvent survenir au cours de leur transmission le long d'un canal, les codes permettant d'élaborer ces messages peuvent prévoir une *redondance*. On veut dire par là qu'une information donnée peut être répétée un certain nombre de fois dans l'énoncé, et distribuée sur les diverses unités constituant le message. La destruction d'une unité donnée n'affectera donc pas la transmission de l'information, puisque celle-ci est assurée par des unités de contrôle. La redondance introduit un certain niveau d'ordre (donc d'information nulle) dans le désordre qu'est l'information » (Klinkenberg, 1996 : 75). Dans ce cas-ci, le «bruit » (le dysfonctionnement de la communication) causé par la présence de la musique est, plus précisément, contré par une redondance *intercodique*, puisqu'elle passe par le langage corporel et par le langage verbal.




*Figure 54 - Benzaie souligne son échec lors d'un combat par une mimique caricaturale de dépit*

Deuxièmement, dès la fin de la chanson (à 22:22), il procède à un récapitulatif de ce qu'il vient d'accomplir (il a capturé un Pokémon qu'il possédait déjà, mais dont le niveau était supérieur à celui de sa créature). Ces répétitions servent une fonction commune : la fonction phatique. La saillance ne provient donc pas d'une contradiction ou d'une rupture, mais au contraire de la redondance, de l'étalement du sens qui, une fois encore, crée un décalage par rapport au jeu comme expérience subjective en l'inscrivant dans un fonctionnement dialogique : la performance ludique dans toutes ses composantes ne cesse de *s'adresser* à un public.

Plus généralement, la construction de la vidéo comme œuvre à regarder se marque dans l'attention que porte le *let's player* à la qualité visuelle et sonore. D'un point de vue visuel, les accélérations, le cadre de la vidéo et les gesticulations du joueur mentionnés ci-dessus ont aussi une fonction ornementale : le jeu est avant tout donné à voir. Ainsi, quand Benzaie rencontre, à 38:00, un Pokémon qui chante une berceuse, il accompagnera cette dernière par une petite danse. D'un point de vue sonore, le *let's play* contient également la trace d'ajustements réalisés par le joueur pour rendre la réception de la vidéo plus agréable. À 40:50, par exemple, Benzaie baisse le volume de la musique du jeu à la demande du *chat*, qui la trouvait trop forte. Ce dernier passage marque un écart assez explicite par rapport à l'activité ludique, car celle-ci est tout bonnement mise en pause pour laisser place à une mise au point d'ordre esthétique, à un « faire œuvre ».

Cependant, si tous ces procédés de spectacularisation et d'esthétisation étaient dominants dans l'énoncé au point de rendre évident le statut d'œuvre de la vidéo, ils en perdraient leur relief. Comme toute figure, ils tiennent leur caractère saillant de leur juxtaposition avec d'autres procédés qui, quant à eux, inhibent, colmatent l'écart entre *let's play* et jeu, produisant donc un effet de *réconciliation*. Loin d'avoir un aspect lisse et fini, les vidéos de *let's play* se présentent, en effet, comme des captations improvisées sur le vif, visuellement inégales, désordonnées et cultivant une esthétique de l'amateurisme[49] : « les joueurs passent un temps précieux à naviguer dans les menus ;

[49] Pour certains enquêtés de Bricout, la présence de signes explicites d'amateurisme dans les vidéos constituerait un des aspects définitoires de la pratique de « *Youtuber* » : « il n'est pas recommandé de faire trop d'efforts pour se perfectionner dans le montage, il faut que cela reste simple, que les abonnés puissent se dire que cela a été fait par plaisir et non pas "professionnellement" » (2013 : 24).

ils ratent leurs occasions et sont obligés de réessayer ; ils perdent le fil de leurs propres explications »[50] (Menotti, 2014 : 89). S'il tâche d'accélérer les passages ennuyeux et de garder son action lisible, Benzaie n'échappe pas à cette tendance et les figures relevées plus haut sont entrecoupées de passages plus confus, de nombreux temps morts (tel que le long silence entre 06:29 et 06:42 qui s'achève sur l'exclamation du joueur : « putain, je vais m'endormir ») et d'échecs[51]. Ceux-ci dénotent par rapport au cadre d'énonciation qu'est le *let's play* comme performance publique, mais renouent en fait avec le *play* modèle du jeu (basé sur l'essai-erreur et la répétition).

De plus, un autre type de saillance vient régulièrement contrarier les tentatives de spectacularisation de la performance en y réintroduisant de l'interactivité. En effet, le *let's play* étant initialement performé en direct sur *Twitch*, Benzaie peut constamment interagir avec son public à travers le *chat*, qu'il consulte d'un œil en même temps qu'il joue. À 02:37 de la vidéo que nous étudions, par exemple, après avoir gagné de justesse un combat difficile, le *let's player* met le jeu en pause et annonce au *chat* qu'il s'apprête à bannir l'un des spectateurs (l'empêchant ainsi temporairement de poster des messages), car il s'était moqué anticipativement de sa défaite. La rupture est saillante car elle rompt les barrières fictionnelles, interrompt la syntaxe du jeu et la continuité de la pratique, mais aussi car elle met en question une caractéristique formelle du jeu *Pokémon Jaune* : sa dimension *solo*.

Bien que la saga insiste (dans la forme de ses œuvres comme dans leur discours d'escorte) sur la dimension communautaire et fédératrice des jeux *Pokémon* (qui valorisent l'échange, le partage entre joueurs, etc.), ceux-ci n'en sont pas pour autant des jeux multijoueurs : l'aventure principale ne peut être suivie que par un joueur à la fois. Dans le cas du combat de Benzaie, les spectateurs n'ont effectivement pas pu directement *agir* sur le déroulement du jeu, mais seulement le commenter et s'adresser au *let's player* pour le conseiller ou le critiquer. Néanmoins, le fait que ce dernier réagisse aux commentaires introduit une réelle marge d'intervention des spectateurs dans la vidéo et thématise le public, non comme un simple pôle de réception, mais comme un « joueur secondaire » (Delbouille, 2017) prenant part à l'activité ludique[52]. Benzaie joue bien à un jeu *solo*, mais il n'y joue

[50] « The players spend precious time navigating menus ; miss their chances and are forced to try again ; lose track of their own explanations ».

[51] Plus loin dans la série (dans les sixième et septième épisodes), Benzaie échouera deux fois à vaincre Ondine, la championne de la deuxième arène du jeu, avant d'y parvenir, enfin, dans sa huitième vidéo. Voir : « Régis est un con - Pokémon Jaune #6 - Benzaie Live » (34:42-42:34), sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Yu9tIWhT2zo, consulté le 29/09/2016 ; « Le Salam, mech ! - Pokémon Jaune #7 - Benzaie Live » (12:13-20:20), sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=9jeBDKX89K8, consulté le 29/09/2016 ; « On dîne, Ondine ? - Pokémon Jaune #8 - Benzaie Live » (09:34-13:45), sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=ImondoEj4GU, consulté le 29/09/2016.

[52] Delbouille désigne par l'expression « joueurs secondaires » toutes les personnes qui entrent dans une relation d'engagement avec un jeu sans le manipuler directement. Il existe, en effet, des modes de participation ludique qui n'exigent pas d'avoir la manette entre les mains : regarder un ami jouer en le conseillant, voire en cherchant des astuces sur internet (à ce sujet, voir Blanchet, 2015 : 198-201), regarder des *let's plays*, lire de la presse de jeu vidéo, ou même créer des jeux (Hurel, 2017)… Toutes ces pratiques sont des modes indirects de consommation du jeu vidéo, qui permettent aux individus de jouer par procuration, de produire du *plaisir de jeu* autrement qu'en le consommant directement (Hurel, 2017). Notons d'ailleurs que les enquêtés de Bricout soulignent eux-mêmes que le *let's play* peut constituer un « substitut de leurs propres parties » (2013 : 20).

pas seul : à travers le *let's play*, la réception de *Pokémon Jaune* est réellement transformée en expérience collective[53].

Plus largement, le jeu et la discussion alternent avec régularité dans la vidéo : les passages où le *let's play* construit son récepteur comme un spectateur sont entrecoupés de moments où il est plutôt représenté comme un interlocuteur, voire un joueur ou un co-auteur. Ainsi, suite à la décision de Benzaie de bannir un membre du *chat* (qu'il accompagne d'une phrase-choc : « écoute, j'espère que tes enfants seront moins prématurés que ton jugement »), les autres spectateurs continuent longuement de réagir par messages et, près de deux minutes plus tard (à 04:31), le *let's player* finit par leur répondre par un : « ah, elle vous a plu hein, la *punchline* ! ». La coprésence du public et la place qui lui est accordée dans la performance participent, une fois encore, à rendre dialogique un jeu construit pour une activité subjective. Dans les épisodes suivants, il arrive, d'ailleurs, que Benzaie demande explicitement à son public de lui révéler la marche à suivre pour avancer dans l'histoire, de répondre à des questions techniques ou – à l'inverse – de se taire et de cesser de lui gâcher la découverte du jeu[54].

L'interactivité du format est aussi perceptible lorsque le joueur attrape un nouveau Pokémon. À cet instant, la possibilité lui est donnée de surnommer la créature : ce type d'ouverture est, bien souvent, l'occasion pour Benzaie de faire participer ses spectateurs. À 11:38, il sollicite ainsi le *chat* afin de trouver un nom pour un Pokémon de type combat initialement nommé « Férosinge » (« alors, qui est un Férosinge dans la vraie vie ? ») : ils opteront finalement pour « Mr Quaraté », pseudonyme d'un autre vidéaste spécialisé dans le jeu vidéo et, notamment, dans les jeux de combat. À travers l'adresse au public (donc la figuration de l'interactivité dans la vidéo) et la gratification de sa participation (un des spectateurs voit choisir le nom qu'il a proposé), ce type de passage sert une fonction de *ludicisation* du *let's play*, de réconciliation entre la vidéo et le jeu. Notons, toutefois, que l'interaction est aussi saillante au niveau sémantique, puisqu'elle introduit un référent exogène (Mr Quaraté) dans l'univers fictionnel de *Pokémon* : alors même que, d'un point de vue syntaxique, l'interactivité du procédé vient résorber l'effet d'écart, celui-ci est donc réactivé au niveau sémantique par une rupture des frontières de la fiction.

Enfin, l'interactivité est également figurée dans la vidéo de Benzaie par un autre biais : celui des dons. Pendant l'enregistrement du *let's play* sur *Twitch*, les spectateurs ont la possibilité de

[53] Cette remarque ne se limite évidemment pas au cas de figure étudié ici, mais s'applique au *let's play* en général. La plupart des vidéastes incluent le public dans leurs productions par des moyens récurrents : par des interpellations durant la partie, par des demandes de *likes* et de commentaires, par des sondages (pour demander au public quel jeu il souhaiterait voir jouer, par exemple), en invitant les spectateurs à se rendre sur une autre vidéo via un encart cliquable ou encore en les encourageant à s'abonner à leur chaîne. Dans le domaine se dessinent d'ailleurs plusieurs profils de spectateurs (qui ne sont pas sans rappeler la différence entre lecteur et bêta-lecteur dans les *fanfictions*) en fonction de leur degré de participation dans les *let's plays*. On peut ainsi distinguer le simple *viewer* du *follower* (qui est abonné à la chaîne) ou, dans le cas de *Twitch*, du *subscriber* (un spectateur qui paie mensuellement pour soutenir ses vidéastes favoris) et du modérateur (un fan régulier désigné par le *let's player* pour administrer le *chat* durant la diffusion en direct : son rôle est d'animer la discussion, de supprimer les messages inappropriés et, éventuellement, de bannir les fauteurs de troubles). Pour plus de détails, voir Hamilton, Garretson et Kerne (2014 : 2).

[54] Dans le sixième épisode, par exemple, il s'agace des injonctions constantes du *chat* à son encontre entre 31:25 et 31:36 ; voir : « Régis est un con - Pokémon Jaune #6 - Benzaie Live », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Yu9tIWhT2zo, consulté le 30/09/2016.

soutenir financièrement le vidéaste en lui envoyant des « pourboires ». À chaque don, le pseudonyme de bénévole s'affiche à l'écran, accompagné du montant offert, d'un effet visuel et d'un éventuel commentaire. Benzaie prend, en outre, le temps de remercier personnellement chaque donateur : à 06:50, par exemple, il récompense ainsi un certain « FUNNY_PINPIN » et lit à voix haute son commentaire (qui se limite à « KOUKOU PINPIN » ; voir figure 55). La saillance est donc du même ordre que celles décrites précédemment : elle interrompt le jeu à tous niveaux (morphologique, syntaxique, sémantique) et, du point de vue du contexte d'énonciation, elle introduit un pic de dialogue dans une performance ludique pensée pour être individuelle.




*Figure 55 – Une notification (en bas à droite de l'écran) signale qu'un spectateur a fait un don d'un euro, ce qui pousse Benzaie à le remercier et à lire à voix haute son commentaire*

Néanmoins, si ce système de dons participe d'une certaine interactivité qui lie le *let's play* au régime du jeu (puisque les *viewers* peuvent influer sur le cours de la prestation et que leurs interventions sont encouragées par des gratifications), il sert également une fonction de spectacularisation. Comme le note Derine, « le don peut conduire à une forme de spectacle en lui-même » (2016 : 62), non seulement par le choix du montant (parfois exorbitant) et par le commentaire, mais aussi, simplement, à travers le pseudonyme choisi par les donateurs.

Ainsi, dans une autre série de vidéos consacrées au jeu *Harry Potter à l'école des sorciers*[55], les spectateurs lancent, soudainement et sans concertation préalable, une mode (qui durera plus d'une heure) consistant à utiliser les dons pour faire prononcer à Benzaie des jeux de mots dans ses remerciements. En effet, le *let's player* se contente généralement d'un sobre « merci » suivi du pseudonyme du donateur : les *viewers* optent donc pour des noms tels que « Rano », « Phyllis », « Metiere », ou encore « galleetlafourmi », « rconspect_par_ce_live », « RiusBlack »[56], etc. Ces interventions humoristiques viennent, en vérité, réactiver la saillance de l'interaction offerte par le système de dons, qui, au fil des vidéos, s'était normalisée. Par leur hétérogénéité, elles creusent l'effet d'écart par rapport au jeu (d'un point de vue syntaxique, notamment, les interventions des spectateurs déconcentrent bien souvent Benzaie de l'action qu'il est en train d'effectuer) et

[55] Voir le troisième épisode du *let's play* à partir de 24:27 : « Dracon Mal'foie #3 - Harry Potter sur PS1 - L'age d'or des JV », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=AJclT-xo0Ko, consulté le 03/10/2016.
[56] En référence à Sirius Black, un personnage de la saga *Harry Potter*, précisément.

participent à constituer la performance en spectacle. L'ambiguïté de cette figure – qui est à la fois dans le « faire œuvre » et le « faire jeu » – est très symptomatique du genre du *let's play*, car elle relie dans ses effets trois paradigmes : celui de la performance *live* (par son caractère dialogique et interactif), celui de la vidéo (par sa fonction spectaculaire) et celui du jeu (le défi de faire dire un jeu de mots à Benzaie rend le *let's play* jouable).

Notons toutefois que, si les dons introduisent de l'interactivité dans la vidéo, il s'agit bien d'une interactivité différente de celle du jeu d'origine : à travers leurs pseudonymes et leurs commentaires, les *viewers* ne participent pas nécessairement aux jeux *Pokémon* ou *Harry Potter à l'école des sorciers*[57], mais utilisent le dispositif complet du *let's play* comme support d'un *autre jeu*. Sur le modèle de « l'hypertexte », on pourrait donc, pour désigner ce cas de figure, parler d'un « hyperjeu », puisque l'un des enjeux ludiques de la réception du *let's play* consiste à s'évertuer à jouer (et à faire jouer le *let's player*) à *autre chose* que l'œuvre en cours. Le vidéaste, quant à lui, joue sur les deux plans : à la fois au jeu d'origine (*Pokémon*, *Harry Potter*,…) et à la fois au jeu de son public. Ce faisant, il remplit un rôle d'interface entre plusieurs systèmes de règles qui viennent singulièrement se combiner dans sa pratique.

En conclusion, bien que les fonctions de *spectacularisation* et de *ludicisation* (principalement par réintroduction d'interactivité dans le *let's play*) se contrecarrent généralement (et se rendent mutuellement saillantes, par la même occasion), leurs occurrences sont parfois si finement tressées qu'elles sont simultanément actives dans l'énoncé et construisent un espace « entre-deux », ni simple réécriture, ni œuvre transformée.

### 4.2. Anti-jeu vs. (sur)conformité aux règles

Toujours dans le deuxième épisode du *let's play* de Benzaie consacré à *Pokémon Jaune*[58], on rencontre des procédés qui génèrent un effet d'écart en servant une fonction qu'on peut qualifier d'« anti-jeu ». Ceux-ci ont tous en commun le fait de contrarier – d'un point de vue syntaxique – le fonctionnement du *gameplay* et le *play* modèle ou – au niveau du contexte d'énonciation – les valeurs traditionnellement associées au jeu en général et à *Pokémon* en particulier.

Dans le premier cas de figure, on peut classer tous les passages où Benzaie cesse tout bonnement de jouer pour se livrer à d'autres actions : administrer le *chat*, réorganiser ce qui est montré à l'écran, répondre à un message, aller se chercher à boire ou encore publier sur les réseaux sociaux. Dans la vidéo qui nous occupe, le vidéaste interpelle ses spectateurs à 18:33 pour demander qui, parmi eux, a écouté l'album de musique issu de la série animée *Pokémon* : il interrompt ensuite sa partie près d'une minute pour chercher l'album en question sur internet et en diffuser l'une des chansons. Si l'action sert, comme montré plus haut, le « faire œuvre » en variant le spectacle qui est offert au public, elle crée aussi l'écart en abandonnant temporairement le jeu au profit d'un autre médium.

---

[57] Malgré tout, signalons que le *game* de ces deux jeux offre tout de même des « prises » spécifiques facilitant le développement d'un jeu secondaire via les dons ou les commentaires : leur facilité et leur rythme assez lent laisse effectivement le loisir aux spectateurs et au *let's player* de se livrer simultanément à une autre activité.

[58] « Prof. Chiant - Pokémon Jaune #2 - Benzaie Live », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=fd3PywThSxE, consulté le 27/09/2016.

On peut relever, dans le répertoire de Benzaie, bien d'autres exemples de ce genre de « sorties ». Par exemple, dans la série consacrée à *Harry Potter à l'école des sorciers*, citée plus haut, le *let's player* s'arrête de jouer, tantôt pour envoyer à un de ses collègues-vidéastes une image du jeu qui lui ressemble sur le réseau social *Twitter*[59], tantôt pour montrer une vidéo parodique à ses spectateurs[60], ou tantôt encore pour se moquer des graphismes d'un personnage en lui accolant une image de *blobfish*, un poisson au physique disgracieux (voir figure 56)[61]. Ces figures sont bien des moments d'« anti-jeu » au sens propre, puisqu'elles ignorent le *play* modèle de l'œuvre et, ce faisant, elles provoquent un effet d'écart souligné par le fait que, le reste du temps, Benzaie est bien en train de jouer.

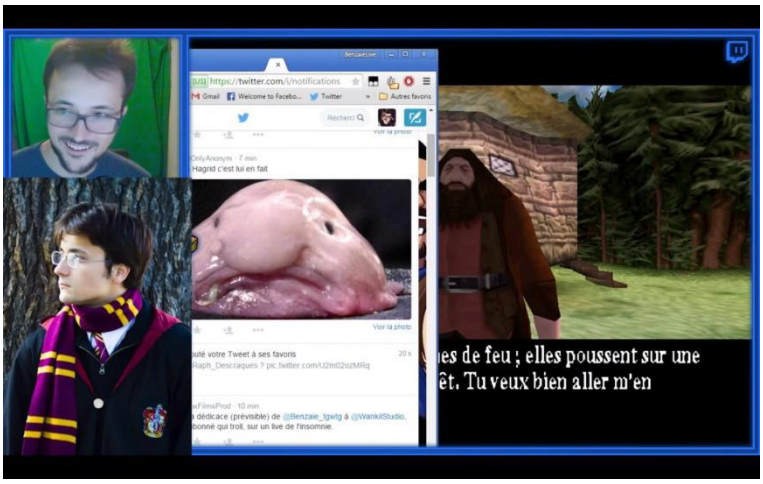



*Figure 56 - Benzaie s'amuse des graphismes datés du jeu en comparant le personnage Hagrid à une image de* blobfish *qu'un fan lui a envoyée sur* Twitter*. Cet excursus empêchera le* let's player *de comprendre la quête donnée par le personnage en question*

Ensuite, l'anti-jeu peut également se mesurer par rapport au contexte d'énonciation, en s'opposant aux fonctions communément attribuées au jeu, telles que celles de produire de l'amusement et un engagement fort[62]. Assez régulièrement dans la vidéo, Benzaie produit des saillances par rapport à ce système de valeurs en figurant, au contraire, l'ennui, le désintérêt, la déprise. Entre 27:39 et 28:01, par exemple, Benzaie se met à accélérer le déroulement du jeu par à-coups en se plaignant (« trop marre », « j'en ai ras-le-cul de ces Pokémon en carton »[63]) puis jure

[59] Entre 21:31 et 22:24, dans « Benzaie Potter à l'école des sorciers (PS1) - L'Age d'Or du Jeu Vidéo ! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Hd9uxrnBlzk, consulté le 04/10/2016.
[60] Entre 07:27 et 09:19, dans « Henry Paté #2 - Harry Potter sur PS1 - L'Age d'Or du JV », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=iD8U_njiAkw, consulté le 03/10/2016.
[61] Entre 25:20 et 25:48, dans « Henry Paté #2 - Harry Potter sur PS1 - L'Age d'Or du JV », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=iD8U_njiAkw, consulté le 03/10/2016.
[62] Même si le fantasme de l'engagement total du joueur dans le jeu – cultivé par la critique et l'industrie – n'est, en vérité, que peu représentatif des expériences de jeu concrètes, où les temps faibles, les moments d'engagement moindre ou de distanciation sont majoritaires (voir à ce sujet l'enquête de Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian et Triclot, 2014).
[63] Notons que cette deuxième phrase est prononcée avec la voix de Sacha, le protagoniste de la série animée *Pokémon*. Il s'agit d'un cas intéressant de fictionnalisation (phénomène sur lequel nous reviendrons au point suivant), puisque Benzaie s'exaspère en tant que joueur, mais joue simultanément le rôle d'un personnage censé s'inscrire dans l'univers fictionnel.

lorsqu'un combat se lance (il fait encore la grimace pour cette raison à 37:14). De même, à 33:56, il se plaint de devoir passer par une phase de *farming*[64] pour que son Pokémon apprenne une attaque utile afin de battre un futur adversaire : « le problème, c'est que, voilà : on arrive tout de suite dans la routine pokémonesque, parce qu'il faut absolument que ce con apprenne Balayage avant d'arriver chez Pierre… ». Toutes ces interventions sont saillantes et *exemplaires*[65], non seulement par rapport au contexte d'énonciation du jeu, mais aussi par rapport à celui du *let's play* lui-même. En effet, en figurant l'ennui dans la vidéo, elles renversent la conception du jeu comme forme d'engagement dans une activité (à ces moments, Benzaie ne *se prend* plus *au jeu* ; il ne *joue* pas *le jeu*) ainsi que celle du *let's play* comme spectacle digne d'intérêt (en soulignant les passages répétitifs de sa propre vidéo, Benzaie se fait aussi le miroir de la potentielle lassitude de son spectateur).

Néanmoins, comme on l'imagine, ces « figures de l'ennui » ne dominent pas la production et sont d'autant plus mises en relief qu'elles sont entourées d'autres passages qui réintensifient la communication. Pour illustration, à partir de 42:02, Benzaie sauvegarde sa partie en soufflant péniblement : « oh, ça fait deux heures… ! ». Toutefois, cette saillance anti-ludique est aussitôt contredite par une autre phrase du *let's player*, qu'il prononce en retournant vivement la tête, en l'accompagnant de mimiques et en imitant la voix d'un personnage du dessin animé japonais *Dragon Ball Z* : « mais que va-t-il se passer sur Benzaie Live ? » (c'est, d'ailleurs, plus ou moins sur cette réplique que se termine l'épisode). L'appel aux codes de la série télévisée pour découper artificiellement le *let's play* (enregistré sur *Twitch*, rappelons-le) en une suite d'épisodes introduit, à nouveau, une hétérogénéité par rapport aux deux contextes d'énonciation de la vidéo : celui du jeu et celui du *streaming* en direct. La phrase se détache également au niveau de l'énonciation locutoire, puisque Benzaie change de voix, et au niveau sémantique, puisqu'il imite un personnage qui n'a aucun rapport avec l'univers fictionnel de *Pokémon*. La réplique finale poursuit donc l'effet d'écart amorcé par la figuration de l'ennui, mais déplace cet écart sur un autre plan en investissant un tout autre régime médiatique. Le recours aux codes télévisuels a pour but de servir de balise pour la constitution de la vidéo (il marque la fin de l'épisode) et de créer un effet communautaire de reconnaissance avec le public en recourant à des personnages et à des intonations typiques de la culture populaire.

Dans le même ordre d'idées, la figuration de l'ennui contraste également avec les passages qui mettent en scène un fort engagement chez le joueur. À 15:45, notamment, alors qu'il est en train de renommer un Pokémon capturé et qu'il tente de trouver un surnom ne dépassant pas le nombre de caractères autorisés, Benzaie simule par divers signaux une prise au sérieux de son activité : il souffle d'inquiétude, s'alarme de ne pas réussir à encoder le nom (« aïe aïe aïe, c'est dur hein ! ») puis, quand il y parvient, s'exclame avec un soulagement exagéré : « ouf, on a eu chaud ! ». L'interprétation rappelle et redouble les valeurs du jeu, mais son caractère disproportionné par rapport à l'absence d'enjeu ludique (renommer un Pokémon est une action anecdotique) génère de l'ironie qui, au final, va plutôt dans le sens de l'anti-jeu.

---

[64] Le *farming* consiste à répéter constamment la même action (combattre un monstre, occuper un espace, etc.) afin d'obtenir une certaine ressource (il peut s'agir d'expérience pour faire progresser son personnage, d'objets précieux, de monnaie virtuelle, etc.).

[65] Voir le deuxième chapitre de la première partie, point 1.1.2.

D'autre part, si les quelques passages où le vidéaste reste silencieux peuvent aussi avoir pour effet de figurer l'ennui (comme celui, mentionné plus haut, entre 06:29 et 06:42, qui s'achève sur une exclamation du joueur soulignant le caractère répétitif des actions qu'il est en train d'accomplir : « putain, je vais m'endormir »), il importe de souligner qu'ils sont, en vérité, plus proches du *play* modèle prévu par le jeu. Celui-ci ne suppose pas un joueur constamment en train de commenter sa partie ou d'animer sa performance pour la rendre intéressante à regarder : au contraire, le *game* prévoit des moments de ralentissement, de vide, de *farming*, d'actions répétitives. Les silences du joueur ne sont donc pas saillants par rapport au contexte d'énonciation du jeu, mais bien par rapport à celui du *let's play* et par comparaison avec le reste de la vidéo, où les commentaires sont omniprésents. La figure constitue bien un pont qui lie deux paradigmes : en faisant contraster les moments de lenteur et d'ennui avec le reste de la performance, la vidéo les met en relief et les valorise, en quelque sorte, en marqueurs esthétiques du détournement.

En plus de s'opposer à des valeurs abstraites associées au jeu en général, les figures d'anti-jeu peuvent aussi contredire des mécaniques de *gameplay* propres à *Pokémon*. Ainsi Benzaie s'attache-t-il, régulièrement, à refuser de capturer certains Pokémon, alors même que la collection des créatures est au fondement du *play* modèle du titre. À 27:22, il s'adresse directement au Pokémon qu'il est en train d'affronter pour lui dire : « Chenipan, je vais même pas te capturer écoute, ça m'intéresse pas. Essaie juste de faire *grinder*[66] mon Quarate ». Plus loin, à 29:14, il répond vraisemblablement au *chat*, qui lui conseillait d'attraper un Pokémon nommé « Aspicot », avec un air profondément exaspéré : « mais, je vais pas capturer un Aspicot ! Je m'en bats les couilles ! Eh, dans deux… dans même pas une heure on va les récupérer directement évolués les trucs, qu'est-ce qu'on s'en fout ! Je vais pas me coltiner une chenille… ». L'intervention des spectateurs pour demander la capture montre bien en quoi l'absence de cette action dénote par rapport au *play* modèle du jeu, qui valorise plutôt l'accumulation d'un maximum de Pokémon (ne serait-ce que par le slogan de la franchise : « attrapez-les tous ! »). De plus, l'insecte Aspicot constitue l'une des créatures les plus communes et faciles à attraper : en se privant de l'ajouter à son répertoire, Benzaie refuse la logique sur laquelle repose le *game*. Enfin, ce faisant, c'est aussi l'injonction de ses spectateurs qu'il dédaigne, niant du même coup l'interactivité pourtant effective à d'autres moments de la vidéo : le passage détonne également en ce qu'il constitue une affirmation d'auctorialité de la part du joueur qui, soudain, s'affirme seul maître à bord.

Comme précédemment, on voit que les moments d'anti-jeu sont encadrés par des retours à un « premier degré » ludique, sans lesquels ils ne pourraient construire un effet d'écart. Ainsi, les refus de se conformer au *play* modèle de l'œuvre sont entrecoupés de moments où la performance respecte scrupuleusement la logique ludique (lorsque Benzaie passe plusieurs minutes à essayer de capturer le Pokémon nommé Férosinge, par exemple, entre 04:43 et 11:19). Le *let's player* va d'ailleurs, parfois, jusqu'à surjouer l'application de certaines valeurs du *play* modèle : à 01:48, notamment, il feint de vouloir attraper le Pokémon d'un autre dresseur (alors que cette action n'est possible que sur les créatures sauvages), car celui-ci est suffisamment affaibli pour faciliter la capture. Il *fait comme s'*il ignorait une règle fondamentale du *game*, mais simule d'autre part

[66] Le terme *grinder* désigne le fait de répéter inlassablement la même action pour faire progresser un personnage. Son sens se rapproche de celui de « *farming* ».

l'adhésion totale à l'objectif du jeu, suscitant un écart d'un autre type que l'anti-jeu et qu'on pourrait nommer, à l'inverse, la « sur-conformité ».

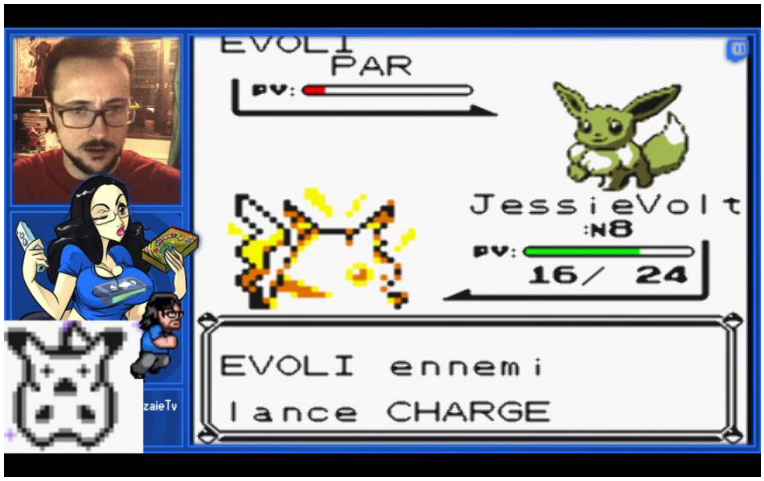



*Figure 57 - Le Pokémon adverse n'ayant plus beaucoup de points de vie, Benzaie s'exclame « Pokéball, go ! », comme s'il s'apprêtait à le capturer*

De même, les figurations de l'ennui ne sont visibles que parce qu'elles contrastent avec des marques d'engagement (qu'elles soient simulées ou non) du joueur dans le jeu. À 24:08, par exemple, Benzaie prend soudain un air effrayé et surpris, car un combat vient de se déclencher. Toutefois, cette réaction en adhésion avec le sens véhiculé par le *game* est immédiatement contredite par un brusque retour du joueur à un visage neutre et indifférent. Ces constants passages de la sur-conformité au refus des règles, de l'engagement à l'ennui, génèrent des contrastes producteurs d'ironie et de distance.

### 4.3. Figures du « faire comme si » : créer l'écart par la fiction

On a vu que les figures du détournement observables dans le *let's play* peuvent servir des fonctions de spectacularisation ou de réactivation du jeu (et de l'interactivité), d'anti-jeu et de sur-conformité aux règles. Cependant, les procédés les plus représentés dans la vidéo n'ont pas encore été envisagés. Les mécanismes producteurs d'écart les plus régulièrement employés par Benzaie ont, en effet, tous trait à la production de fiction, voire de narration.

Jeu et fiction sont loin d'être complètement étrangers : Schaeffer, notamment, définit la fiction comme une « feintise ludique partagée ». Selon ce théoricien, pour reconnaître les marqueurs pragmatiques de la fiction et distinguer cette dernière du mensonge ou de la tromperie, il est effectivement nécessaire de maîtriser une compétence proprement ludique : le « faire comme si ». Autrement dit, les représentations fictionnelles s'inscrivent dans une activité de feintise, puisqu'elles comptent « pour de faux », et dans une activité partagée, car l'auteur comme le récepteur sont au fait de leur caractère fictif (Schaeffer, 1999 : 11 et 145-147).

La porosité entre jeu et fiction explique sans doute en partie la facilité avec laquelle Benzaie passe de l'un à l'autre : le vidéaste ne cesse, dans sa vidéo, de fictionnaliser sa performance de jeu par plusieurs biais que nous détaillerons ci-dessous. Néanmoins, nous verrons également que le « faire comme si » employé par Benzaie s'inscrit très rarement dans la logique narrative de *Pokémon*

ou dans l'expérience ludique construite par le *play* modèle, mais vient au contraire déconstruire la cohérence du jeu à ces deux niveaux.

### *4.3.1. Interprétation de rôles et création de personnages*

Tout d'abord, la fictionnalisation de la performance de jeu passe, dans la vidéo, par l'interprétation théâtrale que fait le *let's player* de plusieurs personnages. À travers sa gestuelle, ses commentaires et même sa manière de jouer, Benzaie incarne effectivement une série de rôles qui vont être plus ou moins récurrents dans le *let's play* et qui vont s'inscrire plus ou moins harmonieusement dans la diégèse du jeu.

Ainsi, dès les premières secondes de la vidéo, l'avatar du vidéaste rencontre un PNJ, qui n'est autre que son rival dans la quête pour devenir « Maître Pokémon ». Or Benzaie prend le parti de lire toutes les répliques de ce dernier en imitant la voix française d'un autre personnage-type de rival[67] issu du dessin animé *Dragon Ball Z* : Végéta. Si l'interprétation respecte les codes associés à ce personnage-fonction dans la culture populaire, elle n'en rompt pas moins l'isotopie du jeu à plusieurs niveaux. Au niveau de l'énonciation locutoire, tout d'abord, le fait que Benzaie adopte une autre voix que la sienne crée d'emblée une distance et assimile la prestation à une performance théâtrale ou à du jeu de rôle. Au niveau morphologique, ensuite, le *let's play* ajoute aux personnages une propriété qu'ils ne possèdent pas dans le jeu : une voix. Enfin, au niveau sémantique, la référence à *Dragon Ball Z* vient briser la cohérence de l'univers fictionnel du jeu. À travers la performance du joueur, cette rupture des frontières narratives et ce mélange de différentes diégèses trouvent toutefois une nouvelle cohérence, puisqu'elles en viennent à jouer le rôle de métadiscours : le choix de la voix de Végéta met en avant le fait que le rival de *Pokémon Jaune* n'est, lui aussi, qu'un personnage-fonction sans réel trait distinctif. La fictionnalisation entraîne donc une distanciation critique par rapport au jeu en ce qu'elle exhibe ses codes narratifs sous-jacents et qu'elle met au jour leur artificialité.

Le procédé est loin d'être ponctuel dans la vidéo puisqu'en vérité, Benzaie double tous les dialogues du jeu : en inventant des voix et des intonations pour la plupart des PNJ ou en imitant les voix françaises du dessin animé *Pokémon* pour les personnages principaux (le protagoniste, le Professeur Chen et le Pokédex, ordinateur servant à identifier les créatures)[68]. Dans ce deuxième cas de figure, l'interprétation produite par le vidéaste s'intègre donc plus harmonieusement à l'univers fictionnel de *Pokémon* (elle n'est plus saillante au niveau sémantique) : la référence reste intermédiatique (le *let's play* confond le jeu et la série animée), mais l'identité narrative des personnages est respectée. Néanmoins, à ces interprétations respectueuses du *game* viennent, très souvent, s'ajouter des extensions plus libres qui annexent aux personnages des propriétés sémantiques complètement impropres. Par exemple, entre 14:29 et 14:37, Benzaie lit la description du Pokémon nommé Roucool en se pinçant ostensiblement le nez pour imiter la voix française du

[67] Le rival est une figure classique de la culture populaire japonaise et, plus précisément, des *mangas* de type *shōnen* (adressés aux jeunes garçons). Il s'agit d'un personnage construit en miroir du protagoniste : il poursuit le même but que ce dernier et partage bien souvent ses valeurs, mais entre en compétition avec lui pour l'accomplissement de la quête principale. Le protagoniste et le rival évoluent en parallèle et leur affrontement peut servir d'étape narrative que le héros doit franchir pour progresser.

[68] Il est entendu que cette figure sert conjointement une fonction de spectacularisation : le doublage des textes participe à présenter la performance ludique de Benzaie comme une adresse au public.

Pokédex (l'encyclopédie que le protagoniste est censé remplir au cours de son voyage). Cependant, il ajoute au texte du jeu – en conservant la même intonation descriptive – une précision de son cru (en italique dans l'extrait suivant) : « Roucool. De nature très docile, il préfère jeter du sable pour se défendre plutôt qu'attaquer – *comme un lâche !* ».




*Figure 58 - Benzaie lit la description du Pokémon Roucool en imitant la voix du Pokédex, mais en y ajoutant à la fin une réplique improvisée : « comme un lâche »*

Les ajouts de ce type sont légion et jouent bien souvent la carte du prosaïsme ou de la vulgarité pour rompre plus violemment la cohérence des personnages. Pour illustration, à partir de 07:27, alors que Benzaie tente d'entrer dans les bâtiments de la Ligue Pokémon (dans lesquels on ne peut pénétrer qu'à la fin du jeu), il se fait intercepter par un PNJ dont il lit la réplique : « seul un dresseur expérimenté peut passer. Tu n'as pas le badge roche ! La loi est dure, mais c'est la loi ! Tu ne peux pas passer ». À ces lignes, Benzaie ajoute toutefois, avec la même intonation : « c'est putain de très sérieux d'entraîner des Pokémon, OK ? C'est pour ça qu'on en donne à des gosses ». De même, à 17:24, il transforme ainsi la ligne de dialogue d'un personnage (les termes ajoutés par le *let's player* sont en italique) : « hmm ? Tu veux que je te montre comment capturer *des enfants… euh…* des Pokémon ? ». Dès 38:38, encore, il joue le dialogue d'un personnage féminin (« cette zone est réservée pour 2 joueurs reliés par câble ») puis y ajoute, avec la même voix et en souriant : « est-ce que tu as des amis ? Non ? C'est pas grave… Tu loupes la moitié du jeu »[69]. En somme, à chaque fois qu'une isotopie semble se former (l'association du rival au personnage de Végéta, par exemple, est constante et cohérente), à chaque fois que l'interprétation du *let's player* semble redoubler le jeu, cette norme naissante est déconstruite par un ajout ou une variation qui décale toute la portée sémantique du passage. Tantôt en adhérant à l'écriture des personnages, tantôt en s'y opposant, le jeu de Benzaie empêche toute habitude de s'installer.

Ces ajouts sont saillants au niveau morphologique, puisqu'ils n'existent pas dans le jeu, mais aussi – et surtout – au niveau sémantique, car ils sont, la plupart du temps, radicalement « *out of*

[69] Notons que tous ces exemples recèlent une contradiction interne permettant d'assurer l'identification de l'ironie du propos : le gardien de la Ligue Pokémon assure que dresser les créatures est une activité très sérieuse tout en rappelant que le jeu s'adresse à un public jeune, les déplorations du PNJ féminin sur la solitude du joueur sont contredites par le sourire abordé par Benzaie lorsqu'il prononce cette réplique, etc.

*character* »[70]. Les improvisations de Benzaie attribuent aux personnages des propriétés sémantiques qui contrastent avec celles que l'œuvre leur attribuait initialement : ceux-ci deviennent, bien souvent, moqueurs, vulgaires et sexualisés, alors que *Pokémon Jaune* prend place dans un univers merveilleux, enfantin et aseptisé, d'où les thématiques violentes ou graveleuses sont gommées.

La surimpression de caractéristiques hétérogènes passe également par le fait que Benzaie use systématiquement d'une possibilité offerte par le jeu : celle de renommer les personnages et les Pokémon capturés. Les lignes directrices suivies par *le let's player* pour guider ses réécritures sont, encore une fois, la vulgarité et le prosaïsme (le Pokémon principal du joueur, Pikachu, se voit affubler du pseudonyme d'une actrice pornographique : Jessie Volt ; le nom du Pokémon Roucool est transformé en « Roucouille », etc.) ou la référence extradiégétique (on a cité plus haut le cas du Pokémon de type combat portant le nom d'un vidéaste : Mr Quaraté ; on peut mentionner aussi celui du Pokémon rat Rattata, ici renommé « Zemmour »). Si cette forme de personnalisation de l'univers est totalement inscrite dans le *play* modèle du jeu – puisque le joueur est invité à renommer chaque Pokémon qu'il capture, son utilisation dans la vidéo n'en est pas moins saillante au niveau sémantique, puisque la diversité référentielle des noms des personnages met grandement à mal la cohérence de l'univers fictionnel et produit régulièrement des achoppements.

À travers ces transformations fictionnalisantes, ce sont donc les valeurs du jeu, son esthétique et son imaginaire qui sont renversés, ou encore, à l'occasion, les règles dictées par le *play* modèle. Ainsi, quand un PNJ donne à l'avatar le conseil suivant : « les Pokémon sont plus faciles à capturer une fois endormis ou blessés ! » (à 39:48), Benzaie poursuit, après un rire inquiétant, « donc, la prochaine fois, tu les fais saigner un petit peu. Moi je préfère quand ça saigne ». L'interprétation traduit en l'exagérant un sous-entendu du dialogue (attraper un Pokémon est un acte violent, si on le transpose dans la logique du monde réel), que tout le reste du jeu tend en fait à gommer (toute blessure infligée à un Pokémon peut être très facilement soignée, l'échec à un combat n'entraîne pas la mort, mais juste un K.O. temporaire, les PNJ parlent des combats comme d'une réalité normale et bénigne, etc.).

Notons que les procédés de réécriture des personnages décrits ci-dessus ne se contentent pas d'introduire un décalage sémantique par rapport à l'univers : à travers eux, Benzaie affirme également son auctorialité sur la performance. Il se représente, non comme un simple récepteur de l'œuvre ludique, mais comme un metteur en scène qui participe à en construire le sens. Certaines de ses interventions semblent, en effet, purement gratuites : elles ne servent ni un propos critique, ni une déconstruction de la logique narrative du jeu, ni un réel apport d'information, mais, par leur seule présence, elles rappellent au spectateur qu'il est en train d'assister à une interprétation subjective du déroulement du jeu. Une illustration peut en être trouvée, entre autres, à 33:23 où, sur base de la réplique d'un PNJ (« je suis terrible ! Tu ne peux me battre ! »), Benzaie improvise une suite sans réel rapport avec le contexte : « je suis tellement un fou dans ma tête ! Je suis un dingo ! On m'appelait même, au collège – tu devineras jamais – le dingo ! Ouais, ouais, ouais, c'est ça ! Je

[70] L'expression « *out of character* » est principalement utilisée dans le domaine des *fanfictions* pour désigner une réécriture d'un personnage dans laquelle celui-ci agit de manière incohérente par rapport à sa personnalité et à ses attributs d'origine (il devient sûr de lui alors qu'il était timide dans l'œuvre originale, invincible alors qu'il était vulnérable, etc.).

suis un dingue ! ». L'affirmation de l'auctorialité du vidéaste passe aussi par sa tendance régulière à révéler les coulisses de l'élaboration du *let's play* ou à se montrer en train de le produire. Cette exhibition du processus de création peut d'ailleurs passer par l'interprétation des personnages elle-même, comme à 22:55 où, après avoir doublé le PNJ de l'infirmière Joëlle, Benzaie se rend compte qu'il s'est trompé de voix et le signale à son public.

Enfin, au-delà du doublage des textes présents dans le jeu, le vidéaste interprète un autre rôle dont il improvise toutes les répliques : celui de son avatar. En effet, il intervient très fréquemment en imitant la voix française de Sacha, le protagoniste de la série animée Pokémon, pour commenter la partie ou répondre aux PNJ. Cet avatar emprunte quelques caractéristiques à son modèle vocal (Benzaie imite certaines expressions de Sacha : le fait qu'il s'adresse régulièrement à son Pikachu, notamment), mais il n'en constitue pas moins un rôle original, propre à la performance qu'est le *let's play*. À travers le prisme de son personnage, Benzaie peut narrativiser ses actions ludiques, intégrer sa performance à l'univers fictionnel. Par exemple, pour signaler à son public qu'il va tenter d'attraper un Pokémon oiseau, il se contentera de s'exclamer – toujours avec la voix de Sacha : « faudrait qu'on capture un oiseau, Pikachu ! » (13:44). À travers ce type de saillances narratives, le paradigme du jeu (de la performance actuellement réalisée par Benzaie devant son public) et celui de la fiction s'en voient donc reliés. De même, le vidéaste réalise régulièrement, au fil des épisodes, des pauses dans ses actions pour vérifier l'humeur de son Pokémon tout en l'interpellant : « Pikachu, t'en penses quoi ? » (voir 39:09).



*Figure 59 - Benzaie s'adresse à son Pokémon pour lui demander « Pikachu, t'en penses quoi ? », puis conclut, en voyant sa réaction neutre : « ça sert à rien… »*

Néanmoins, comme pour ses autres rôles, Benzaie n'interprète pas ce personnage d'avatar de façon homogène et les commentaires « fictionnalisants » qu'il produit sont, eux aussi, souvent rompus par des ajouts « *out of character* ». Par exemple, le passage qui vient d'être cité, où Benzaie s'adresse à son Pikachu de manière fictionnalisante, se conclut sur un commentaire du joueur qui nie aussitôt l'intérêt même du processus : « ça sert à rien… ». De plus, même lorsqu'elle n'est pas rompue, l'attitude fictionnalisante du vidéaste ne sert pas toujours à renforcer la cohérence de l'univers fictionnel : au contraire, les répliques qu'il fait prononcer à son avatar ont souvent pour effet de rompre le « faire comme si », de rendre absurde la logique ludo-narrative de *Pokémon* en lui appliquant un cadre d'interprétation qui ne lui convient pas.

Pour illustration, les combats de Pokémon étant au cœur du système de jeu, le joueur doit très fréquemment se rendre dans des lieux appelés « Centres Pokémon » pour y soigner ses créatures. En conséquence, lorsqu'après une partie de près d'une heure, Benzaie se rend une fois encore dans l'un de ces centres et que l'infirmière lui souhaite la bienvenue, il répond à ce PNJ, avec la voix de son avatar et en prenant l'air agacé : « oui, ok infirmière Joëlle, c'est bon, on commence à se connaître, c'est la dixième fois que je viens aujourd'hui ». Le jeu de rôle auquel se livre le vidéaste constitue donc une combinaison subtile de réconciliation et d'écart, qui lui permet de contrarier les normes du jeu tout en les activant par ailleurs. D'un côté, Benzaie est bien dans le « faire comme si », puisqu'il interprète un personnage inspiré du protagoniste de la série *Pokémon* ; de l'autre, il interprète la mécanique ludique (le fait de soigner ses Pokémon) en suivant une logique narrative étrangère à celle du jeu (une logique qu'on pourrait qualifier de « réaliste » : dans notre monde, il n'est pas commun de se rendre à l'hôpital plusieurs fois par heure). Ce mélange de fiction et d'« anti-fiction » est, d'ailleurs, un procédé largement employé dans le *let's play* et sur lequel nous allons nous arrêter.

### *4.3.2. Fiction et anti-fiction : superposition de logiques narratives*

Le recours à une logique réaliste pour interpréter l'univers du jeu est un mécanisme très fréquemment employé dans le *let's play* pour déconstruire le sens de l'œuvre originale. La manœuvre est d'autant plus efficace que l'univers fictionnel de *Pokémon* tient en grande partie sa cohérence, non de l'histoire qu'il représente, mais de son *gameplay*. Celui-ci repose, on l'a vu, sur la capture et la collection d'un grand nombre de créatures, qu'on peut ensuite entraîner et faire combattre. Ce principe a tout son sens dans un jeu vidéo de rôle, où le joueur doit traditionnellement faire progresser son ou ses personnage(s), souvent par le biais d'affrontements, afin d'atteindre un but (ici : vaincre les dresseurs de la Ligue Pokémon).

D'un point de vue purement narratif, par contre, si l'on isole l'univers représenté de la logique ludique qui le dicte, la fiction peut sembler absurde et on peut légitimement se questionner sur la manière dont ce monde fonctionne en dehors de la partie. Un exemple de contradiction : les PNJ rencontrés par l'avatar n'ont de cesse d'affirmer l'importance de prendre soin des Pokémon et de les aimer. De plus, les antagonistes présents dans le jeu (tels que l'organisation criminelle nommée « Team Rocket ») sont généralement représentés comme étant cruels avec leurs créatures, qu'ils ne considèrent que comme des outils. Or, dans les faits, le joueur n'a pas un comportement différent, puisqu'il passe le plus clair de sa partie à faire combattre son équipe de Pokémon jusqu'à l'épuisement. Le combat, qui est une mécanique de *gameplay* tout à fait commune et légitime, apparaît donc comme incohérent si on ne l'envisage qu'en termes de narration. Autrement dit, l'univers de *Pokémon* est avant tout dicté par des impératifs de *gameplay*[71] : hors du contexte ludique, il perd une partie de son sens et de sa cohérence.

Or Benzaie ne manque aucune occasion, au fil de sa partie, pour opérer ce type de déplacements à l'aide de son personnage d'avatar. En adoptant une attitude fictionnalisante, en jouant le rôle d'un personnage censé s'intégrer à la fiction (et donc censé ignorer les règles ludiques

[71] Une remarque similaire a déjà été énoncée avec beaucoup de finesse (dans une mise en scène humoristique) par le chroniqueur Karim Debbache au sujet de *Super Mario Bros* ; voir : « CROSSED - 01 - Super Mario Bros. », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=wCgs8edZGfE, consulté le 26/04/2017.

qui en dictent la logique), celui-ci crée par sa performance des achoppements, des « ratages » sémantiques.

Ainsi, à partir de 16:17, il se rend une fois encore dans un Centre Pokémon pour soigner son équipe et déclare à l'infirmière, en changeant de voix et souriant joyeusement : « je sais que je viens de partir, mais bon… Je fais travailler intensément mes Pokémon. Ils ont une vie très violente. En fait, je détourne leur vie sauvage pacifique pour faire des combats de rue. Génial, non ? ». Puis, à peine sorti, il s'adresse à son Pokémon : « allons acheter des Pokéballs pour réduire en esclavage plus d'animaux sauvages, Pikachu ! ». La saillance est encore, ici, d'ordre morphologique (puisque Benzaie ajoute par sa prestation des dialogues qui n'existent pas dans le code du jeu) et, surtout, sémantique : les propos de Benzaie introduisent la thématique de la violence (soulignée par le contraste qu'elle produit avec le ton jovial et enfantin adopté par le vidéaste), alors que les combats ne sont pas thématisés comme tels par le jeu.

Le même procédé peut être observé à 24:53 où, après avoir lu un panneau indiquant : « ASTUCE : un Pokémon blessé se capture plus facilement. En pleine forme, il peut s'enfuir », le vidéaste ajoute « parce que : pourquoi voudrait-il rester avec un petit con comme toi ? ». Ou encore – de manière plus elliptique et sous-entendue – dès 08:20, où il adresse à l'un de ses Pokémon, renommé « Tadaronne » : « ne me fais pas regretter de t'avoir kidnappée ! » (le terme « kidnappée » est, ici, particulièrement saillant étant donné qu'il condense l'application d'une logique réaliste à la capture des Pokémon).

Une autre mécanique de jeu est similairement raillée par le *let's player* : la possibilité d'échanger des créatures avec d'autres joueurs (en reliant deux consoles Game Boy à l'aide d'un câble). À partir de 41:19, il s'adresse en effet à un PNJ qui explique : « notre Pokémon est un échangé […] ». Benzaie délaisse alors la lecture de la suite du dialogue pour plutôt improviser :

> Du coup, c'est difficile : il arrête pas de pisser partout et de marquer son territoire… Échanger un Pokémon avec un autre joueur… c'est comme s'échanger son chien avec quelqu'un d'autre… Tu sais : le truc qui traumatise la bête jusqu'à l'infini. Et après, du coup, il se pissera dessus chaque fois que tu lui parleras un peu fort. Génial, non ? Moi aussi : moi je prends tous mes Pokémons dans des refuges.




*Figure 60 - Après avoir rencontré un PNJ lui affirmant « notre Pokémon est un échangé [...] », Benzaie improvise une suite sans tenir compte des répliques originales*

On sent déjà, dans ce dernier exemple, que l'interprétation du *let's player* tend bien souvent vers la caricature : le rôle qu'il exécute ne se contente pas de servir d'interprète « premier degré »

des situations ludiques, il grossit également jusqu'à les déformer des règles ou mécaniques de jeu parfois secondaires. Pour illustration, chaque combat gagné fait remporter au joueur de la monnaie virtuelle qui lui permet d'acheter divers objets utiles pour sa progression (des potions pour soigner ses Pokémon, des Pokéballs pour en attraper, etc.). Or, à 30:14, Benzaie traduit ce principe en dialogue improvisé. Après avoir vaincu un autre dresseur, il lance à ce dernier : « ben voilà, je t'ai battu. Maintenant, file-moi ton blé ! [En prenant un ton plus agressif] Fi… file-moi ton blé ! T… tu n'iras nulle part ! [Riant de nouveau] Merci hein ! Je deviendrai le plus grand Maître Pokémon qui se fait du fric au black ! »[72]. La fictionnalisation opérée par le *let's player*, d'abord relativement respectueuse de l'univers et du protagoniste de la série (auquel Benzaie emprunte sa voix), dérape donc progressivement vers un comportement complètement « *out of character* » (il devient agressif et vénal), puis vers une véritable sortie de l'univers fictionnel de Pokémon (l'expression « se faire du fric au black » renvoyant à une réalité qui n'a pas sa place dans la diégèse originale).

Enfin, si le réel peut être mobilisé comme un calque pour déconstruire la cohérence ludo-narrative de *Pokémon*, il peut aussi être employé pour donner à l'œuvre une logique nouvelle. Des codes réalistes ou des comparaisons avec le monde quotidien du récepteur peuvent ainsi servir à traduire la fiction dans une autre cadre qui la pourvoit de significations supplémentaires.

Par exemple, pour atteindre les dresseurs de la Ligue Pokémon (dont il doit triompher afin de finir le jeu), le joueur devra d'abord vaincre les champions de huit arènes dispersées dans les différentes villes du jeu. Celles-ci ne sont accessibles que dans un certain ordre et sont d'un niveau de plus en plus élevé. Or la huitième arène, dont le champion est le plus difficile à vaincre, se situe en fait dans la deuxième ville traversée par le joueur : elle est toutefois fermée et ce dernier ne pourra s'y confronter qu'après avoir défait les sept autres. En traversant la ville en question (qui est donc accessible très tôt dans le jeu et où les dresseurs sont d'un niveau assez bas), Benzaie ironise ainsi : « [ce que] j'aime bien c'est qu'en fait : l'une des arènes les plus *pétées* du jeu, elle est à Vouillé dans le 79, quoi ! Vouillé en Deux-Sèvres hein, pas Vouillé en Vienne, attention ! » (17:45). La mention de la commune ouvre le paradigme de la fiction vers celui de la géographie française, sur un mode qui est proche de la comparaison rhétorique classique : les propriétés sémantiques du lieu réel (son caractère rural, isolé, inconnu, désuet…) viennent se superposer à celles de la ville ludique, qui n'était pourtant pas thématisée de cette façon par le jeu. La figure a, d'autre part, autant pour effet de rompre les frontières de l'univers fictionnel que de fictionnaliser le lieu réel.

Un tel procédé peut, d'ailleurs, être utilisé pour expliquer narrativement des réalités proprement ludiques ou techniques. À partir de 37:55, par exemple, Benzaie atteint une nouvelle ville dont le *design* se compose principalement de nuances de gris ; il s'exclame alors, pour souligner son aspect vieillot : « oh ben génial ! La ville des années 1950 ! ». La comparaison sert, ici, à expliquer une faiblesse technique : le « faire comme si » du vidéaste donne du sens au caractère dépassé des graphismes.

[72] Notons que le même procédé est reproduit à 31:56 : de telles répétions participent à réguler les saillances et à assurer le bon fonctionnement de la communication.




*Figure 61 - En arrivant à Argenta, la troisième ville du jeu, le* let's player *s'exclame « oh ben génial ! La ville des années 1950 ! » pour souligner ses graphismes désuets*

Le même type de saillance apparaît encore à partir de 22:23, où Benzaie explique qu'il a rencontré un Pokémon plus puissant que celui qu'il possédait déjà et qu'il a donc décidé de « stocker » le second sur un ordinateur (dans le jeu, on ne peut effectivement emporter que six Pokémon simultanément sur soi : les autres sont conservés sur un PC virtuel). Ce faisant, il s'adresse ainsi à sa créature : « reste en flux d'électrons codés dans un disque dur ; fous-moi la paix sur le *cloud* : je te remplace par un deuxième ». Ici également, des éléments externes à la diégèse (les termes d'informatique) sont intégrés à celle-ci pour donner du sens à l'action ludique : l'avatar transformerait son Pokémon en un « flux d'électrons » (alors que celui-ci n'est déjà, dans les faits, qu'un morceau du code du jeu). L'action du joueur est mise en abyme par l'emboîtement de plusieurs niveaux de la fiction : celui-ci joue avec un code qui représente notamment des Pokémon, et ces créatures peuvent être réduites à l'état de code informatique pour être entreposées dans un ordinateur. Cette mise en abyme est déjà implicitement présente dans *Pokémon Jaune*, mais elle est réactivée dans le *let's play*.

À travers les constants parallélismes, passages et comparaisons qu'il opère entre la diégèse du jeu et le « monde réel », Benzaie met au jour le pouvoir métaleptique de l'activité ludique : le jeu rend les fictions actables, manipulables, et, ce faisant, il rend aussi plus poreuses les frontières entre les différents univers. Nous verrons d'ailleurs, dans nos analyses suivantes, que la métalepse (la transgression des seuils de la fiction) est une figure omniprésente dans toutes les formes de détournement. Or, selon Di Crosta (2009 : 39), sa surreprésentation n'a rien d'étonnant, car :

> Ce procédé de transgression des frontières de la représentation et des niveaux/univers diégétiques ne constitue pas en soi une première, ni le propre des dispositifs fictionnels informatisés, la métalepse étant une figure inventée et pratiquée depuis bien des siècles dans le cadre d'autres formes de représentation, de la rhétorique à la littérature puis au cinéma, en passant par le théâtre et la bande dessinée. Cependant, en raison des pratiques d'hybridation médiale et de l'abolition (symbolique) de la distance entre représenté et regardeur dans les jeux vidéo, elle semble devenir la figure privilégiée de l'interactivité, la figure rhétorique par excellence de la fiction actable.

En créant des ponts entre l'univers fictionnel et le réel (ou entre plusieurs niveaux de fictionnalité) et en se présentant comme co-auteur de la signification, Benzaie ne se contente donc pas déconstruire cet univers : il reconstruit, par-dessus, une nouvelle fiction à part entière, plus malléable et ouverte à l'interactivité.

Par exemple, quand, à 25:30, il rencontre une dresseuse qui dit simplement « salut ! Tu as un Pikachu ? » avant de l'attaquer et qu'il réplique en feignant la surprise et l'incrédulité « ben eh ! Pourquoi tu me bizuterais comme ça ? », Benzaie sort bien de la logique narrative de *Pokémon* (il compare le combat à un bizutage insensé), mais rentre, en vérité, dans un autre « faire comme si » que celui du jeu. Il ne joue plus son rôle de joueur ou de *let's player*, mais celui d'un personnage qui ne comprendrait pas la logique ludique (la saillance devient donc aussi locutoire, puisque tout le reste de la vidéo démontre, au contraire, qu'il en maîtrise tous les codes).




*Figure 62 – Une dresseuse interpelle amicalement l'avatar puis l'attaque aussitôt. Benzaie s'offusque alors : « ben eh ! Pourquoi tu me bizuterais comme ça ? »*

À travers ce type de figures, le *let's play* génère et superpose au jeu original un nouveau degré de fictionnalité : un paradigme où la logique de l'univers fictionnel, celle du *gameplay*, celle du réel et même celles d'autres diégèses (de *Dragon Ball Z*, par exemple) se contredisent plaisamment, mais cohabitent malgré tout sur le même plan. Pour décrire cette fiction qui semble faire fi de toute cohérence, il sera utile de recourir à un concept forgé précisément pour définir la narration (vidéo)ludique : celui de « ludiégèse ».

### *4.3.3. Superposition des fictions et création d'une « ludiégèse »*

La notion de ludiégèse a été développée par Amato dans son article « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique » (2005). Elle s'intègre dans un triptyque de concepts précisant la définition de ce qu'est un « univers fictionnel ». Amato distingue, en effet, la ludiégèse du cosmos et de la diégèse[73].

Le cosmos, tout d'abord, est « […] l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu […] » (Amato, 2005 : 301). Il est donc le monde autonome qui accueillera éventuellement une histoire, avec ses composantes (contient-il ou non de la magie ? par exemple), ses lois de la physique, ses règles internes, etc. La diégèse, ensuite, est « un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire » (Amato, 2005 : 301). Il s'agit, en d'autres termes, d'une portion de l'univers découpée par le récit : celui-ci convoque certaines composantes du cosmos et départage ainsi les

[73] Notons que ces trois notions sont mobilisées, développées et illustrées à travers de nombreuses analyses dans notre ouvrage *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels* (Barnabé, 2014c).

éléments essentiels à la narration et ceux purement anecdotiques[74]. Enfin, la ludiégèse n'est autre que la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu. Aux lois du cosmos et aux lignes directrices de la diégèse s'ajoutent donc, dans ces univers ludiques, des règles propres au *gameplay* et au support informatique (les objectifs de jeux, les conditions de réussite ou d'échec, les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel, ou encore les possibilités de sauvegarde, de manipulation de la caméra, l'interface physique et graphique, les options et modes de jeu, etc.).

Les fictions vidéoludiques – et *Pokémon* en est un bon exemple, comme nous l'avons montré plus haut – répondent donc simultanément à plusieurs logiques. Celles-ci se combinent plus ou moins harmonieusement dans le cadre de la performance de jeu (durant laquelle même les incohérences narratives peuvent trouver un sens par le *gameplay*), mais perdent en grande partie leur cohésion si on les déplace hors du contexte ludique (d'où la difficulté d'adapter les histoires ainsi racontées sur d'autres médias que le jeu). Or certains détournements de jeux vidéo – dont le *let's play* – procèdent bien à une transposition du contenu d'un jeu dans un autre régime d'expérience (ici : la vidéo). Néanmoins, ces œuvres semblent continuer de se structurer sous la forme de ludiégèses. La fiction produite par Benzaie à l'aide de son jeu d'acteur, de son ajout de dialogues et de son interprétation au premier degré de certains passages du jeu obéit à une logique qu'on peut qualifier de ludique : elle ne prend sens que si le récepteur accepte de « jouer le jeu » du *let's play*, d'accepter les constants changements de paradigmes ou de rôles opérés par le vidéaste et de comprendre que les impératifs du spectacle visuel passent généralement avant les objectifs du jeu ou le développement de sa narration.

Les exemples de passages où le *let's play* vient condenser plusieurs logiques (narratives, ludiques et propres à la performance) sont nombreux. Lorsque Benzaie accélère le déroulement du jeu à l'aide de l'émulateur, notamment, il lui arrive de formuler une explication fictionnalisante de cette accélération. À 13:01 de l'épisode que nous étudions, après avoir passé plus rapidement quelques déplacements (et en avoir légèrement perdu le contrôle), il adresse à son Pokémon : « j'ai des *black-out* comme dans *Heavy Rain*, Pikachu… ». *Heavy Rain* est, en effet, un jeu d'aventure (un thriller interactif) dont Benzaie a également produit un *let's play* et qui met en scène la disparition d'un enfant, sur laquelle vont enquêter plusieurs personnages. L'un des protagonistes, Ethan Mars, qui est aussi le père de l'enfant disparu, est victime d'étranges absences et se réveille régulièrement dans des situations inquiétantes. Cette seule comparaison opérée par Benzaie mêle donc un important nombre de procédés : en accélérant le jeu, il produit un effet d'écart syntaxique ; cependant, il adopte une attitude fictionnalisante réconciliatrice en prenant la voix de Sacha, le protagoniste de la série animée *Pokémon* ; par le biais de ce « faire comme si », il donne une interprétation narrative à l'utilisation de l'émulateur, mais cette explication rompt les frontières de l'univers fictionnel en faisant appel à une autre diégèse : celle du jeu *Heavy Rain* ; enfin, cette intertextualité sert aussi une fonction phatique en soudant la communauté des spectateurs, puisque le vidéaste fait référence à un autre *let's play* de son cru, potentiellement connu de ses *viewers* (la

[74] La série des jeux de rôle *The Elder Scrolls* constitue une illustration explicite de ce phénomène : celle-ci contient différents titres (*The Elder Scrolls : Arena*, *The Elder Scrolls II : Daggerfall*, *The Elder Scrolls III : Morrowind, The Elder Scrolls IV : Oblivion*, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, pour ne citer que les principaux) qui tous prennent place au sein du même cosmos, mais le réorientent à chaque fois en une nouvelle diégèse.

référence se rapproche donc du fonctionnement de la *private joke* ou, dans les termes de Dupréel, 2012 : 42, du « rire d'accueil »[75]). La blague des « *black-out* à la *Heavy Rain* » sera répétée plusieurs fois au fil des épisodes, devenant donc une figure de fictionnalisation « filée » : malgré le fait qu'elle mélange sur un même plan plusieurs niveaux de fiction, elle finit donc par jouer un rôle régulateur dans la communication et sert de marqueur pour la ludiégèse propre au *let's play* de Benzaie.

Les saillances de ce type peuvent également avoir pour effet de réconcilier la narration et le jeu : il en va ainsi de toutes celles qui expliquent des actions ou choix ludiques par des considérations narratives. Par exemple, durant les combats, il arrive fréquemment que Benzaie rappelle son Pokémon pour le remplacer par une autre créature plus puissante (ce mouvement permet de faire progresser les Pokémon les plus faibles, car tous ceux qui prennent part à l'affrontement gagnent de l'expérience). Or ces changements sont parfois accompagnés d'un commentaire fictionnalisant du joueur. À 25:46, il présente l'envoi du premier Pokémon comme une blague : il s'exclame « en avant, Quaraté ! » en envoyant son Férosinge, puis rappelle celui-ci en se corrigeant : « non, je rigole » et fait plutôt appel à un Roucool. À 33:39, encore, il justifie le rappel de sa créature en faisant émettre un doute à son personnage d'avatar : il l'envoie au combat en s'écriant « en avant, Quaraté ! Je te fais pas confiance ! », puis le remplace aussitôt. Ces changements ne répondent pourtant ni à une volonté humoristique, ni à une réelle erreur de jugement, mais bien à une tactique ludique. À travers la performance du *let's play*, toutefois, jeu et narration se rejoignent pour former une fiction tierce.

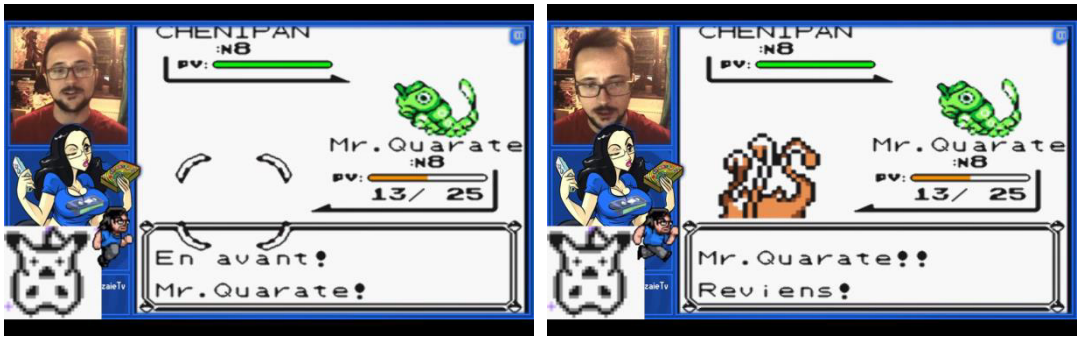



*Figure 63 - Benzaie envoie son Férosinge au combat puis le rappelle aussitôt en lui adressant : « je te fais pas confiance ! »*

La ludiégèse propre au *let's play* tient également son hétérogénéité du fait qu'elle intègre les autres saillances décrites ci-dessus. Les figures de fictionnalisation produites par le vidéaste peuvent, par exemple, servir la figuration de l'ennui. À 05:53, notamment, il termine un combat en soupirant, avec la voix de Sacha : « eh ben, c'est pas trop tôt ! » ; puis, voyant que son Pokémon n'a gagné que très peu d'expérience, il proteste : « huit points d'XP ? Mais putain, on en a pour jusqu'à demain, Pikachu ! ». L'interprétation de Benzaie traduit, ici encore, une réalité ludique en termes narratifs (il

[75] Dupréel défend une conception sociale du rire. Selon lui, ce phénomène ne viendrait pas tant de son objet que de sa circonstance. Il distingue donc deux grandes formes de rire : le rire d'accueil et le rire d'exclusion. Le premier a pour essence de consacrer l'existence d'un groupe social qui était déjà réuni par un quelconque élément commun (le fait de se trouver au même endroit peut, par exemple, suffire) : il s'agit d'un rire social latent, potentiel. Le déclencheur du rire, perçu simultanément par chacun, permet de se reconnaître mutuellement et génère un sentiment de satisfaction dû au fait d'être réunis. Peu importe la cause, donc, du moment qu'elle attire, au même moment, l'attention de tout le monde. À l'inverse, le rire d'exclusion – comme son nom l'indique – consiste à former un groupe social par l'exclusion d'un autre.

fait « comme si » son Pokémon pouvait l'entendre), mais, ce faisant, elle déconstruit la valeur de cette réalité ludique en la présentant comme pénible. Le même procédé peut être observé à 17:16 où, quittant une ville du jeu, Benzaie lance à son Pokémon : « allez Pikachu, on se barre de ce camp de bouseux ! ». L'exaspération et le mépris manifestés ne sont pas en accord avec le personnage auquel le vidéaste emprunte sa voix, mais, à travers son jeu d'acteur, ils s'ingèrent à la ludiégèse, donnant lieu à une représentation fictionnelle de l'ennui qui s'en trouve presque esthétisé.

En donnant une signification narrative aux saillances[76], aux effets d'écarts que la vidéo produit par rapport au jeu, le *let's play* construit donc une fiction qui se base sur l'univers du jeu d'origine, mais qui intègre aussi, sur un même plan, des renversements de ses significations et de ses valeurs. On a vu, notamment, que l'un des procédés de détournement très fréquemment employé par Benzaie consistait à traduire certains éléments de l'œuvre (des dialogues, des noms, etc.) en termes vulgaires ou injurieux. L'introduction de thématiques graveleuses ou sexuelles dans un univers enfantin, comme l'est celui de *Pokémon*, constitue un moyen classique de la parodie[77]. Néanmoins, dans le *let's play*, la « dégradation » stylistique est intégrée dans une logique narrative, au point de devenir une part constitutive de l'univers ainsi recréé, de la ludiégèse. On a signalé plus haut, pour illustration, que le Pikachu de Benzaie avait été renommé JessieVolt, en référence au pseudonyme d'une actrice pornographique. Ce surnom est, de manière prévisible, source de nombreux dérapages sémantiques. Dès 01:34, entre autres, alors que le Pikachu en question est en plein combat, le Pokémon qu'il affronte lance une attaque nommée « mimi-queue » (qui sert, dans le jeu, à faire baisser la défense de l'adversaire). En réponse, Benzaie s'écrie donc : « attention à sa queue, Jessie ! Tu n'es pas prête ! », ajoutant un sens érotique à l'affrontement des deux créatures.

Les transformations que le *let's play* opère vis-à-vis du jeu et de son *play* modèle ne se limitent pas, en somme, à une restructuration rhétorique : les saillances sont, ici, jouées sur le mode du « comme si » au point de constituer ensemble une fiction (une ludiégèse) hétérogène et peu cohérente sur le plan sémantique, mais qui trouve une logique dans l'effet de décalage et de satire qu'elle produit. Ce passage de la figure à l'univers fictionnel n'est pas sans rappeler les considérations développées par Genette dans son ouvrage consacré – justement – à la métalepse : selon lui, « une figure est (déjà) une petite fiction » (2004 : 17), dans le sens où « une fiction n'est en somme qu'une figure prise à la lettre et traitée comme un événement effectif, comme lorsque Gargantua aiguise ses dents d'un sabot ou se peigne d'un gobelet, ou lorsque Mme Verdurin se décroche la mâchoire pour avoir trop ri d'une plaisanterie […] » (2004 : 20). Or les métalepses et autres procédés rompant les seuils de la fiction servent bien, ici, de socles à l'élaboration d'un univers dont ils constituent les rouages.

---

[76] Une telle réintégration des figures du détournement à la ludiégèse peut aussi être observée à 28:15, quand Benzaie imite le cri de son Pikachu, tout en prononçant à la place « JessieVolt ! », à savoir le surnom qu'il a lui-même donné à son Pokémon (ces créatures ne peuvent effectivement communiquer qu'en prononçant leur propre nom). Le nom de l'actrice pornographique est, ainsi, réintégré à la nouvelle économie de l'univers fictionnel.

[77] Ce changement de ton et de style s'apparente au genre du travestissement burlesque, forme de détournement littéraire largement décrite par Genette, qui consiste à réécrire un texte préexistant (généralement de genre noble, comme une épopée) en style vulgaire. Précisément, Genette définit le travestissement comme une « transformation stylistique à fonction dégradante » (1982 : 40).

### 4.4. Distanciation par l'ironie : du second degré à l'hyper-bidimensionnalité

Les mécanismes repérés dans le *let's play* étudié activent fréquemment une quatrième fonction productrice d'écart et de distance : l'ironie. Fondée sur des procédés tels que l'antiphrase, les constructions en contraste ou le recours à un intertexte contradictoire, l'ironie est généralement définie comme une figure de logique (Groupe μ, 1982 : 139) construisant une opposition (ou, du moins, un décalage) entre l'énoncé et l'énonciation[78]. Typiquement, dans l'antiphrase, le locuteur énonce une affirmation tout en laissant entendre qu'il pense le contraire : l'ironie est donc une figure faisant saillance à la fois sur le plan sémantique et sur celui du contexte énonciatif, sans lequel elle ne peut pas toujours être identifiée.

Des contradictions de ce type se trouvent très régulièrement construites par le jeu ou l'interprétation de Benzaie, et ce, à différents degrés. Pour illustration, à 04:11, après avoir soigné son équipe de Pokémon dans un Centre, le *let's player* lit à voix haute la réplique de l'infirmière à son adresse : « vos Pokémon ont la super pêche ! ». En réponse, il s'exclame avec un rire bref : « ben oui, regardez Pikachu, il rayonne ! ». L'ironie de la réflexion est manifeste grâce aux nombreux marqueurs qui lui servent de cadre : elle est ponctuée d'un rire sarcastique du vidéaste, elle contraste avec les graphismes vieillis et sommaires du *sprite* de Pikachu et, surtout, elle est contredite par les moqueries répétées proférées par Benzaie au fil de l'épisode précédent[79] (à partir de 22:13) au sujet de l'expression de son Pokémon (qui a, selon lui, l'air d'être mort). L'apparence grotesque du Pikachu le décidera d'ailleurs (entre 30:303 et 32:29) à faire figurer une version agrandie de son *sprite* dans le cadre de toutes ses vidéos consacrées à *Pokémon Jaune* (voir figure 64). En se basant sur la référence implicite à un intertexte, la figure sert également une fonction phatique : elle soude la communauté des spectateurs, qui se reconnaissent par leur capacité à comprendre le sous-entendu (on retrouve donc le fonctionnement du « rire d'accueil » ; Dupréel, 2012 : 45).

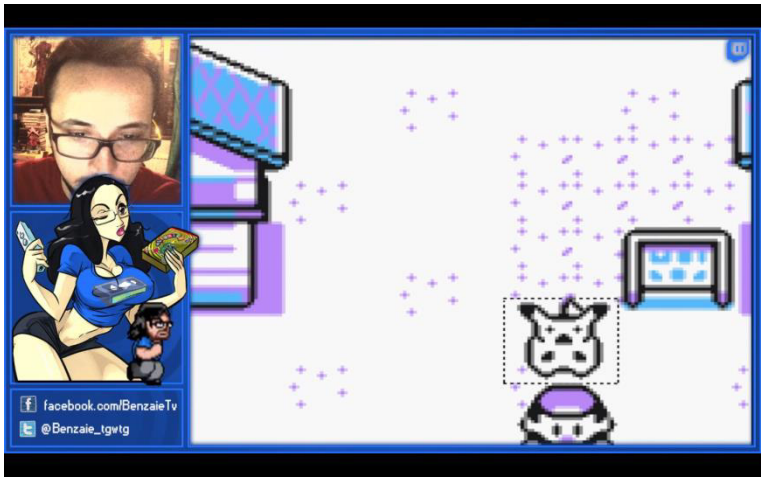



*Figure 64 - Pour se moquer du* design *de son Pikachu, Benzaie prend le temps – en pleine diffusion – de découper son image et de l'agrandir afin de la faire figurer dans le cadre de ses* let's plays *dédiés à* Pokémon Jaune

[78] Schoentjes (2001 : 319) en donne une définition légèrement plus large, puisqu'il la conçoit comme « un mode indirect et dissimulateur qui joue sur l'écart entre des sens en opposition ».
[79] « 20 ans de Pokémon - Version Jaune avec Benzaie ! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=aRy0gBiDq7Y, consulté le 07/10/2016.

On peut ici observer que l'élément du jeu jugé maladroit (le *sprite* daté de Pikachu) n'est pas uniquement critiqué ou déprécié, mais aussi mis en valeur par l'action du *let's player* : en s'intégrant au cadre de la vidéo, il participe à un effet de spectacularisation. Dans ce cas de figure (somme toute assez courant dans les détournements de la culture populaire), l'ironie n'est donc pas vraiment un procédé déconstructeur : elle sert une (re)lecture régénératrice de l'œuvre originale :

> La valeur de la lecture ironique réside en ce que, tout en faisant semblant prendre le texte à contre-pied, elle parvient à démontrer sa validité et l'enrichit ainsi d'un sens supplémentaire. La beauté de l'ironie tient à ce qu'elle ajoute une nécessité, là où peut-être il n'y avait qu'un hasard (Schoentjes, 1998 : 118).

Les erreurs et les maladresses de *Pokémon Jaune* sont, en d'autres termes, valorisées dans le détournement comme si elles étaient des choix porteurs de sens. En devenant des blagues communautaires permettant au groupe de se reconnaître, ces échecs ludiques ou esthétiques dotent l'œuvre d'un attrait nouveau, d'une possibilité de lecture en négatif, qui en suivrait les défauts.

Soulignons au passage que – la performance se donnant en direct – les saillances repérées jusqu'à présent peuvent être le fait de l'interprétation du *let's player*, mais aussi de l'intervention des spectateurs. Ainsi, dans le cas de l'ironie, quand un *viewer* ayant pour pseudonyme « Conseil_Utile » fait à Benzaie un don d'un euro accompagné du commentaire : « utilise les touches directionnelles pour te déplacer » (à 10:26), l'ironie est perceptible en raison du caractère insignifiant et inutile du conseil en question. Le spectateur parodie ici simultanément les codes du jeu vidéo (certaines œuvres contenant effectivement ce type de messages didactiques) et certains des messages envoyés par les autres membres du *chat*, qui tentent de guider les actions du *let's player* de manière un peu trop dirigiste. En lisant le conseil, Benzaie prolongera d'ailleurs la moquerie en lui répondant : « ah merci, je savais pas » – commentaire qui contraste bien entendu avec la connaissance manifeste qu'il a du jeu.

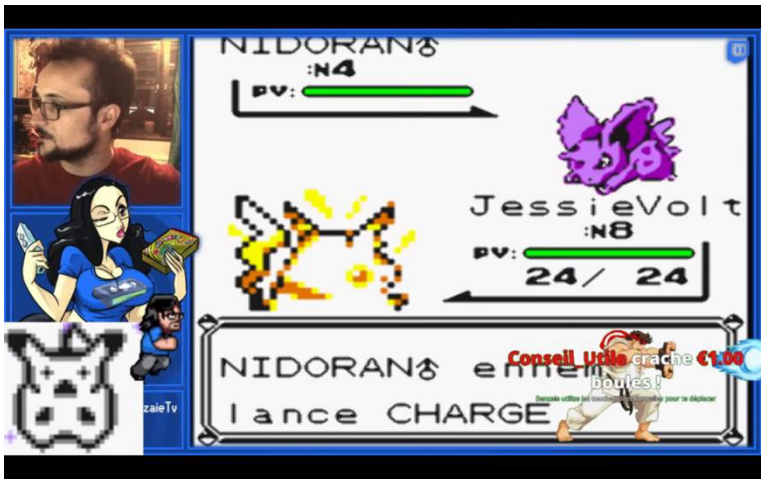



*Figure 65 - Benzaie lit à voix haute le commentaire d'un spectateur nommé « Conseil_Utile » et le remercie en feignant l'ignorance*

L'ironie est donc productrice d'un rire communautaire fondé sur la reconnaissance d'un implicite, ainsi que d'un effet de distanciation qui – dans ce cas-ci – a la particularité d'être constamment réactivé par le *let's player*. En effet, loin de normaliser le procédé en ne proférant que des commentaires ironiques, Benzaie crée aussi la contradiction en alternant, dans son interprétation, entre des interventions au premier et au second degré. Non seulement les combats

sont ponctués de réactions en accord avec les valeurs du jeu ou avec le *play* modèle (des réactions de crispation dans les défaites, par exemple), mais les antiphrases sont également entrecoupées de commentaires qui, eux, correspondent au contexte d'énonciation.

Par exemple, entre 30:35 et 31:42, Benzaie va enchaîner plusieurs combats opposant son équipe à des Chrysacier, des Pokémon assez inoffensifs étant donné qu'ils ne connaissent généralement qu'une attaque défensive : l'« armure ». Durant ces affrontements, le vidéaste alternera entre des commentaires saluant ironiquement la puissance de ces créatures, et d'autres faisant état de leur faiblesse effective. Lors du premier, il enchaîne ainsi une exclamation d'admiration (« wouaw, un Chrysacier ! »), suivie d'une critique (« nul à chier… ») et d'une accélération du combat, qui est donc gagné dérisoirement vite. Cette facilité est toutefois contredite, finalement, par l'expression feinte d'un soulagement (accompagnée d'un haussement de sourcils), adressée au Pokémon qui a combattu le Chrysacier : « wouaw, t'as de la veine qu'il se soit pas vénère… qu'il se soit pas zehef[80], Quaraté ». Le même procédé est répété plus ou moins à l'identique dans les combats suivants.

Le discours alterne donc entre une redondance par rapport aux significations véhiculées par le *game* et un renversement de ces mêmes significations : leur opposition régulière est productrice d'un contraste qui dynamise la communication. Néanmoins, la redondance et le renversement servent aussi tous deux de discours d'escorte aidant les spectateurs à lire ce qui se déroule dans la vidéo. En d'autres termes, que ce soit en répétant l'action ludique ou en la contredisant radicalement, les commentaires de Benzaie accompagnent la lecture de l'expérience ludique, dont tous les enjeux (les choix opérés par le joueur, les difficultés qu'il éprouve, ses sensations de jeu…) ne sont pas nécessairement visibles à l'écran.

Malgré la définition que nous avons proposée plus haut, il serait toutefois réducteur de limiter l'ironie à la production d'une *contradiction*. En effet, d'autres procédés, tels que l'exagération ou le décalage, peuvent produire des effets similaires à ceux que nous venons de décrire. Lorsqu'à 28:30 de notre vidéo, Benzaie redouble la musique du jeu avec sa voix en la caricaturant (en appuyant plus fort chaque temps et en la chantant sur une tonalité plus aiguë), son interprétation ne produit pas réellement d'opposition. C'est la redondance de la musique, au contraire, qui crée une distance ironique. Si on peut encore y voir une dimension critique (le passage musical en question étant assez répétitif), l'introduction d'un décalage peut aussi être purement gratuite, ne servir d'autre propos que celui de créer de la dérision là où il n'y en avait pas à l'origine. C'est notamment le cas à 28:40, où Benzaie interprète la réplique d'un PNJ : « j'suis à court de Poké balls[81] ! Je ne peux plus attraper de Pokémon ! », qu'il commente ensuite en répondant « oui, tu as l'air d'être quelqu'un qui manque de *balls*, effectivement ». Le calembour sexuel entraîne ici une relecture railleuse et au second degré de la phrase du personnage, mais qui n'est pas pour autant critique.

En surimprimant constamment au contenu du jeu un métadiscours décalé, le *let's play* y ajoute un degré de lecture qui n'a pas nécessairement pour vocation de déconstruire le sens premier de l'œuvre, mais simplement de coexister avec lui. On retrouve, derrière cette idée, la notion d'hyper-

[80] Terme argotique issu de l'arabe et signifiant « énervé », « en colère ».
[81] Objet sphérique permettant de capturer des Pokémon.

bidimensionnalité d'Azuma (2008 : 165), puisque le premier et le second degrés ne semblent plus se supplanter l'un l'autre et sont ramenés sur un même plan.

## 5. Conclusion

Le choix du *let's play* comme premier format à aborder pour étudier le détournement vidéoludique n'était pas anodin. En effet, ce genre est peut-être celui qui met le plus en question les frontières entre jeu et réécriture – donc le moins intuitivement qualifiable de « détournement ». Les *let's plays* dérivent bien d'expériences de jeu : ils conservent en majeure partie le *gameplay* et la linéarité des œuvres qu'ils mobilisent, et certaines vidéos sont enregistrées en direct et à peine retouchées. Ces dernières sont, en outre, plutôt étiquetées comme de simples enregistrements que comme des œuvres autonomes (contrairement à certains *machinimas* qui, comme nous le verrons, bénéficient de lieux d'exposition et d'un discours d'escorte visant à les faire reconnaître comme des objets d'art). Néanmoins, l'analyse d'un *let's play* de Benzaie a permis de montrer que certaines vidéos sont vectrices, par l'accumulation de divers mécanismes formels, d'un effet d'écart assez prégnant.

À travers des figures dites de spectacularisation, d'anti-jeu, de fictionnalisation et d'ironie, celles-ci signalent et construisent leur statut de détournements, d'expériences de jeu au second degré. Ces quatre types de figures (qui ne sont pas propres au genre du *let's play*, comme nous allons le voir) sont toutefois entrecoupées, régulièrement, de retours à l'interactivité, au respect du *gameplay* et à un premier degré du jeu : l'alternance entre des saillances génératrices d'écart (qui autonomisent la vidéo de l'expérience ludique) et d'autres qui réconcilient la vidéo et le jeu empêche toute normalisation du détournement. L'œuvre dérivée est ainsi située dans un entre-deux instable, au point de friction entre l'hypertexte et son hypotexte (Wagner, 2002 : 302).

# II. Le *speedrun* et le *tool-assisted speedrun* : un autre jeu

## 1. Quelques définitions

Le deuxième genre de détournement du jeu vidéo que nous examinerons a déjà été rapidement introduit dans la première partie et regroupe deux sous-genres distincts : le *speedrun* et le *tool-assisted speedrun*. Le premier comporte un certain nombre de points communs avec le *let's play* (puisqu'il s'agit également d'une captation de performance ludique sous la forme d'une vidéo), mais s'en distingue radicalement par ses règles, ses objectifs et ses codes formels.

### 1.1. Le *speedrun*

Le *speedrun*, tout d'abord, consiste – on l'a vu – à parcourir un jeu du début à la fin en un temps record et à attester la performance par le biais d'un enregistrement vidéo. Si la pratique suppose une certaine rivalité (le but final étant de détenir le meilleur temps sur un jeu donné), elle se distingue toutefois des autres usages compétitifs du jeu vidéo, qui s'écartent généralement assez peu du *play* modèle du jeu qui leur sert de support[1]. Le *speedrun*, pour sa part, ne s'empare pas uniquement de jeux offrant des épreuves de vitesse (comme les jeux de course, par exemple), mais s'applique potentiellement à tous les genres de jeux vidéo (des FPS aux jeux de puzzle, en passant par les jeux de rôle ou les *platformers*). Dans les vidéos, l'objectif de vitesse prend donc le pas sur les autres aspects du jeu : il ne s'agit plus de débloquer l'entièreté du contenu, d'obtenir un score important… mais de parcourir l'œuvre en un temps record. Ce déplacement des règles et des objectifs demande, de la part du récepteur, d'adapter sa manière de jouer et même, plus largement, de consommer l'œuvre ludique.

Ainsi, loin de se fonder uniquement sur l'optimisation des réflexes de l'utilisateur, le *speedrun* comporte également une part importante d'analyse et de planification. Avant de se lancer dans la course, le praticien soucieux d'améliorer son temps devra passer par une étape de documentation, qui servira à perfectionner sa connaissance des mécaniques du jeu (quelle trajectoire, quelle stratégie sont les plus appropriées ?) ainsi que des failles techniques dont il pourra tirer profit (est-il possible de manipuler le système pour passer à travers certains obstacles, pour éviter un niveau, ou pour déplacer plus rapidement son personnage ?).

[1] Notons, malgré tout, que le *speedrun* et le *tool-assisted speedrun* sont parfois intégrés dans la classe plus générale des « *superplays* ». Ce terme générique décrit, selon Newman, « une gamme de pratiques ludiques qui diffèrent considérablement dans leur exécution et dans leur mise en œuvre, mais qui sont liées par un désir commun de démontrer une maîtrise du jeu par la performance » (« a range of gaming practices that differ significantly in their execution and implementation but that are bound together by a common desire to demonstrate mastery of the game through performance » ; 2008 : 123).

D'autre part, comme le suggère la phrase précédente, le *speedrunner* n'est pas tenu de se soumettre aux « règles implicites »[2] des jeux : pour optimiser sa trajectoire, il peut au contraire (et c'est même une dimension importante de la pratique) en exploiter les glitchs, les défauts de programmation[3]. Ces glitchs

> Varient de manière significative dans leur échelle et dans leur gravité et vont d'artefacts graphiques ou d'anomalies qui n'affectent ou n'altèrent pas dramatiquement le *gameplay*, à ceux qui peuvent faire crasher le jeu et même le système sur lequel il fonctionne, ou corrompre les données sauvegardées, éliminant ainsi les progrès enregistrés d'un joueur[4] (Newman, 2008 : 114).

On verra couramment, dans les vidéos, le joueur effectuer des manipulations d'apparence parfois absconse, qui auront pour résultat de téléporter l'avatar à travers un mur, de passer un dialogue ou même d'éviter certains niveaux.

Bien qu'elle aille généralement à l'encontre du *level design* et du *play* modèle des jeux, l'utilisation des glitchs n'est pas du tout assimilée par les communautés de *speedrunners* à de la tricherie. Le concept de « triche » est bien maintenu dans la pratique (il est, par exemple, interdit de modifier le code du jeu ou d'utiliser des logiciels tiers pour s'assister), mais les glitchs, étant inscrits originellement dans le *game*, sont considérés comme des composantes de l'œuvre à part entière et tout à fait légitimes. Comme le souligne Newman, le développement de nombreux guides, foires aux questions ou encyclopédies participatives recensant les bugs des jeux démontre la passion des joueurs pour ces défectuosités et l'intérêt ludique qu'ils leur portent :

> Ce qui est curieux ici est que quelque chose qu'on pourrait penser instinctivement comme étant complètement indésirable est collecté et conservé avec le même soin, la même précision et offre la même désirabilité que des fragments de connaissance relatifs à la stratégie ou aux emplacements des objets dans le monde du jeu[5] (Newman, 2008 : 114).

Ce que suggère la « chasse aux glitchs » (*glitchhunting*), c'est donc que les joueurs acceptent comme faisant partie intégrante de leur pratique à la fois « les résultats "prévus" et les résultats "inattendus" du code du jeu »[6] (Newman, 2008 : 119).

Notons, cependant, que les *speedruns* ne constituent pas un genre totalement uniforme et que les glitchs peuvent être exploités plus ou moins radicalement selon les vidéos. Il existe, en effet, une grande diversité de catégories, définies en fonction des différentes contraintes que les joueurs s'imposent. On pourra ainsi distinguer les *runs* « *any%* » (catégorie par défaut qui consiste à parvenir au bout du jeu le plus rapidement possible, sans autre impératif de complétion), « 100% » (où

---

[2] Celles qui « sont suggérées ou indiquées par le jeu, et qui sont comprises par les joueurs, mais qui ne sont pas rendues rigides par le code » (« rules which are suggested or indicated by the game, and are understood by the players, but are not made rigid by code » ; Parker, 2008 : 3-4).

[3] Pour un travail approfondi spécifiquement sur la question du glitch, voir Demeilliez (2016).

[4] « Glitches vary significantly in their scale and severity and range from graphical artefacts or anomalies that do not dramatically affect or alter gameplay to those that can crash the game, and even the system on which it is running, or corrupt save data, thereby eliminating a gamer's recorded progress ».

[5] « What is curious here is that something one might instinctively think of as being wholly undesirable is collected and curated with the same care and precision and is afforded the same desirability as the fragments of knowledge pertaining to strategy or the locations of objects in the gameworld ».

[6] « What glitchhunting suggests is that the reduction of the videogame to the operation of a simulation model does not distinguish between the 'intended' and 'unexpected' outcomes of the game code ».

s'ajoute la contrainte de compléter tous les objectifs du jeu : ramasser tous les objets, vaincre tous les boss, etc.) et « *low%* » (où l'objectif est de terminer le jeu en le complétant le moins possible, en ramassant peu d'objets, en affrontant peu d'adversaires, etc.[7]). On oppose également les *speedruns* dits « *single-segment* » (où tout le parcours est exécuté d'une traite) et les « multi-segments » (où les joueurs réalisent une vidéo par niveau, ce qui leur permet de recourir à des techniques plus risquées, puisqu'un échec ne les condamne pas à reprendre tout le jeu depuis le début). On différenciera encore les catégories de *runs* avec utilisation des glitchs ou « *glitchless* », avec morts de l'avatar ou « *no death* », entre bien d'autres contraintes plus ponctuelles (comme dans les *speedruns* « *pacifists* », par exemple, qui consistent à finir le jeu en éliminant un minimum d'adversaires). Les vidéos sont aussi classées, quand les jeux le permettent, en fonction du niveau de difficulté choisi (facile, normal, difficile, etc.) ou du personnage utilisé (dans les titres qui offrent un choix entre plusieurs avatars aux capacités différentes)[8].

Enfin, bien que les communautés de *speedrunners* s'organisent et diffusent principalement leurs vidéos sur internet (autour de sites tels que *Speed Demos Archive*[9], *Speedrun.com*[10] ou encore *SpeedRunsLive*[11]), un type d'événement s'est aussi popularisé depuis quelques années : l'organisation de marathons de *speedruns* en direct. Les plus connus sont les marathons « Games Done Quick »[12], tenus deux fois par an sous les dénominations « Awesome Games Done Quick » et « Summer Games Done Quick ». Ces rencontres, organisées depuis 2010, rassemblent des *speedrunners* qui, pendant une semaine, enchaînent leurs performances plus ou moins sans interruption et les diffusent en direct sur internet (via la plateforme *Twitch*) dans le but de lever des fonds pour des associations caritatives. Les spectateurs sont encouragés à verser des dons à l'association par le biais de petites récompenses : faire une donation peut, par exemple, donner le droit à un *viewer* de renommer un personnage du jeu parcouru, d'imposer une contrainte au *speedrunner* ou, simplement, de faire lire un de ses messages à voix haute par le commentateur[13].

Le *speedrun* représente donc une forme de jeu ambiguë : à la fois inscrite dans le respect du *game* (que le praticien ne peut modifier) et pourtant reconfiguratrice (car elle se dote d'objectifs propres), compétitive et collaborative, elle vise tantôt la fixation d'un record par le biais d'une vidéo-témoin, tantôt la réintroduction d'« événementialité » par la pratique du direct et du marathon.

### 1.2. Le *tool-assisted speedrun* (TAS)

Proche du *speedrun* par ses objectifs et ses résultats, le *tool-assisted speedrun* se distingue toutefois radicalement par son mode de production. Cette seconde pratique consiste, en effet, à utiliser les outils fournis par les émulateurs pour produire un record de temps théoriquement parfait,

---

[7] Ces *runs* peuvent, paradoxalement, être plus longues que les vidéos *any%*, étant donné qu'elles requièrent parfois de faire des détours pour éviter de remplir certains objectifs.

[8] Pour quelques définitions plus détaillées, voir le point « Categories » de la page : « Rules », sur *SDA Knowledge Base*. URL : https://kb.speeddemosarchive.com/Rules, consulté le 17/11/2016.

[9] *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/, consulté le 17/11/2016.

[10] *Speedrun.com*. URL : https://www.speedrun.com/, consulté le 17/11/2016.

[11] *SpeedRunsLive*. URL : http://www.speedrunslive.com/, consulté le 17/11/2016.

[12] *Games Done Quick*. URL : https://gamesdonequick.com/, consulté le 17/11/2016.

[13] On retrouve ici la spectacularisation des dons décrite précédemment dans le cadre des *let's plays* diffusés sur *Twitch*.

libéré des limitations imposées par les capacités physiques du joueur (ses réflexes, son attention, sa rapidité d'exécution, etc.). Principalement, les émulateurs permettent aux *tool-assisted speedrunners* de ralentir le déroulement du jeu (parfois jusqu'à le faire défiler *frame* par *frame*) et d'enregistrer, à chaque instant, la combinaison de touches qu'il faudrait idéalement presser. Les praticiens conçoivent ainsi une « partition » (une suite de commandes)[14] qui peut être lue par l'émulateur afin de produire une vidéo (c'est donc lui qui joue, du moins qui « joue la partition »). La possibilité de sauvegarder continuellement l'état du jeu à un moment donné[15] (qui n'est pas toujours présente originellement dans les titres, mais qui est offerte par les émulateurs) permet également aux praticiens de revenir en arrière en cas de faux pas et de réenregistrer la séquence ratée (on parle alors de « *re-recording* »[16]). Ayant droit à l'erreur, les joueurs peuvent tester différentes stratégies ou divers parcours afin de déterminer les choix optimaux (cette fonction est, d'ailleurs, comparée par Newman à la fonction « annuler » des logiciels de traitement de texte ; 2008 : 141).

Alors que le *speedrun* consiste en une performance réalisée en temps réel par le joueur, le mode de production du TAS est donc on ne peut plus éloigné du direct. La réalisation d'une vidéo de quelques minutes peut demander plusieurs mois de travail : « curieusement, alors que l'intention est de créer le *speedrun* parfait, le joueur de TAS travaille remarquablement lentement et avec une attention méticuleuse pour les détails »[17] (Menotti, 2014 : 88). Les compétences requises pour ces deux pratiques sont, en conséquence, significativement différentes, et le statut des vidéos produites diffère aussi singulièrement. Là où la vidéo de *speedrun* n'est que la captation d'une performance de jeu qui existe par ailleurs, la vidéo du TAS « n'enregistre pas seulement les spécificités de ce type de *gameplay* : elle les fait exister »[18] (Menotti, 2014 : 87). C'est *à travers* la vidéo que le TAS existe et peut être consommé.

Les deux phénomènes ont récemment beaucoup gagné en visibilité et en popularité, notamment grâce à l'important travail de vulgarisation réalisé par certains commentateurs de *speedruns* qui, à la manière de commentateurs sportifs, accompagnent les vidéos d'explications les

---

[14] Pour être évalués et éventuellement publiés sur le site *TASVideos*, les *tool-assisted speedrunners* doivent d'ailleurs fournir à la communauté la partition en question (non la vidéo), afin que chacun puisse vérifier que celle-ci est reproductible sur sa version du jeu. Il est, d'autre part, intéressant de noter que la page *Wikipédia* anglophone consacrée au phénomène définit explicitement le TAS, non comme une vidéo, mais comme « une séquence de commandes constituant une performance d'un jeu vidéo » (« a controller input sequence constituting a performance of a video game »). L'essence du TAS résiderait donc, selon cette définition, dans la suite de touches appuyées plus que dans la vidéo qui en résulte. Voir : « Tool-assisted speedrun », sur *Wikipedia*. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Tool-assisted_speedrun, consulté le 18/11/2016.

[15] Fonction nommée « *savestate* ».

[16] Notons que le nombre de *re-records* utilisés pour réaliser un TAS (donc le nombre de fois que le jeu a été « rembobiné », en quelque sorte) constitue une sorte d'unité de mesure : les *tool-assisted speedrunners* le mentionnent généralement dans la description de leurs vidéos pour montrer l'ampleur du travail d'optimisation effectué. Pour illustration, le TAS détenant actuellement le record de vitesse sur le jeu *Super Mario 64* a nécessité 2 136 942 re-records. Voir : « Submission #3772: MKDasher, Nahoc, sonicpacker, Bauru, Eru, Goronem, Jesus, Kyman, Mokkori, Moltov, Nothing693, pasta, SilentSlayers, Snark, and ToT's N64 Super Mario 64 "120 Stars" in 1:20:41.52 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3772S.html, consulté le 17/11/2016.

[17] « Curiously, then, while the intention is to create the perfect speedrun, the TAS gamer works remarkably slowly and with painstaking attention to detail ».

[18] « The video not only registers the specificities of this kind of gameplay: it makes them exist ».

rendant lisibles pour un plus grand public[19]. Tout comme le *let's play*, ils commencent également à attirer l'attention des milieux académiques, mais ne restent encore explorés qu'indirectement (dans leur articulation avec le *machinima*, par exemple, chez Lowood, 2006 et 2008, ou Georges et Auray, 2012a ; dans celle avec le *let's play*, chez Menotti, 2014) ou via des approches qui, initiant le champ et définissant les contours de l'objet, restent encore nécessairement descriptives et exploratoires (voir Newman, 2008). On peut néanmoins souligner, en guise d'exception, le travail de Scully-Blaker (2014), qui explore de manière approfondie l'impact transformateur des *speedruns* sur les jeux qu'ils détournent. Malgré tout, dans la plupart de ces travaux, ce ne sont pas tant les vidéos de *speedrun* elles-mêmes qui intéressent, mais plutôt les dynamiques de création collective et participative à travers lesquelles elles sont produites : le présent chapitre tâchera donc d'initier l'analyse de l'esthétique toute particulière de ces productions.

## 2. Compléments historiques

On l'a dit : le *let's play*, le *speedrun* et le *machinima* prennent tous origine dans le même écosystème, à savoir celui des pratiques créatives et communautaires développées par les joueurs de *DOOM* (1993) puis de son successeur *Quake* (1996). Les développeurs de *DOOM*, tout d'abord, ont eu l'idée innovante de mettre le code source du jeu à disposition des joueurs[20], les encourageant ainsi à modifier l'œuvre et à créer leurs propres niveaux (Lowood, 2006 : 28). Le titre était pourvu, d'autre part, d'une forte dimension communautaire et compétitive, car il permettait de jouer à plusieurs en réseau (il est d'ailleurs considéré comme l'un des pionniers du jeu en ligne). En conséquence, rapidement, « des joueurs vedettes ont émergé, et tout le monde voulait les voir jouer pour recueillir des idées dans leurs tactiques de jeu et peut-être apprendre une astuce ou deux »[21] (Lowood, 2006 : 30). Parallèlement, *DOOM* offrait aussi aux joueurs la possibilité d'enregistrer leurs performances ludiques de manière à ce qu'elles puissent être « rejouées » par n'importe quelle personne possédant le jeu. Ces enregistrements (appelés, pour rappel, *demo movies*) pouvaient donc être diffusés et partagés avec les autres joueurs, ce qui avait pour effet de rendre publiques même les prestations initialement solitaires. Les amateurs ont fait usage de cette fonction pour s'échanger des conseils, des stratégies, ou pour démontrer leur habileté dans certains modes de jeu.

Ce concours de propriétés a passablement favorisé l'émergence de pratiques compétitives et coopératives entre les joueurs, qui ont commencé à développer des structures pour codifier et soutenir ces dernières. Dès 1994 apparut ainsi le site *LMP Hall of Fame*, rapidement remplacé par le *DOOM Honorific Titles* (DHT)[22]. Ce dernier consistait en un système de classement qui donnait accès à certains titres honorifiques (« Master », « Tyson », « Schwarzenegger», etc.) au joueur qui

[19] Un exemple francophone peut être trouvé dans les chroniques vidéo « 88 Miles à l'heure » et « Speed Game » réalisées par les vidéastes RealMyop et CoeurDeVandale (voir : « NESblog / Speed Game », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/user/RealMyop/featured, consulté le 15/11/2016).

[20] Lowood (2006 : 28) souligne toutefois que la version originale de *DOOM* n'a pas immédiatement été livrée sous forme de logiciel *open source* : ce n'est qu'en décembre 1997 que John Carmack fournit le code aux joueurs.

[21] « Star players emerged, and everyone wanted to see them play, to gather insights into their play tactics and possibly learn a trick or two ».

[22] *DOOM Honorific Titles*. URL : https://www.cl.cam.ac.uk/~fms27/dht/dht5/#dht5, consulté le 18/11/2016.

parviendrait à démontrer sa maîtrise de certains modes de jeu via la production d'un *demo movie* (voir Lowood, 2006 : 30, pour plus de détails). Atteindre le titre de « Master » demandait, par exemple, de terminer tous les niveaux du jeu en mode de difficulté *UltraViolence* et en abattant la totalité des adversaires ; le titre « Tyson », quant à lui, demandait d'accomplir les mêmes objectifs, mais en n'utilisant que les poings de l'avatar, les simples pistolets ou les tronçonneuses ; « Schwarzenegger » nécessitait de terminer tout le jeu d'une traite (en un seul *demo movie*) en mode de difficulté *Nightmare* ; etc. Si l'objectif de vitesse n'est pas encore prépondérant, on voit donc déjà émerger, à travers cette première standardisation de la compétition autour de *DOOM*, l'un des fondamentaux du *speedrun* : l'exercice du jeu sous contrainte[23].

Fin 1994 (peu après la sortie de *Doom II: Hell on Earth*), un pas supplémentaire dans la codification est franchi avec la création du site *COMPET-N*[24], qui finira d'asseoir le *speedrun* en tant que pratique reconnue. En effet, *COMPET-N* avait aussi pour but de recenser des enregistrements de performances de jeu sous contrainte, mais qui avaient, en outre, tous en commun d'être réalisés aussi vite que possible. Le site – encore actif aujourd'hui, et qui continue de recueillir de nouveaux enregistrements – rassemblait et classait les records de temps établis par les joueurs dans les différentes catégories définies pour chaque jeu de la série *DOOM* (« Ultra Violence Speed », « Ultra Violence Pacifist », « Nightmare 100% Secrets », etc.).

Prolongeant le succès de ces premières communautés de *speedrun*, les joueurs s'adonnèrent ensuite au même type de pratique sur *Quake*, dès sa sortie en 1996. En 1997, divers joueurs de *Quake* (Anthony Bailey, Matthias Belz, Yonatan Donner, Nolan Pflug[25]) s'associèrent dans un projet commun : les vidéos *Quake done Quick*. Celles-ci avaient pour particularité d'être des *speedruns* « multi-segmentés », c'est-à-dire des compilations de *runs* réalisées niveau par niveau, parfois par des joueurs différents. Le principe avait pour effet de rendre la création collective ainsi que de permettre d'atteindre des records de temps particulièrement impressionnants, étant donné que certains joueurs pouvaient concentrer leurs efforts sur un seul niveau et que le fait de ne pas réaliser toute la performance d'une traite permettait plus de prise de risque. L'effort collectif déboucha ainsi sur une vidéo couvrant la totalité du jeu *Quake* en mode de difficulté *Nightmare* en à peine 19:49 minutes[26].

De plus, l'équipe de *Quake done Quick* se mit également à user d'un nouvel outil de création afin de varier l'esthétique de ses vidéos : le programme Remaic, développé par Anthony Bailey (voir Lowood, 2006 : 35). Celui-ci permettait aux joueurs de modifier la perspective de la caméra dans un *speedrun* après son enregistrement. En d'autres termes : il était désormais possible de montrer une

[23] Comme dans l'acception littéraire de l'expression, l'idée de contrainte ne renvoie pas ici aux règles originales du *game* (tout jeu serait alors soumis à des contraintes), mais à des préceptes externes au dispositif, métadiscursifs.

[24] Voir : « About », sur *COMPET-N*. URL : http://www.doom.com.hr/index.php?page=compet-n_about, consulté le 17/11/2016.

[25] Voir « People », sur *Quake done Quick*. URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/, consulté le 30/11/2016.

[26] Notons que le record sera battu plusieurs fois par la suite, dans les vidéos « Quake done Quicker » (16:35 minutes, toujours en 1997), « Quake done Quick with a Vengeance » (12:23 minutes, en 2000), puis « Quake done Quickest » (11:29 minutes, en 2011). Les vidéos sont encore disponibles sur la page : « Movies », sur *Quake done Quick*. URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/, consulté le 30/11/2016.

performance de jeu depuis « l'extérieur » de l'avatar, depuis une perspective à la troisième personne.



*Figure 66 - Grâce au logiciel Remaic, il est devenu possible de modifier après coup la position de la caméra, notamment afin d'offrir des vidéos en perspective à la troisième personne*

Selon Lowood, l'utilisation de ce nouvel outil marque le « point de passage depuis le cyber-athlétisme vers la réalisation de films et l'émergence d'une nouvelle forme de jeu »[27], c'est-à-dire : entre le *speedrun* et le *machinima* (Lowood, 2006 : 35). On peut effectivement voir ici s'opérer une scission entre les vidéos qui, exploitant ces nouvelles possibilités, développeront des ambitions plus cinématographiques, et les *speedruns*, où le travail de mise en scène restera secondaire par rapport aux exigences de vitesse et de performance. Néanmoins, les vidéos « *recammed* » de *Quake done Quick*, situées à la frontière entre ces deux pratiques, ne furent pas non plus sans effets sur le milieu du *speedrun* : leur format (par sa plus grande lisibilité, sans doute) leur valut une très importante célébrité, même en dehors des communautés de *speedrunners*, ce qui joua probablement un rôle dans la popularisation de la pratique.

En 1998, l'un des membres de l'équipe, Nolan « Radix » Pflug, entreprit de fusionner deux sites dédiés à *Quake* et fonda ainsi un répertoire qui devint rapidement une référence dans le domaine du *speedrun* : le site *Speed Demos Archive*[28]. En 2003, Radix y publia un *speedrun* « 100% », non plus de *Quake*, mais du jeu *Metroid Prime* : le succès remarquable de la vidéo poussera son auteur, dès 2004, à ouvrir le site à l'ensemble des jeux vidéo. Aujourd'hui, *Speed Demos Archive* rassemble un nombre important de *speedruns*, toutes catégories et tous jeux confondus, ainsi que des stratégies et techniques, des tutoriels et d'autres ressources nourrissant la pratique.

À côté de *DOOM* et *Quake*, la série des *Metroid* a aussi été centrale dans le développement et la démocratisation du *speedrun*. Le premier titre *Metroid* (paru en 1986) est, en effet, célèbre pour avoir introduit l'idée de récompenser le joueur qui terminerait le jeu en un temps record. Selon la vitesse de sa performance, ce dernier pouvait accéder à cinq fins différentes, dévoilant plus ou moins

[27] « It signaled a shift from cyberathleticism to making movies and the emergence of a new form of play ».
[28] *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/, consulté le 17/11/2016.

l'identité de l'avatar, Samus (qui, durant la partie, n'apparaissait qu'en armure). Si le joueur achevait le jeu en plus de dix ou cinq heures, il quittait Samus en pleurs, ou sur un geste d'adieu du bras ; s'il réussissait à passer en dessous des cinq heures, elle retirait son casque, révélant son identité féminine ; en dessous des trois heures, elle retirait son armure et, sous l'heure, elle apparaissait en sous-vêtements. Le caractère « non linéaire » du jeu (dont le *level design* permettait d'explorer les niveaux dans plusieurs ordres) a, de plus, séduit les *speedrunners*, qui pouvaient expérimenter différents parcours afin de déterminer la trajectoire la plus rapide.




*Figure 67* - Metroid *récompensait les joueurs les plus rapides en dévoilant l'identité (et le corps) de l'avatar*

Parallèlement à cette évolution a également émergé le phénomène du *tool-assisted speedrun* : en 1999, déjà, quelques *speedrunners* de *DOOM* en quête de nouveauté commencèrent à produire des performances assistées, aussi appelées « *built demos* ». Sur le site *Tools-Assisted Speedruns*[29], où ils partageaient leurs créations, ils décrivent leur pratique en ces termes :

> Finalement, nous en avons eu assez de *Doom* et nous avons arrêté d'y jouer. Quelques mois plus tard, en décembre 1998, Andy Kempling, alias Aurican, a sorti une version modifiée du code source de *Doom*, qui permettait d'enregistrer des démos au ralenti et en plusieurs sessions (en ayant la capacité de rejouer une démo et, à n'importe quel point de la lecture, de « reprendre le contrôle » et de continuer l'enregistrement à partir de ce point). Nous avons pensé qu'il serait intéressant d'essayer de faire quelques démos en l'utilisant, pour voir à quel point nous pourrions les réaliser mieux et plus vite, par rapport à nos démos précédentes, qui ont été enregistrées normalement[30].

Les praticiens insistaient aussi lourdement – afin de ne pas être accusés de tricherie ni de malhonnêteté – sur la distinction à opérer entre leurs *speedruns* « assistés » et les *demo movies*

[29] Le « *tools* » initial perdit toutefois rapidement son « s ». La page est aujourd'hui archivée à l'adresse : *Tool-Assisted Speedruns*. URL : http://www.doomworld.com/tas/, consulté le 30/11/2016.

[30] « Eventually we had enough of Doom and stopped playing it. A few months later, on December 1998, Andy Kempling a.k.a Aurican released a modified version of the Doom source that made it possible to record demos in slowmotion and in several sessions (by having the ability to play back a demo and at any point during playback, "take over" and continue the recording from that point). We thought it would be interesting to try it to make some demos using it, to see how much better and faster we could do them, compared to our previous demos, that were recorded normally ». Voir : « About », sur *Tool-Assisted Speedruns*. URL : http://www.doomworld.com/tas/, consulté le 30/11/2016.

classiques, ainsi que sur l'importance de ne pas les mettre en compétition (les premiers visant plutôt le divertissement et la démonstration théorique, les seconds briguant un record sur base des compétences de jeu de leurs auteurs).

Si le site *Tools-Assisted Speedruns* s'essouffla assez rapidement (il fut abandonné en août 2001), la pratique fut relancée en 2003, par la publication d'une vidéo retraçant la performance exceptionnelle d'un joueur, surnommé « Morimoto », sur *Super Mario Bros 3*[31]. Celui-ci achevait le jeu en à peine 11:03.95 minutes, sans faire aucune erreur, en réalisant des mouvements d'une précision surhumaine. Ceux qui croyaient à une prestation exécutée en temps réel ont déchanté lorsque Morimoto a expliqué sur son site qu'il avait produit la vidéo à l'aide des outils fournis par un émulateur, tout en s'excusant pour la méprise occasionnée[32]. Certains s'inquiétèrent que cette nouvelle pratique, qu'ils considéraient comme de la tricherie, parasite la dimension compétitive du *speedrun* en introduisant une confusion entre les véritables performances et les vidéos réalisées par émulateur. Toutefois, par son retentissement, l'entreprise de Morimoto eut pour conséquence de faire connaître le principe du *tool-assisted speedrun* au plus grand nombre, ainsi que d'inspirer un certain « Bisqwit » (de son vrai nom Joel Yliluoma).

Après sa découverte de la vidéo de Morimoto, fin 2003, Bisqwit se passionna pour le *tool-assisted speedrun* et dédia un site au phénomène : *NESVideos*[33]. Celui-ci avait pour but de diffuser les TAS et de vulgariser la pratique, d'en expliciter les enjeux et les objectifs, afin de déconstruire les mythes et l'incompréhension qui l'entouraient[34]. En 2006, *NESVideos* devint *TASVideos*[35] (notamment pour souligner le fait que le site ne se limitait plus au recensement des TAS de jeux NES), répertoire qui est toujours à l'heure actuelle le centre névralgique des communautés de *tool-assisted speedrunners*.

Aujourd'hui, le *speedrun* comme le TAS ont grandement gagné en popularité, au point de ne plus pouvoir être considérés comme des phénomènes de niche. L'émergence des plateformes telles *YouTube* et *Twitch*, l'apparition des *lives* et des marathons ont facilité la diffusion des performances et augmenté leur visibilité, tandis que l'apparition de commentateurs et le travail réflexif mené par les praticiens eux-mêmes ont participé à rendre lisibles les vidéos pour les non-initiés. Même les jeux les plus confidentiels semblent finir par bénéficier de leur record de temps.

---

[31] Bien que son record ait été surpassé, la vidéo a été conservée pour son caractère historique : « [HD] TAS: NES Super Mario Bros 3 (JPN) in 11:03.95 by Morimoto », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=R4_Zski_B0I, consulté le 30/11/2016.

[32] La page explicative est toujours consultable à : « emu », sur *Internet Archive*. URL : http://web.archive.org/web/20031203222907/http://soramimi.egoism.jp/emu.htm, consulté le 30/11/2016.

[33] La première version du site est encore en ligne : « Nintendo Entertainment System "superplay" movies », sur *Bisqwit*. URL : http://bisqwit.iki.fi/jutut/backup-nesvideos.html, consulté le 30/11/2016.

[34] Pour un exemple du travail de réhabilitation initié par Bisqwit, voir la section « Rumours and facts » sur son ancien site : « Nintendo Entertainment System "superplay" movies », sur *Bisqwit*. URL : http://bisqwit.iki.fi/jutut/backup-nesvideos.html, consulté le 30/11/2016.

[35] *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/, consulté le 30/11/2016.

## 3. Déconstruction et codification : le *speedrun* définit un autre jeu

Avant d'entamer l'analyse des œuvres proprement dite, il est nécessaire de revenir sur quelques propriétés générales des *speedruns* et TAS en tant que pratiques créatives, afin de mieux cerner la place spécifique qu'ils occupent dans notre corpus et la manière dont ils se positionnent sur le continuum que nous avons dessiné entre « jeu » et « détournement ». En effet, nous avons souligné précédemment que ces deux pratiques supposaient une déconstruction de l'œuvre ludique, dont le système technique est poussé dans ses derniers retranchements. Nous avons moins insisté, en revanche, sur le pendant de cette déconstruction : parallèlement aux libertés qu'il prend avec le *play* modèle des jeux, le *speedrun* repose aussi sur la formalisation d'un nouveau système de règles, qu'il superpose au *game* original.

Si nous avons rapidement classé le *speedrun* dans la catégorie des « détournements par le *play* », qui transforment les jeux par l'usage et non par une réécriture directe, cette catégorisation doit donc à présent être nuancée. Il est vrai que le *speedrunner* ne modifie pas le code de l'œuvre avec laquelle il joue (car un tel acte serait considéré comme de la tricherie), mais son activité ne laisse pas pour autant le dispositif ludique – au sens large – totalement intact : il adjoint au *game* différentes « extensions ».

Au *game* original vient, tout d'abord, s'ajouter le principe de la captation vidéo. L'enregistrement de la performance fait effectivement partie intégrante des « règles » du *speedrun*, de son dispositif, puisqu'il sert de preuve pour établir le record. La vidéo fait office de témoin, de démonstration, de documentation et de mètre étalon pour les praticiens. D'ailleurs, même lorsque les *speedrunners* s'attaquent à des jeux possédant un chronomètre interne, c'est généralement le temps de la vidéo qui reste privilégié par la communauté, pour des raisons d'équité. Le site *SpeedRunsLive*, par exemple, justifie ce choix de cette manière :

> **Certains jeux ont une minuterie interne. Comment ce facteur [influe-t-il] dans les courses ?**
> Il n'a pas d'influence. Nous utilisons le temps réel pour tout, ainsi, la seule chose qui détermine le gagnant est l'ordre dans lequel ils finissent en temps réel. Les chronomètres internes aux jeux ont tendance à être facilement abusés et, souvent, ils ne comptent pas de nombreuses choses, telles que les écrans de pause, les transitions ou le lag[36].

Le *speedrun* est, autrement dit, une pratique de jeu orientée vers la fabrication d'un produit, à savoir la vidéo. La performance ne se définit pas uniquement par le record qu'elle établit, mais aussi par le trajet qui a permis d'y parvenir :

> Afin d'apprécier la pleine signification de la pratique, il est essentiel de comprendre que, contrairement aux classements en ligne ou aux *high scores* des bornes d'arcade, qui enregistrent simplement le résultat de la prouesse, celle-ci disparaissant dans le néant pour être remplacée seulement par trois initiales et le score, le *speedrun* ne se préoccupe pas uniquement du résultat final. La documentation du voyage est un élément vital de l'entreprise du *speedrun*. Bien que le temps final ait une importance incontestable et que les compétitions abondent, les *speedruns* sont capturés en vidéo et distribués dans

[36] Souvent utilisé dans le domaine des jeux en ligne, le terme *lag* désigne un décalage ou un ralentissement du jeu, généralement dû à des problèmes de connexion. Texte original : « **some games have an in-game timer. How does this factor in to races?** It doesn't. We use real time for everything, so the only thing that determines the winner is the order in which they finish in real time. In-game timers tend to be easily abused, and oftentimes do not count many things such as pause screens, transitions, or lag ».

> leur intégralité, soit sur DVD ou, plus communément, en téléchargement ou en streaming vidéo sur le Web […]. De ce fait, là où *Twin Galaxies*[37] protège les stratégies de ses champions, la culture du *speedrun* est axée vers la démonstration publique de ces performances dans leur entièreté[38] (Newman, 2008 : 132).

L'intégration des outils de captation et de diffusion des vidéos au sein de la pratique ludique vient donc superposer au *game* un cadre externe. Ce faisant, elle étend et restructure le support de l'activité ludique – ce qu'on pourrait nommer, dans un sens élargi par rapport à la notion de *game*, le *dispositif* du jeu. Néanmoins, cette seule transformation ne distingue pas encore vraiment le *speedrun* du *let's play*.

À cette première « augmentation » du *game*, le *speedrun* ajoute une seconde : l'implémentation de nouveaux objectifs (la vitesse et les autres contraintes) et de nouvelles règles. Alors que le *scoring* dans les jeux d'arcade, les affrontements dans les jeux compétitifs ou encore le « *time attack* »[39] dans les jeux de course suivent des objectifs définis par le jeu lui-même, le *speedrun* surimprime ses propres impératifs à des œuvres qui ne les valorisaient pas nécessairement à la base. Selon Newman,

> Une part au moins de la raison du choix de jeux comme ceux-là est qu'ils offrent plus de marge de variation dans la stratégie. À l'exception des raccourcis disponibles dans des titres tels que *Super Mario Kart*, la plupart des jeux de course présentent un potentiel extrêmement limité pour des stratégies individuelles ou personnalisées. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de plaisirs potentiels et hautement personnalisables, comme rouler à l'envers […]. Cependant, pour le *speedrunner*, la latitude est insuffisante puisque, à l'exception d'écarts et d'anomalies dans le système de la simulation […], le tracé de la course est généralement l'itinéraire le plus efficace autour du circuit et, surtout, il n'est pas difficile à discerner[40] (Newman, 2008 : 129).

Les ouvertures présentes dans les systèmes des jeux, les parts d'indécision qu'ils renferment, le « jeu » qui existe dans leurs mécanismes sont autant de prises pour les *speedrunners*, qui en profitent pour implémenter des règles de leur cru. À ce titre, leur activité est à la fois une

---

[37] Site répertoriant des classements de joueurs, des records et des *high scores* mondiaux liés au jeu vidéo. Voir : *The Twin Galaxies Report*. URL : http://www.twingalaxies.com/, consulté le 01/12/2016.

[38] « In order to appreciate the full significance of the practice, it is essential to understand that unlike online leaderboards or Coin-Op cabinet high scores that simply record the outcome of the achievement which disappears into the ether to be replaced only by three initials and the score, speedrunning does not only concern itself with the end result. The document of the journey is a vital element of the speedrunning endeavour. While the final time is of undoubted importance, and competitions abound, speedruns are captured on video and distributed in their entirety either on DVD or more usually as downloads or streaming video on the Web […]. As such, where Twin Galaxies protects the strategies of its champions, the culture of speedrunning is oriented around the public exhibition of these performances in their entirety ».

[39] Mode de jeu (souvent inclus dans les jeux de course) invitant le joueur à terminer un niveau le plus vite possible. Il se distingue du *speedrun* en ce qu'il n'est pas une pratique de jeu émergente, mais bien un mode inscrit de base dans le code de l'œuvre.

[40] « At least part of the reason for the choice of games such as these is that they offer more scope for variation in strategy. With the exception of the shortcuts available in titles such as Super Mario Kart, most racing games offer an extremely limited potential for individual or personalised strategies. This is not to say that there are not potential and highly personalisable pleasures such as driving backwards […]. However, for the speedrunner, there is insufficient latitude as barring discrepancies and anomalies in the simulation model […], the racing line is typically the most efficient route around the circuit and, importantly, is not difficult to discern ».

performance de jeu et un acte de (méta)*game design*, puisque la *run* vient mettre en acte un autre système de règles que celui du jeu d'origine.

Néanmoins, le créateur de la vidéo n'en quitte pas pour autant sa position de joueur (contrairement au moddeur, par exemple, qui troque explicitement sa position de joueur pour celle d'auteur, en réécrivant le logiciel du jeu sans l'utiliser ; Parker, 2008 : 3, vers. num.). Le *speedrun* constitue donc bien un cas d'*expansive gameplay*, tel que défini par Parker (2008) : les praticiens font exister en jouant des règles additionnelles, mais le font dans le cadre du *game* tel qu'il existe. Ici se dessine la ligne de démarcation entre *speedrun* et *modding* : alors que les moddeurs créent de nouvelles règles en les inscrivant dans le code de l'œuvre, donc en en faisant des « règles fixes », que le futur joueur ne pourra refuser (Parker, 2008 : 3, vers. num.), les contraintes que se donnent les *speedrunners* restent à l'état de « règles implicites »[41] (et ignorent parfois certaines règles implicites du jeu original : l'invitation à tirer dans les FPS, par exemple, est niée dans les *speedruns* « pacifistes »).

Cette superposition de plusieurs systèmes de règles ne suffit cependant pas à différencier le *speedrun* d'une simple pratique subjective de jeu (dont on a vu qu'elle supposait, elle aussi, une constante négociation des règles implicites par les joueurs). Le *speedrun* se spécifie, par contre, en ce que les « extensions » qu'il apporte aux *games* ne sont pas des interprétations individuelles et variables, mais sont érigées en normes collectives. On a mentionné, plus haut, le soin apporté par les communautés à la codification de leur pratique : chaque site, chaque base de données définit précisément les conditions à remplir pour soumettre une vidéo ainsi que le processus d'évaluation auquel celle-ci sera exposée[42]. Ces réglementations sont, en outre, constamment discutées sur les forums, à travers des argumentations parfois très fournies[43] et qui peuvent entraîner des évolutions dans la définition de la pratique (*Speed Demos Archive*, notamment, consacre une page au recensement des évolutions subies par les règles du site à travers le temps[44]).

D'ailleurs, les *speedrunners* de *Quake done Quick*, déjà, affirmaient expressément cette dimension collective de la pratique, en tête de leur règlement : « ici, à QdQ, nous essayons de tracer une ligne claire entre le fait d'altérer vos configurations de *Quake* pour convenir à votre style, et le fait de l'altérer pour *jouer à un autre jeu ensemble* »[45]. Bien que le *speedrun* implique de

[41] Rappelons que, dans la conception de Parker (2008 : 3-4), les règles implicites sont celles qui sont suggérées au joueur et non strictement imposées par le code. Nous insistons donc sur le fait que le terme *implicite* renvoie ici à cette conception, et non à l'idée que les *speedrunners* n'expliciteraient pas les règles de leur activité – ce qui serait très inexact.

[42] Voir, pour exemple, les pages « Rules », sur *SDA Knowledge Base*. URL : https://kb.speeddemosarchive.com/Rules, consulté le 01/12/2016 et « Movie Rules », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/MovieRules.html, consulté le 01/12/2016.

[43] Pour illustration, voir le sujet « Special stars » sur le forum du site *TAVideos*, où sont longuement mis en débat les critères permettant d'attribuer aux vidéos le grade « d'étoile », reconnaissance la plus élevée pour un TAS : « Special stars », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=7498, consulté le 01/12/2016.

[44] « Rule history », sur *SDA Knowledge Base*. URL : https://kb.speeddemosarchive.com/Rule_history, consulté le 01/12/2016.

[45] Nous soulignons. Texte original : « here at QdQ, we attempt to draw a clear line between altering your Quake configurations to suit your style, and altering it to play a different game altogether » ; « Quake Done Quick:

déconstruire ou de tordre le système ludique et de définir un nouveau pan du *game*, les praticiens s'accordent donc pour opérer ces transformations en suivant des lignes directrices communes.

Ce phénomène, en somme, illustre clairement la porosité de la frontière entre jeu et détournement, car il fait se rejoindre les deux activités : le *speedrunner* est bien en train de jouer, mais il joue à *un autre game* que celui qui est pris pour support. Ou plutôt : il joue au même *game*, mais celui-ci est pris dans un autre *dispositif* – terme qui désignerait, dès lors, l'ensemble transmédiatique des œuvres, des objets et des structures qui servent de support à l'activité ludique (jeux, sites internet, vidéos, plateformes de *streaming*, etc.). Le *game* au sens strict n'est pas transformé par l'acte performatif du *speedrun* (ce pourquoi nous le classons dans la catégorie des détournements par le *play*), mais bien le dispositif dans lequel ce *game* s'inscrit, et avec lequel il entre en résistance : des règles et des structures externes s'y agrègent, qui ne sont pas rigidifiées par le code, mais qui existent malgré tout.

À ce titre, le *speedrun* est autant une pratique ludique compétitive qu'une pratique créative, proche d'une forme de *game design* (mais d'un *game design* qui serait méta et collectif), puisque chaque praticien fait exister, par son jeu (et par la vidéo qui l'incarne), de nouvelles contraintes. L'œuvre qui en résulte est profondément « palimpsestueuse » (Genette, 1982 : 557), car les transformations opérées par la pratique ne font pas pour autant disparaître le *game* initial : au contraire, la vidéo permet de lire cet original (son *play* modèle, son *level design*, son univers fictionnel, sa portée sémantique…) à travers le filtre déformant du *speedrun*.

## 4. Plusieurs degrés d'écart : échantillon de trois vidéos

Les considérations qui viennent d'être développées sur le *speedrun* en général (en incluant son proche parent, le TAS) ne doivent pas occulter la diversité et l'importante hétérogénéité formelle des œuvres produites par ce type de pratiques. En effet, les vidéos peuvent varier considérablement en fonction des contraintes imposées et des jeux choisis. Dans la problématique qui nous occupe, il importe tout particulièrement de souligner que ces vidéos ne présentent pas toutes autant de saillances les unes que les autres et qu'elles ne produisent donc pas toutes d'effet d'écart avec la même intensité.

Ainsi, certains *speedruns* ne s'éloignent que très peu du *play* modèle des jeux dont ils s'emparent, au point qu'il est parfois difficile de les distinguer d'une partie maîtrisée, « bien jouée », si on les sépare de leur discours d'escorte (de leur titre de « *speedrun* », des commentaires de leurs auteurs, etc.). Par exemple, la vidéo détenant actuellement le record de vitesse sur le jeu de flipper *Pokémon Pinball : Ruby*[46] consiste principalement en une optimisation du mouvement des lance-billes et de la trajectoire donnée à la balle (le joueur ne recourt pas à des glitchs, mais enchaîne simplement des gestes précis dans un ordre prédéterminé). La vidéo ne produit donc qu'un très

---

allowable console changes », sur *Quake done Quick*. URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/console.html, consulté le 01/12/2016.

[46] « Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire - Defeat Rayquaza (Ruby Field) in 18m 27s by Amoeba », sur *Speedrun.com*. URL: http://www.speedrun.com/run/emk02p1z, consulté le 05/12/2016.

faible effet d'écart (similaire à n'importe quelle prestation de « beau jeu »), car les moments saillants y sont rares : l'absence d'échec ou d'hésitation, la sur-conformité aux règles et le paratexte (la présence d'un cadre autour de la vidéo et d'un méta-discours de la part du *speedrunner*) constituent bien des marqueurs du détournement, mais ils restent minoritaires si on compare la prestation avec d'autres genres de *speedrun*s.




*Figure 68 - Le* speedrun *de* Pokémon Pinball: Ruby *s'écarte peu du* play *modèle de l'œuvre*

Cette disparité n'est d'ailleurs pas l'apanage du *speedrun* au sens strict : on peut trouver des cas similaires dans le domaine du TAS. Le TAS de *Pokémon Stadium*[47] (jeu de combat où l'on fait s'affronter lesdites créatures), par exemple, repose principalement, lui aussi, sur des stratégies d'optimisation des combats : les *speedrunners* ont déterminé quels étaient les meilleurs Pokémon à utiliser pour mettre fin aux affrontements le plus vite possible (en fonction de leurs capacités, de la vitesse de leurs animations, etc.). La fluidité de la vidéo et le fait que la plupart des Pokémon adverses soient battus en un seul coup sont des saillances à part entière, mais qui sont minimes par rapport aux performances faisant un usage massif de glitchs.

L'existence d'une variation dans les effets d'écart produits par les vidéos est, d'une certaine manière, instituée par la formalisation, sur les sites, de plusieurs catégories de *runs* pour chaque jeu. Sur la page de *Speed Demos Archive* consacrée aux versions *Pokémon Rouge* et *Pokémon Bleu*[48], on trouve ainsi trois records différents : le meilleur *single-segment* (où le jeu est fini en une heure et 58 minutes), le meilleur temps « *with large-skip glitches* » (où le jeu prend fin après une heure et 26 minutes) et le meilleur temps « *with uber-large-skip glitches* » (qui achève le jeu en moins de trois minutes). Les trois catégories sont aisément identifiables, et ce, dès les premières minutes de visionnage. Alors que la première vidéo se rapproche plus d'une banale captation de partie (à ceci près qu'elle est tout de même trop fluide pour être assimilée à un *let's play*), la troisième se présente comme un véritable OVNI visuel : à peine le joueur a-t-il le contrôle de son avatar qu'il va sauvegarder sa partie et quitter le jeu durant la sauvegarde. Cette opération permet de corrompre la mémoire de la cartouche et, ainsi, de manipuler les données du jeu : une fois la partie relancée, le

[47] « TASVideos movies: [3160] N64 Pokémon Stadium (USA) "Gym Leader Castle" by aleckermit & Beccachu in 1:08:56.78 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3160M.html, consulté le 05/12/2016.
[48] « Pokémon Red/Blue », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonRedBlue.html, consulté le 05/12/2016.

joueur peut, en déplaçant certains objets ou Pokémon dans les menus (qui ne s'affichent déjà plus correctement ; voir figure 69), faire en sorte que la porte de la maison de l'avatar donne, non plus sur le premier village, mais sur la dernière salle du jeu[49]. Il ne lui reste ensuite qu'à y pénétrer pour déclencher l'écran final (où l'on voit que le *timer* interne à la cartouche n'a rien comptabilisé et considère que la partie a été terminée en 00:00 seconde).

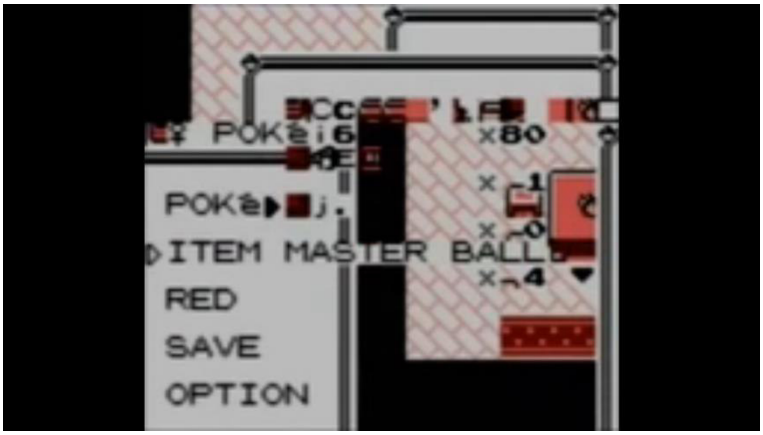



*Figure 69 - Une fois la corruption de mémoire opérée dans* Pokémon Rouge *ou* Bleu*, le joueur peut manipuler les données du jeu en intervertissant des objets dans les menus (dont l'affichage est lui-même déstructuré)*




*Figure 70 - Écran final de* Pokémon Rouge*, où l'on voit que le jeu a été terminé en 00:00 seconde (selon la minuterie interne à la cartouche), sans que l'avatar ait attrapé un seul Pokémon*

Étant donné que nous nous intéressons principalement, dans ce travail, à la manière dont les œuvres peuvent, à l'aide de mécanismes saillants, se rendre identifiables en tant que détournements, nous avons choisi de nous pencher plus en détail sur des vidéos produisant un effet d'écart relativement prononcé. Une analyse sous l'angle du détournement du *speedrun* de *Pokémon Pinball* ou du TAS de *Pokémon Stadium*, présentés plus haut, aurait effectivement rapidement tourné à vide[50]. Nous nous arrêterons donc sur trois vidéos formellement très différentes, mais qui ont

[49] Pour une description plus détaillée de ce « glitch d'abus de sauvegarde », voir : « Save Abuse Glitch », sur *PRAMA Initiative*. URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=save-abuse-glitch, consulté le 05/12/2016.

[50] L'opposition que nous venons de présenter rappelle la distinction opérée par Scully-Blaker (2014) entre les « *runs* élégantes » (*finesse runs*) et les « *runs* déconstructrices » (*deconstructive runs*) : les premières désignent

toutes en commun de présenter une certaine richesse en termes de figures : un *speedrun* sans glitchs et enregistré en direct, un autre comprenant d'importants glitchs, et un TAS. Avant de revenir sur les figures qui se dégagent de ces trois œuvres, nous prendrons toutefois le temps d'en décrire le déroulement et les principales spécificités, ce qui nous permettra d'adopter par la suite une perspective plus transversale dans l'analyse.

### 4.1. *Pokémon Snap* fini à 100% en 23:40 minutes : le *speedrun* comme performance *live*

La première vidéo que nous mobiliserons dans nos analyses est le *speedrun* détenant la première place du site *Speedrun.com* (en date du 9 mai 2017) sur la version japonaise du jeu *Pokémon Snap*[51]. Ce dernier constitue une forme originale de *rail shooter* (de « jeu de tir sur rails »)[52] en vue à la première personne : le joueur y parcourt différents niveaux en se laissant guider par un véhicule qu'il ne contrôle pas et doit prendre des photos des Pokémon qu'il rencontre, sachant qu'une photo bien cadrée ou montrant la créature dans une pose intéressante lui rapportera plus de points.

Le *speedrun* sélectionné a pour particularité de terminer (en 23:40 minutes) le titre « à 100% », c'est-à-dire en prenant une photo de tous les Pokémon qu'il est possible d'y croiser (à savoir soixante-trois). En raison du genre vidéoludique choisi, le *rail shooter*, l'optimisation de la vitesse ne passe pas par les déplacements de l'avatar dans les niveaux (déplacements sur lesquels le joueur n'a pas de contrôle), mais par l'efficacité des mouvements de la caméra et de la prise des photos, ainsi que par l'élaboration, en amont, d'une trajectoire permettant de débloquer au plus vite toutes les options du jeu (certains Pokémon ne pouvant être photographiés qu'à l'aide d'objets qui ne sont accessibles qu'après avoir obtenu un certain nombre de points).

La performance a été diffusée en direct sur *Twitch* – bien qu'elle soit à présent disponible sur *YouTube*. Cette forme de production laisse des traces dans la vidéo, notamment à travers la présence d'un encadrement où l'on trouve non seulement un chronomètre et un tableau comparatif (qui reprend, pour chaque étape du *speedrun*, le temps à battre afin d'établir un record mondial), mais aussi une captation vidéo du *speedrunner*, qui commente en direct sa partie, et une reproduction de sa manette (voir figure 71). La dimension *live* affecte aussi la prestation du *speedrunner* en ce qu'il se livre simultanément à deux activités qui entrent parfois en collision : d'une part, il joue et tente d'établir un record de vitesse ; d'autre part, il gère sa communauté de *viewers* et dialogue avec elle (on le voit régulièrement lire le *chat* et répondre, oralement ou par écrit, à des commentaires qui ne portent pas toujours sur la prestation en cours).

---

des parcours efficaces par lesquels le joueur se rapproche à l'extrême du *play* modèle ; les secondes sont les performances qui usent de glitchs afin de passer la majeure part du jeu et qui en reconfigurent brutalement la structure.

[51] « Pokémon Snap - 100% - N64 in 23m 40s by Drogie », sur *Speedrun.com*. URL: http://www.speedrun.com/run/wzpko2vy, consulté le 09/05/2017.

[52] Le *rail shooter* est un sous-genre du jeu de tir dans lequel le joueur n'a pas le contrôle des mouvements de son avatar : ce dernier avance de manière automatisée, sur un chemin prédéterminé (d'où l'impression de suivre « des rails »), et le joueur doit généralement abattre tous les adversaires qui croisent sa route sans se faire toucher.




*Figure 71 - Le record mondial de vitesse sur le jeu* Pokémon Snap *a initialement été diffusé en direct sur* Twitch*, mais est aujourd'hui disponible en « vidéo à la demande »*

### 4.2. *Pokémon Vert* fini en moins de cinq minutes : une déconstruction radicale

La deuxième vidéo que nous aborderons est la captation d'un *speedrun* d'un tout autre genre : la *run* porte sur *Pokémon Vert* (première version de la série, sortie uniquement au Japon), qui est terminé en un peu plus de quatre minutes à l'aide de glitchs très importants, si bien que le *timer* interne au jeu ne comptabilise que 00:03 secondes. La performance est diffusée sur le site *Speed Demos Archive* qui – cette fois – tient compte de ce record affiché par le chronomètre interne[53]. Le recours à des « *uber-large-skip glitches* » situe le présent *speedrun* dans une place intermédiaire entre la vidéo de *Pokémon Snap* présentée ci-dessus (qui conserve l'apparence d'une performance de jeu, malgré ses nombreuses saillances) et le TAS que nous introduirons ci-après, qui se présente plus sous la forme d'une démonstration de programmation.

Le début de la vidéo est relativement respectueux du *play* modèle de l'œuvre : le joueur rencontre le Professeur Chen, qui lui explique les bases de l'univers et confie à l'avatar son premier Pokémon ; il affronte ensuite son rival (et perd le combat), puis se rend dans le deuxième village du jeu, où lui est remis un colis à destination du Professeur Chen. Pour poursuivre l'aventure, le joueur est alors censé retourner au village d'origine du protagoniste afin de livrer le colis.

Durant cette première phase de la performance, la vidéo reste lisible en tant que captation de partie : les déplacements et choix opérés par le joueur s'inscrivent dans la cohérence morphologique, syntaxique et narrative de *Pokémon Vert*. Quelques saillances sont bien décelables : par exemple, au début du jeu, le *speedrunner* renomme le protagoniste et son rival par un seul caractère japonais (le premier du syllabaire : ア, c'est-à-dire « A »), afin de gagner du temps par la suite dans l'affichage des dialogues. Ce choix est saillant au niveau sémantique, puisqu'il ne s'agit pas vraiment d'un nom de personnage et qu'il ne permet même pas de différencier les deux rivaux. D'autre part, la fluidité des déplacements de l'avatar (qui opte toujours pour la trajectoire optimale pour se rendre d'un endroit à l'autre), l'absence de pause ou d'hésitation présentent également un fort relief visuel : elles produisent un effet d'automatisme qui rappelle moins la contingence du jeu (Malaby, 2007 : 106)

[53] « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

que le caractère réglé de la chorégraphie. Enfin, la vitesse à laquelle le joueur fait défiler les dialogues nie la plupart du temps toute possibilité de lecture.

Néanmoins, c'est surtout dans la dernière minute (à partir de 03:30) que la vidéo concentre le plus de figures. Le joueur y mobilise un glitch propre aux premières versions japonaises de *Pokémon* et connu sous le surnom de *Dokokashira Door Glitch*. Celui-ci se base sur la possibilité offerte par le jeu de changer l'emplacement des objets dans l'inventaire et l'ordre des Pokémon dans l'équipe du joueur. Une erreur de programmation rend effectivement possible de sélectionner un objet dans l'inventaire pour le déplacer, de quitter le menu, puis, au prochain combat Pokémon qui se déclenchera, d'échanger ledit objet avec une créature de son équipe. L'opération obligera le jeu à échanger le seul Pokémon alors possédé par le joueur (puisqu'il est au tout début du jeu) avec un deuxième Pokémon inexistant, ce qui a, en fait, pour conséquence de déplacer le repère marquant, dans le menu, la fin de la liste des Pokémon que transporte l'avatar. Ces manipulations perturbent le logiciel et permettent – en bref[54] – de changer la destination des portes du jeu en fonction du nombre de pas parcourus par l'avatar[55] (en somme, elles permettent de se « téléporter » dans n'importe quel niveau de l'œuvre).

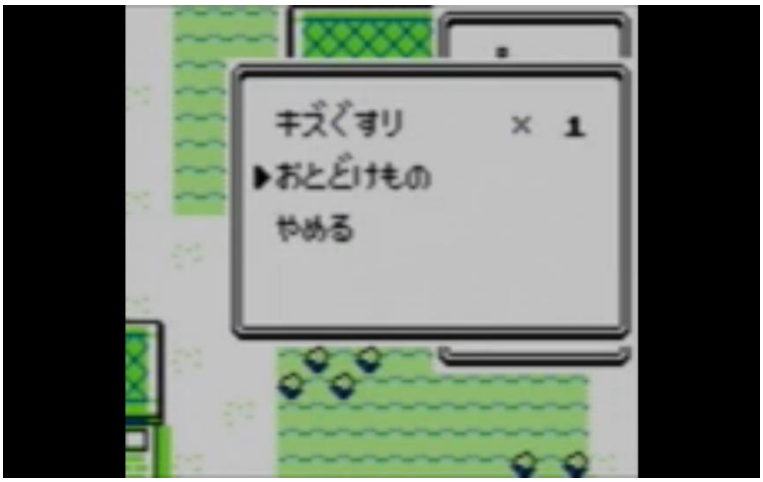



*Figure 72 - Le* Dokokashira Door Glitch *consiste à échanger un objet de l'inventaire avec un Pokémon de l'équipe, ce qui perturbe le fonctionnement du logiciel du jeu*

Concrètement, dans le *speedrun*, on voit donc le joueur ouvrir son inventaire, sélectionner le colis à destination du Professeur Chen, puis fermer le menu. Cette action constitue déjà une sortie, tant par rapport au contexte d'énonciation d'une partie « standard », puisqu'elle ne sert en aucun cas la progression du jeu, que par rapport à celui du *speedrun*, où elle apparaît, de prime abord, comme une perte de temps.

---

[54] Pour une description approfondie et une explication technique du fonctionnement de ce glitch, voir : « Doko-Kashira Door Glitch », sur *PRAMA Initiative*. URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=doko-kashira-door-glitch, consulté le 06/12/2016.

[55] Tous les objets, créatures, attaques, ou lieux des premières versions de *Pokémon* sont associés, dans le programme, à des valeurs qui leur servent d'identifiant. Les « chasseurs de glitchs » ont consciencieusement identifié et listé ces valeurs afin de pouvoir les manipuler à loisir. Voir notamment la page : « Correspondance 1G », sur *PRAMA Initiative*. URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=correspondance-1G, consulté le 06/12/2016.

Ensuite, le joueur retourne vers le premier village et fait un détour pour déclencher un combat Pokémon (ce qui rompt l'isotopie établie par le début de la vidéo, où les mouvements de l'avatar étaient fluides et continus). Après avoir sélectionné un Pokémon dans son équipe pour déclencher le glitch – avec une rapidité telle que l'image devient temporairement illisible, il fuit le combat et fait faire à son avatar des allers-retours dans le village. Ces déplacements (qui ont pour but de manipuler les données du jeu afin de changer la destination des portes des maisons) sont incompréhensibles dans la logique de l'œuvre vidéoludique (que ce soit en termes narratifs ou en termes de *gameplay*) et ne prennent sens qu'à condition d'être reliés au discours d'escorte de la vidéo, où le *speedrunner* détaille le fonctionnement du glitch. Par la suite, l'avatar pénètre dans la porte d'une maison, ce qui le transporte dans un environnement situé beaucoup plus loin dans le jeu. Il se déplace alors dans plusieurs niveaux, enchaînant les « téléportations » par portes interposées, pour finalement se retrouver dans la dernière salle du jeu et déclencher le générique, non sans susciter quelques bugs d'affichage (voir figure 73).

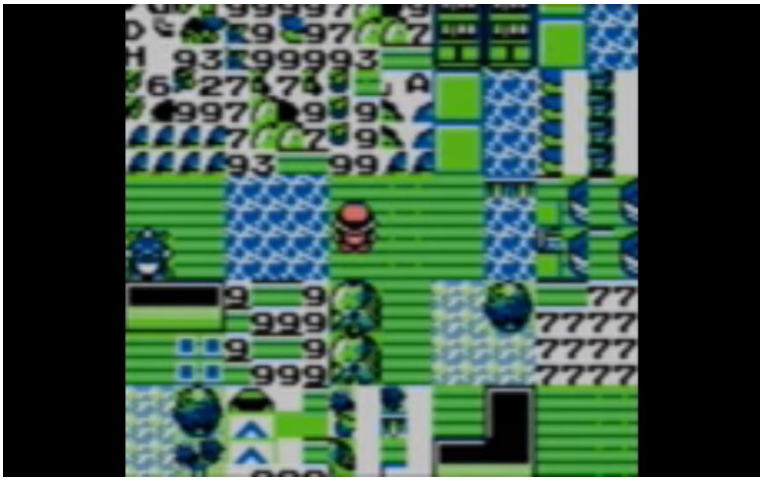


*Figure 73 - Suite à l'utilisation du* Dokokashira Door Glitch*, la dernière salle de* Pokémon Vert *présente des bugs d'affichage*

Ce final, incarné par l'écran récapitulatif, où l'on voit que le *timer* n'a comptabilisé que trois secondes de temps de jeu et que le protagoniste n'a attrapé qu'un seul Pokémon (voir figure 74), est particulièrement saillant au niveau sémantique. En effet, hormis dans le combat initial contre le rival, la vidéo « termine » le jeu sans rien montrer des grandes étapes récurrentes qui font l'identité des titres de la série *Pokémon* (tant sur le plan du *gameplay* que de la narration) : le *speedrunner* ne capture aucune créature, ne mène qu'un combat (et le perd), ne pénètre dans aucune arène et ne gagne aucun badge (alors qu'il faut traditionnellement en récupérer huit pour accéder à la Ligue Pokémon et finir le jeu). À travers cette ellipse radicale, le *speedrun* déconstruit la cohérence du *gameplay* et de l'univers fictionnel, mais il révèle une autre dimension de l'œuvre vidéoludique : son code[56].

[56] Précisons que le code n'apparaît pas littéralement à l'écran, mais que sa logique et sa structure sont révélées par le moyen des éléments du jeu, de leurs connexions et de leurs ratés. C'est là une autre spécificité du *speedrun* par rapport au *modding* : là où le moddeur ouvre le programme du jeu pour accéder au code, le *speedrunner* le manipule à travers ses représentations dans le jeu.




*Figure 74 - Écran récapitulatif apparaissant à la fin de* Pokémon Vert

### 4.3. TAS de *Pokémon Jaune* en hommage à π, fini en 03:14.15 minutes : du *speedrun* à la programmation

La troisième vidéo, enfin, est celle d'un TAS très particulier de la version *Pokémon Jaune*[57]. Celui-ci a été produit à l'occasion du « Pi Day », célébration annuelle donnée chaque 14 mars (« 3/14 », dans le format de dates américain) en hommage au nombre π. L'auteur de la vidéo ne s'y contente pas de « finir » le jeu en un temps record (plus de la totalité[58] des créatures de l'œuvre sont acquises en à peine une minute) ; il utilise, en outre, le programme de *Pokémon Jaune* comme support pour produire un spectacle sur la thématique de π (notons que l'hommage passe aussi par le paratexte du TAS, qui contient diverses références à la constante mathématique[59]).

Schématiquement, le *tool-assisted speedrunner* tire profit d'un glitch de corruption de mémoire présent dans *Pokémon Jaune* pour lancer l'exécution d'un « programme arbitraire », c'est-à-dire qu'il va lui-même coder, à l'aide des touches de la Game Boy (mais à travers l'émulateur), un petit sous-programme à l'intérieur du jeu. Cet acte de programmation passe principalement par le déplacement d'objets et de Pokémon dans les menus, ce qui permet de jouer avec les valeurs qui les définissent dans le code[60].

---

[57] « TASVideos movies: [2341] GBC Pokémon: Yellow Version (USA) "arbitrary code execution" by FractalFusion in 03:14.15 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/2341M.html, consulté le 07/12/2016.

[58] En relançant le jeu alors qu'il est en train de sauvegarder, il exploite un bug ayant pour effet de corrompre la mémoire de la cartouche, ce qui pousse le jeu à considérer que l'avatar possède 255 Pokémon (alors que la version *Pokémon Jaune* n'en contient normalement que 151).

[59] Les clins d'œil vont de la longueur de la vidéo, qui s'arrête précisément après 03:14.15 minutes, jusqu'au nombre de *re-records* réalisés à l'aide de l'émulateur, qui s'élève à 3141.

[60] Pour une explication technique détaillée, voir les commentaires de l'auteur sur sa vidéo (« TASVideos submissions: #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3894S.html, consulté le 07/12/2016) ainsi que le texte complémentaire qu'il a posté sur le forum de *TASVideos* (« Pokemon Yellow Total Control Hack », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?p=342003#342003, consulté le 07/12/2016).




*Figure 75 - Les premières minutes du TAS consistent principalement en des déplacements (d'apparence incohérents) d'objets dans l'inventaire – objets que le jeu n'est déjà plus capable d'afficher correctement*

Il va ainsi réussir à créer et à afficher des reproductions du sigle π, qu'il va manipuler et faire « danser » au rythme de la musique, puis assembler pour créer d'autres formes (des chiffres, des pièces de *Tetris*, une imitation d'un jeu de casse-briques, puis de *Snake*[61], etc.). Simultanément, les décimales du nombre vont s'afficher et progressivement recouvrir l'écran, jusqu'à ce que le jeu « plante » et que la vidéo s'arrête.

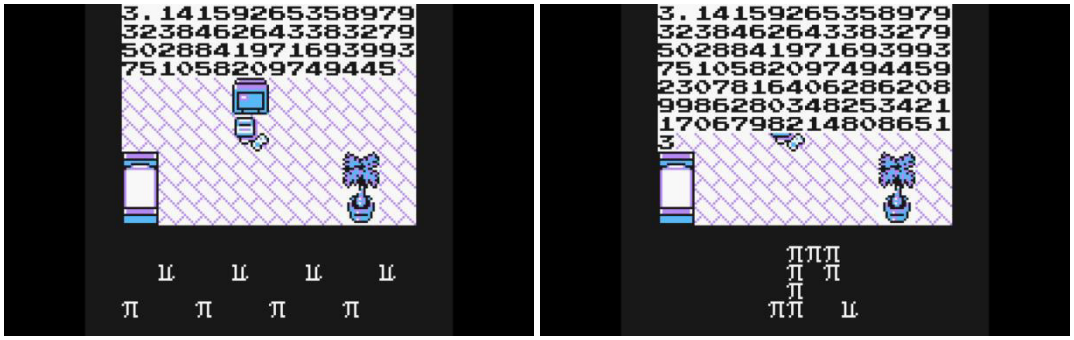



*Figure 76 - Tandis que les décimales de π recouvrent peu à peu l'écran, le* tool-assisted speedrunner *jongle avec le symbole au rythme de la musique*

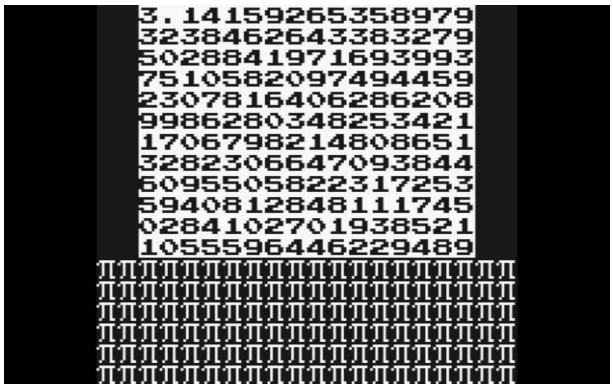



*Figure 77 - Écran final du TAS et* crash *du jeu*

[61] Jeu de puzzle dans lequel le joueur dirige un serpent (une ligne) qui doit absorber des objets pour grandir tout en évitant des obstacles.

Le TAS en question constitue un cas limite, car il se rapproche moins d'une performance de jeu que d'une performance de programmation (d'autant que l'auteur spécifie, dans son commentaire, qu'il n'a pas encodé manuellement les touches appuyées dans l'émulateur, mais qu'il est passé par l'intermédiaire d'un programme en C++ pour faciliter cet encodage[62]). On pourrait presque qualifier l'objet de *mod*, si ce n'est que la reprogrammation est opérée alors même que le jeu est lancé et qu'elle exploite des glitchs originellement présents dans le code. Plus encore que la vidéo précédente, l'œuvre s'écarte radicalement du jeu *Pokémon* aux niveaux morphologique (par l'adjonction des sigles π et la présence de bugs graphiques qui redessinent l'esthétique du titre), syntaxique (par le non-suivi total du *play* modèle : l'avatar ne quitte même pas sa position initiale) et sémantique (mis à part dans le discours d'introduction du Professeur Chen, l'univers de Pokémon n'est pas représenté dans la vidéo).

Le TAS ouvre toutefois une fenêtre sur le système interne au jeu, sur son code, qui est brutalement remis en avant (bien qu'à travers le prisme des éléments graphiques et sonores composant l'œuvre ludique). En ignorant le *play* modèle de *Pokémon Jaune*, son identité visuelle, sa signification, les valeurs ou même l'idéologie qu'il véhicule, la vidéo présente comme négligeables ces différentes composantes et livre, de ce fait, une conception très singulière de l'œuvre vidéoludique. Celle-ci apparaît comme un système formel dicté par le calcul, où les objets, personnages et lieux ne sont plus que des valeurs chiffrées et où les règles ne sont que des lignes de code pouvant être réécrites. En d'autres termes, *Pokémon Jaune* est moins dépeint ici comme une œuvre ludique que comme un programme. Le *tool-assisted speedrunner* ne joue plus au jeu, il joue *du jeu*, à la manière d'un interprète musical qui tirerait des notes insoupçonnées de son instrument[63].

À travers les seules descriptions des trois vidéos présentées, on voit déjà apparaître un certain nombre de saillances au fonctionnement relativement récurrent. Par ailleurs, le cadre théorique établi plus haut sur le *speedrun* en tant qu'activité créative a permis de montrer que le phénomène repose, dans son rapport au jeu, sur une double dynamique : une dynamique de déconstruction de l'œuvre originale, et un mouvement de formalisation d'un autre *dispositif* ludique. Or les vidéos et leurs paratextes gardent des traces de ces mouvements conjoints, si bien qu'il est possible de répartir les figures que nous y avons identifiées entre les deux tendances : d'un côté, les saillances qui servent la déconstruction du jeu et, de l'autre, celles qui participent à codifier le dispositif du *speedrun*. Ces grandes fonctions des figures dans le *speedrun* sont toutes deux productrices d'écart à leur manière, car, qu'il soit démantelé ou ignoré, le jeu original n'en reste pas moins présent et lisible au travers de la performance.

---

[62] Concrètement : le *tool-assisted speedrunner* a écrit des scripts pour *Pokémon Jaune* via un éditeur de texte et a programmé un convertisseur en C++ pour retranscrire automatiquement ces scripts en commandes (*inputs*) à entrer dans l'émulateur.

[63] L'analogie entre jeu et instrument a initialement été conduite par Hurel à propos des logiciels d'aide à la création de jeux vidéo amateur : « il semblerait que nos enquêtés aient déplacé la production du plaisir issu de l'utilisation des œuvres à celle découlant de l'utilisation des outils de création. Ils ne jouent plus *aux* jeux vidéo, ils jouent *du* jeu vidéo à travers les logiciels que nous proposons dès lors de constituer comme des "instruments de jeu vidéo" » (Hurel, 2017a).

# 5. Figures de la déconstruction

## 5.1. Resémantisation

La première saillance récurrente participant à décomposer l'agencement original du jeu présente un relief sur deux niveaux : elle porte sur la morphologie de l'œuvre, car elle en modifie le lexique (les personnages, les objets, les lieux…), et sur son niveau sémantique, car elle consiste à attribuer un sens nouveau à ces différentes unités. Nous appellerons donc simplement le procédé : *resémantisation*.

Ce mécanisme formel découle naturellement de l'application d'une nouvelle couche de règles propre au *speedrun*, qui entraîne une relecture des éléments du *game* à travers ce filtre. Ainsi, on a vu que, dans le TAS de *Pokémon Jaune*, les objets et Pokémon ont perdu leurs significations ludiques (ils ne servent plus à gagner des combats) et narratives (les Pokémon n'apparaissent même pas comme les personnages d'un récit), car ils ne sont plus mobilisés que comme des valeurs numériques pouvant être échangées et déplacées afin de reconfigurer le programme.

Le même procédé est à l'œuvre dans le *speedrun* de *Pokémon Vert*, où l'utilisation du *Dokokashira Door Glitch* entraîne aussi une resémantisation – et un réagencement – des lieux du jeu. Ceux-ci ne s'enchaînent pas linéairement, comme ce serait le cas sans le recours au glitch : ils n'apparaissent plus que comme des valeurs qui peuvent être contrôlées et chargées par le joueur dans l'ordre qu'il souhaite. La carte et les routes perdent ainsi leur rôle de lignes directrices, puisque le *speedrunner* trace son chemin, non plus à travers les environnements ludiques, mais à travers son code. En conséquence, les éléments du décor sont aussi privés de leurs significations : les maisons ne sont plus des lieux fermés, puisque leurs portes peuvent virtuellement ouvrir sur n'importe quel niveau ; les murs ou les arbres ne sont plus des obstacles, car le glitch permet, à l'occasion, de les traverser ou de marcher par-dessus comme s'ils étaient inexistants.



*Figure 78 - Dans le* speedrun *de* Pokémon Vert*, certains murs ou arbres perdent leur fonction d'obstacles*

Dans le *speedrun* de *Pokémon Snap*, l'impératif de vitesse entraîne d'autres formes de resémantisations. On peut notamment y observer que le joueur se penche ostensiblement sur sa manette et en martèle les touches afin de faire défiler les dialogues à toute vitesse. Dans la vidéo, ces textes ne sont donc plus porteurs de sens ou d'informations (le *speedrunner* ne les regarde d'ailleurs

même pas), mais deviennent les opérateurs d'un *gameplay* propre, puisqu'ils demandent d'appuyer sur les touches avec un certain rythme.




*Figure 79 - Pour faire défiler le texte le plus vite possible, le* speedrunner *(en bas à gauche) se penche sur sa manette et en martèle les touches*

Plus généralement, à travers le prisme de cette dernière performance, l'univers de *Pokémon* est, finalement, très peu montré : les mini-séquences narratives sont occultées, le point de vue du joueur ne s'arrête jamais sur les paysages et les créatures ne sont plus interprétées que comme des fonctions et des paramètres de la course : plus que des personnages ou des objets esthétiques à photographier, ils représentent chacun un certain nombre de points et servent d'outils pour progresser de niveau en niveau (entre 09:24 et 11:00, par exemple, on entend le *speedrunner* parler du Pokémon Crustabri, Cloyster en anglais, comme d'une condition à valider pour établir un record). Les photos, d'autre part, sont mal cadrées et bâclées, car prises de manière hâtive, simplement pour compléter la liste des Pokémons photographiés, ce qui participe à une « désesthétisation » générale du jeu.




*Figure 80 - Le* speedrunner *ne soigne pas ses photos ou ses cadrages (ici, la créature n'apparaît, par exemple, que dans le coin supérieur droit) : ce qui compte, c'est de cataloguer tous les Pokémon le plus vite possible*

Ces remarques peuvent être étendues aux autres vidéos de *speedrun* que celles envisagées ici. En effet, que ce soit dans des jeux de plateformes, d'action ou de tir, l'objectif de vitesse redéfinit bien souvent nombre des composantes de l'œuvre : on y verra l'avatar foncer sur un adversaire

plutôt que l'éviter, car les dégâts qu'il lui occasionnera lui octroieront un *boost* de vitesse, ou, à l'inverse, éviter soigneusement des bonus ou des personnages alliés, qui n'apparaîtront que comme des pertes de temps, donc des obstacles ; etc.

### 5.2. Anti-jeu

Les mécanismes participant à resémantiser les composantes du lexique vidéoludique de *Pokémon* servent parfois, simultanément, une autre fonction déconstructrice : *l'anti-jeu*. Régulièrement, les vidéos de *speedrun* présentent des saillances au niveau syntaxique qui viennent contredire le *play* modèle, reconfigurer le *level design* ou faire achopper le fonctionnement du *gameplay*.

On a déjà évoqué, notamment, que l'absence de pause dans les déplacements des *speedrunners* constitue une saillance syntaxique en soi, qui permet à elle seule de distinguer les vidéos de *speedrun* d'autres types de captation de partie, comme les *let's plays*. Les premières, en effet, ne rendent pas la difficulté du jeu, son rythme, les hésitations du joueur sur la route à prendre, les frustrations, les succès… Elles montrent une performance lissée qui, visuellement, produit un effet d'urgence généralisé. Dans ce contexte, les quelques inconstances ou les échecs minimes des *speedrunners* apparaissent, à leur tour, comme des reliefs, des brusques résurgences de l'humain, des moments de réconciliation avec le jeu (voir, entre autres illustrations, le *speedrun* de *Pokémon Snap* à partir de 10:37 : le *speedrunner* s'y met soudain à rire car il vient de commettre une erreur, puis reprend son sérieux et son flegme dès 10:58).

La seule description des trois vidéos, ensuite, a aussi suffi à montrer que celles-ci s'écartent régulièrement du *play* modèle des œuvres dont elles s'emparent : le *speedrunner* de *Pokémon Snap* bâcle ses photos, tandis que le *speedrun* de *Pokémon Vert* et le TAS de *Pokémon Jaune* ne montrent pas de capture de Pokémon, peu de combats et ne dévoilent que quelques environnements du jeu. Les ruptures de la syntaxe ludique se marquent toutefois encore plus clairement, dans ces œuvres, lorsque le *level design* n'est plus seulement ignoré ou passé sous ellipse, mais tout bonnement reconfiguré.

La fracture est, par exemple, d'autant plus visible dans le *speedrun* de *Pokémon Vert* que la vidéo commence en respectant relativement le *level design* (l'avatar rencontre le Professeur Chen, acquiert son premier Pokémon et combat son rival, puis suit les routes pour se rendre au deuxième village, où il acquiert un objet nécessaire à sa progression). L'utilisation du *Dokokashira Door Glitch*, cependant, permet de littéralement redessiner la carte du jeu, en faisant se succéder des environnements censés être éloignés les uns des autres et en supprimant les conditions posées par le code pour accéder à la dernière salle (sans le glitch, il faudrait avoir vaincu préalablement les huit arènes ainsi que le Conseil des Quatre, les dresseurs les plus puissants de la Ligue, ce qui requiert de posséder des Pokémon d'un niveau certain). Dans cette prestation, comme dans le TAS, le jeu se termine donc avant d'avoir véritablement commencé, puisque le joueur atteint des objectifs que le *game* n'a même pas encore eu le temps de lui révéler : dans le TAS, il acquiert toutes les créatures alors qu'aucun personnage n'a eu l'occasion de lui suggérer de le faire et que le *level design* n'autorise même pas la capture de Pokémon à ce stade de l'aventure (l'avatar ne reçoit ses premières Pokéballs que plus tard) ; dans le *speedrun*, il pénètre dans la dernière salle, où on lui annonce qu'il est « Maître Pokémon », alors qu'il n'a gagné aucun combat.

Si la reconfiguration du *level design* n'est pas aussi flagrante dans le *speedrun* de *Pokémon Snap*, étant donné l'absence de glitchs, la manière dont le *speedrunner* y exploite certaines ouvertures produit tout de même des effets de rupture. *Pokémon Snap* se divise effectivement en sept niveaux différents : le joueur n'a initialement accès qu'au premier et doit débloquer les autres en accumulant des points grâce à ses photos. De plus, à partir d'un certain score, il débloquera également des objets nécessaires pour faire apparaître certains Pokémon dissimulés dans les environnements (des pommes pour les attirer, par exemple).

En conséquence, pour ouvrir l'accès à tout le contenu du titre le plus rapidement possible, le *speedrunner* ne prend, dans un premier temps, que quelques photos et quitte chaque niveau une fois atteint le score nécessaire pour progresser. Dans le premier niveau, il capture ainsi l'image de huit créatures avant de retourner au menu principal et de lancer la suite, dorénavant accessible ; dans le deuxième, il ne photographie qu'un seul Pokémon avant de quitter le niveau, ce qui lui permet d'utiliser les pommes ; etc. Ces départs prématurés ne sont en rien interdits par le *game*, mais ses règles implicites (Parker, 2008 : 3-4) ne les encouragent pas, puisque chaque niveau est écrit comme un parcours au rythme prédéterminé (le joueur n'a pas le contrôle de son véhicule), au fil duquel sont rencontrés divers Pokémon qui, tous, rapportent des points. Ces sorties du jeu par le menu court-circuitent donc cette syntaxe, par ailleurs très rigide.




*Figure 81 - Le* speedrunner *de* Pokémon Snap *lance le deuxième niveau, photographie un Pokémon puis quitte immédiatement la partie car il dispose d'assez de points pour débloquer un objet nécessaire à la progression*

Ce décrochage par rapport au *play* modèle se marque, en outre, jusque dans les mouvements de la caméra que dirige le joueur. En effet, il optimise ceux-ci afin de toujours se positionner idéalement pour la photo suivante, ce qui le conduit à ne braquer que très rarement son objectif sur les points d'intérêt du décor. Dès le début du premier niveau (00:16), par exemple, il photographie trois Pokémon oiseaux qui passent devant lui puis abaisse immédiatement sa caméra vers le sol. Cette action, qui dénie l'intérêt visuel de l'environnement (pourtant bucolique et fourni), le place en position idéale pour capturer l'image d'un Pikachu un peu plus loin. De même, une fois la créature photographiée, il tourne alors son viseur vers le ciel, qu'il fixera pendant près de dix secondes, avant qu'un Papilusion croise sa trajectoire. Ces gestes qui anticipent le déroulement du niveau pourraient

être qualifiés de « prolepses ludiques »[64], car ils viennent créer un espace dans l'image pour des points d'intérêts avant même qu'ils n'existent.

Un tel procédé est saillant, d'un point de vue syntaxique, en ce qu'il dérègle la linéarité du récit vidéoludique[65] (le joueur annonce sa photo avant que les conditions soient remplies pour qu'il la prenne). Il l'est aussi par rapport au contexte d'énonciation propre à la vidéo : en effet, à la manière d'un *let's player*, le *speedrunner* de *Pokémon Snap* diffuse sa partie en direct sur *Twitch* et, ce faisant, lui présuppose le statut de spectacle digne d'intérêt. Or, bien que la vidéo manifeste une conscience du public par d'autres types d'adresses, comme nous le verrons, l'économie de mouvement de la caméra produit plutôt un effet « anti-spectaculaire » en rendant visuellement monotone un jeu pourtant basé sur l'exploration des décors par le regard.




*Figure 82 - Entre chaque photo, le* speedrunner *oriente généralement son viseur vers des surfaces peu intéressantes visuellement (le sol, le ciel, un mur...), mais qui le mettent en bonne position pour sa photo suivante*

L'anti-jeu peut donc passer par des ellipses ou des reconfigurations (spatiales ou temporelles, dans le cas des prolepses ludiques), mais il arrive aussi que le *speedrun* mette en scène des ruptures plus directes. Le contexte énonciatif du *speedrun* de *Pokémon Snap* implique, on l'a dit, que le praticien se livre simultanément à deux activités potentiellement concurrentes : il joue en essayant d'établir un record de vitesse, d'une part, et il gère sa communauté de *viewers* sur *Twitch*, de l'autre. Concrètement, dans la vidéo, on voit donc régulièrement le *speedrunner* lâcher purement et simplement sa manette (durant les moments d'attente imposés par le jeu) pour aller consulter son ordinateur, écrire sur son clavier, lire les commentaires de ses spectateurs et y répondre. Entre 00:49 et 01:15, par exemple, on le voit utiliser distraitement sa souris ; à 11:42, de même, il vérifie manifestement une information sur son ordinateur et manque d'oublier, de ce fait, de prendre une photo importante.

[64] En narratologie, la prolepse est une « manœuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un événement ultérieur » (Genette, 1966 : 82).

[65] Le « récit vidéoludique » est défini par Arsenault comme la logique narrative qui peut être appliquée à la suite des actions réalisées par le joueur durant une partie. Il s'oppose au « récit enchâssé », le « récit déjà prévu par les concepteurs du jeu et que le joueur ne fait que découvrir au fil de la partie » (Arsenault, 2006 :72).

Ces sauts opérés par le joueur d'une posture énonciative à une autre participent à la déconstruction du jeu, car ils viennent tout bonnement interrompre la performance et car ils contredisent la conception de l'expérience ludique comme forme forte d'engagement. Alors même qu'il est pris dans une activité compétitive (et qu'il s'avérera qu'il détrônera le record mondial précédent), le *speedrunner* ne cesse de manifester des prises de distance par rapport à ce qu'il est en train d'accomplir : en faisant autre chose, mais aussi en ironisant sur la pauvre qualité des photos qu'il prend (00:49), en critiquant régulièrement ses performances (08:12) ou encore en se plaignant et en montrant des signes de frustration, comme s'il était forcé de poursuivre mais n'en tirait pas de satisfaction (entre 06:51 et 07:12, il dit explicitement, en se tenant le visage : « je ne peux pas jouer à ce jeu… J'ai perdu toute ma régularité… Toute ! Ca me rend vraiment triste »[66]).

Comme dans le *let's play*, l'anti-jeu passe, ici aussi, par un renversement des valeurs traditionnellement associées à cette activité – renversement notamment entraîné par les resémantisations qu'opère le *speedrun*. Ainsi, la qualité des photos dans *Pokémon Snap* ou la victoire dans les combats de *Pokémon Vert* n'ont plus d'importance, dans les vidéos détournées, car elles s'inscrivent dans un nouveau système de valeurs. Le *speedrunner* de *Pokémon Vert* explique d'ailleurs dans ses commentaires (et l'applique dans sa vidéo) qu'il est plus intéressant de perdre le combat contre le rival, car la défaite est plus rapide que la victoire : « il convient également de noter que le fait de perdre contre votre rival est légèrement plus rapide que de gagner, parce que les animations et sons de la montée de niveau et l'écoute du discours du perdant sont longs »[67].

Plus largement, les défauts ou qualités du jeu original en tant qu'œuvre ludique perdent, bien souvent, leur portée évaluative dans le *speedrun* : un titre populaire peut tout à fait donner un *speedrun* monotone, tandis qu'un autre réputé mauvais, frustrant ou mal programmé peut être relu, à travers le détournement, comme un support intéressant. Pour illustration, dans le TAS du jeu pirate *Pokémon Adventure*[68] (que nous ne détaillerons pas ici), le *tool-assisted speedrunner* atteste ainsi, dans son commentaire, la médiocrité de l'œuvre à laquelle il a pourtant dédié son temps (et dont il prend tout de même la peine de décrire minutieusement les mécaniques) : « ce jeu est vraiment mauvais, au cas où vous n'auriez pas pu le dire, grâce à quelques contrôles très mauvais et à retardement, à la bizarrerie de la *hitbox*[69], à sa mauvaise musique, au fait que le *spindash*[70] est inutile pour le jeu occasionnel et, évidemment, aux ressources volées »[71].

---

[66] « I can't play this game… I lost all my consistency… All of it! It makes me really sad ».

[67] « It should also be noted that losing to your rival is slightly faster than winning because the animations and sounds for leveling up and listening to the loser's speech are long ».

[68] Il s'agit d'un jeu non officiel développé en 2000 par Yong Yong.

[69] La *hitbox* est la forme (invisible pour le joueur) qui définit la zone de collision d'un objet ou d'un personnage, c'est-à-dire, notamment, la limite à partir de laquelle l'avatar peut le toucher (celle-ci n'est pas toujours en parfaite adéquation avec l'apparence dudit objet ou personnage, particulièrement dans les jeux plus datés).

[70] Le *spindash* est un mouvement introduit par *Sonic the Hedgehog 2*, par lequel l'avatar prend de l'élan en roulant sur lui-même pour ensuite effectuer une brusque accélération.

[71] « This game is really bad, if you couldn't tell, thanks to some very bad and delayed controls, hitbox weirdness, it's bad music, the spindash being useless for casual play, and obviously stolen assets ». Voir : « TASVideos submissions: #5238: dekutony's GBC Pokémon Adventure in 03:50.09 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/5238S.html, consulté le 09/12/2016.

Le renversement passe, encore, par la revalorisation des erreurs de conception que sont les glitchs : alors qu'ils pourraient apparaître comme des obstacles ou des problèmes, ceux-ci sont plutôt représentés, dans les vidéos, comme des outils, des opportunités, ou même comme des signes de l'esthétique propre au *speedrun* (qui le différencient du *let's play* ou du *machinima*). La place accordée à ces dysfonctionnements – dans les vidéos comme dans les discours – est peut-être ce par quoi la dimension déconstructrice du *speedrun* se manifeste le plus clairement, dans le sens où leur utilisation mène parfois le jeu aux limites de sa destruction (revoir, à ce sujet, le point 2.2.1 du deuxième chapitre, première partie : « Jouer à déconstruire »). On peut ainsi lire doublement la présentation ironique de *Pokémon Vert* par son *speedrunner* :

> Sorti au Japon en 1996, Pokémon Vert a été l'une des parutions initiales à avoir éveillé l'engouement Pokémon à l'étranger avant qu'il atteigne les rivages américains. La version Verte est à peu près équivalente à la version Bleue américaine, mais comporte quelques petites différences. Elle présente aussi le codage absolu, le meilleur de tous les jeux jamais créés. Aucun bug à exploiter ici. Pas un seul[72].

L'ironie vient, évidemment, de la contradiction entre l'affirmation de l'absence de bugs et leur exploitation radicale dans la vidéo. Toutefois, le second degré permet à l'auteur de moquer gentiment la programmation maladroite de l'œuvre, tout en mettant en avant, par contraste, l'importance de ces maladresses pour sa pratique : on retrouve l'idée de la figure comme opérateur de jonction entre plusieurs paradigmes, plusieurs systèmes de valeurs (dans ce cas-ci : celui du *play* modèle, où les glitchs sont gênants, et celui du détournement, où ils sont bienvenus).

Comme l'expriment clairement les administrateurs du site *TASVideos* : « certaines des techniques que nous utilisons font que les jeux ont l'air cassés. Mais nous ne cassons pas les jeux, nous cassons juste la conception que nous en avons »[73]. Cette dernière remarque montre bien que derrière les renversements opérés par le *speedrun* se dessine une autre définition de ce qu'est jouer.

### 5.3. Exhibition des processus de création et mise au jour du système du jeu

Le *speedrun*, comme tout détournement, n'est pas uniquement une forme de jeu : c'est aussi un discours sur le jeu. À travers leurs performances, les *speedrunners* disent quelque chose de l'activité ludique et des œuvres dont ils s'emparent[74]. Newman affirme d'ailleurs cette fonction révélatrice au sujet du TAS qui, selon lui, « met en évidence les potentialités du jeu et du système du jeu, révélant de nouvelles possibilités et soulignant la malléabilité du *game*, son ouverture à

---

[72] « Released in Japan in 1996, Pokemon Green was one of the inital releases to spark the Pokemon craze abroad before it reached American shores. The Green version is roughly equivalent to the American Blue version, but does have several small differences. It is also features the absolute best coding in any game ever. No bugs to exploit here. Not a one » ; « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

[73] « Some of these tricks we use make the games look broken. But we are not breaking the games, we are just breaking your notion on them » ; « Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html, consulté le 12/08/2016.

[74] Notons que l'organisation de la pratique et des communautés de praticiens démontre aussi, à elle seule, une certaine conception du jeu. Par exemple, le fait que les vidéos de *speedrun* soient plus volontiers classées, sur les sites de référence, en fonction du type de plateforme utilisée (quelle console ? quel émulateur ?), de la date de sortie du jeu ou de la *run*, ou de la catégorie de *speedrun* (*any%*, 100%, *glitchless*, etc.), plutôt que par genre vidéoludique ou par thématique montre l'importance du support matériel dans la pratique.

différents "*plays*" et le grand nombre d'imperfections qui passent inaperçues pendant une partie normale »[75] (Newman, 2008 : 143).

La déconstruction du *game* original et de son *play* modèle passe, en somme, par leur mise à nu. On l'a vu dans les exemples de *Pokémon Vert* et *Pokémon Jaune* : les vidéos de *speedrun* (ou de TAS) et leurs paratextes ne se contentent pas de représenter la surface de l'œuvre ludique, mais révèlent le système qui lui permet de fonctionner (le code est parfois lisible à travers la performance). En bonnes œuvres postmodernes, elles « […] pénètre[nt] dans le système lui-même, pour extraire et s'approprier les informations avant leur mise en forme dans une image ou une scène, puis utilise[nt] ce matériau dans la construction d'un autre produit » (Azuma, 2008 : 129-130). Ainsi, lorsque les *speedrunners*, dans leurs commentaires, livrent les techniques qu'ils utilisent, ils donnent aussi, bien souvent, des explications sur la logique intime du jeu, procédant à une sorte de rétro-ingénierie (*reverse engineering*). En témoigne le discours d'escorte du *speedrun* de *Pokémon Vert*, qui débute de cette manière :

> Tout d'abord, la *run* commence avant même que le jeu ne démarre. Le chronomètre interne au jeu commence quand vous apparaissez dans votre chambre, tant que vous n'avez pas un fichier de sauvegarde sur la cartouche. Si vous en avez un, le chronomètre commence plus tôt, ce qui n'est pas souhaitable dans une contrainte de temps aussi serrée. En conséquence, vous devez supprimer votre sauvegarde avant de commencer[76].

Dans le *speedrun* de *Pokémon Snap*, cette dimension analytique est même présente au sein de la vidéo, puisque le praticien accomplit sa prestation tout en la commentant en direct. L'adjonction de cette couche réflexive est saillante par rapport au contexte d'énonciation du jeu (mais pas par rapport à celui du *streaming* sur *Twitch*, notons-le) : on n'attend pas d'un joueur qu'il explique oralement tous ses faits et gestes durant sa partie. La présence de commentaires (internes à la vidéo ou l'accompagnant) confère donc à l'activité une dimension méta-communicative qui va dans le sens de la distanciation.

En plus de mettre au jour le fonctionnement interne des jeux, ces méta-discours révèlent aussi celui des *speedruns* eux-mêmes, en exhibant constamment les processus de création des vidéos. Dans le *speedrun* de *Pokémon Vert* et le TAS de *Pokémon Jaune*, cette mise en abyme passe par l'explicitation systématique des stratégies employées et des glitchs exploités. Elle passe également par la révélation des conditions de production de la vidéo (notamment avec le nombre des *re-record*s, pour le TAS) et le recensement (souvent minutieux) du matériel utilisé. Dans le commentaire du *speedrun* de *Pokémon Vert*, l'auteur signale, par exemple, qu'il joue à la version 1.1 du jeu Game Boy, dont le titre japonais est *Pocket Monsters Midori* ; qu'il y joue à l'aide d'un Game Boy Player[77], en utilisant une console portable Game Boy Advance SP comme manette, et qu'il ne recourt pas à la

---

[75] « TAS ultimately showcases the potentialities of the game and game system, revealing new possibilities and highlighting the malleability of the game, its openness to different 'playings' and the sheer number of imperfections that go unnoticed during normal play ».

[76] « First, the run starts before the game even boots up. The ingame timer starts when you appear in your room, as long as you don't have a save file on the cart. If you do, the timer starts earlier, which is undesirable in such a tight time constraint. Therefore, you must delete your save before beginning » ; « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

[77] Accessoire de la console GameCube permettant de jouer à des cartouches Game Boy sur la télévision.

corruption de sauvegarde, mais use de « *large skip glitches* »[78]. Dans le *speedrun* de *Pokémon Snap*, le dispositif est plus révélateur encore, puisque le cadre de la vidéo contient une représentation d'une manette de Nintendo 64 sur laquelle le spectateur peut observer, en temps réel, les touches qui sont actionnées par le *speedrunner*.




*Figure 83 - En bas à gauche de l'écran, le* speedrun *comprend une reproduction de la manette utilisée par le joueur, qui permet d'observer en temps réel les touches que ce dernier actionne*

À travers la présence de ce cadre méta-discursif (la manette et la captation vidéo du joueur), ce n'est donc pas seulement le *game* de *Pokémon Snap* qui est donné à voir par le *speedrun* : c'est toute l'expérience de jeu qui est mise en abyme. Le jeu est exhibé simultanément (et sur un même plan[79]) sous tous ces aspects : en tant que *game*, en tant que *play* et en tant qu'acte de création, puisque l'écriture du *speedrun* elle-même devient objet de spectacle.

### 5.4. Déconstruction de l'auctorialité : le *speedrun* comme performance dialogique

Si le *speedrun* est bien une activité créative, en plus d'être ludique, on a vu qu'il a aussi pour particularité d'être profondément collectif. Dès l'origine, le phénomène a été conçu comme un outil de partage (les vidéos servaient notamment à diffuser des techniques avancées) et comme une pratique communautaire (les répertoires de records mondiaux permettaient de rendre les courses « multi-joueurs », même lorsqu'elles étaient effectuées dans des titres *solo*). La singularité du *speedrun* vient donc du fait qu'il s'inscrit conjointement dans plusieurs régimes de discours généralement opposés : celui du jeu compétitif, celui de la création et celui du jeu collaboratif[80].

Cette dimension collective se marque dans l'organisation de l'activité en général (dans le fait que les stratégies soient recensées et diffusées dans des encyclopédies participatives, par exemple),

[78] « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.
[79] On retrouve ici la notion d'hyper-bidimensionnalité d'Azuma (2008 : 165).
[80] C'est aussi ce que note Newman (2008 : 129) : « le *speedrun* prend place dans un environnement compétitif et pourtant collaboratif, dans lequel une communauté de joueurs partagent des stratégies et apprennent les uns des autres, tout en cherchant à améliorer les performances virtuoses de chacun et conquérir le jeu en leur nom » (« speedrunning takes place in a competitive and yet supportive environment in which a community of gamers share strategy and learn from one another while seeking to better each other's virtuoso performances and conquer the game in their name »).

mais laisse aussi des traces dans les vidéos et dans leur paratexte. Bien que ces dernières viennent, par certains aspects, figer une performance de jeu subjective, on y retrouve différents procédés allant plutôt dans le sens d'une ouverture des frontières de l'œuvre (vers le spectateur) et d'une déconstruction de la figure de l'auteur (au profit de la collégialité). Les figures abordées ci-dessous ne servent donc plus, comme les précédentes, une fonction de déconstruction de l'œuvre ludique originale (le jeu *Pokémon*), mais une mise en question de l'œuvre qu'est le *speedrun*.

Tout d'abord, les vidéos de *speedrun* comprennent rarement une figuration forte d'auctorialité. La figure du créateur tend, au contraire, à s'y diluer. Par exemple, malgré le fait que chaque vidéo soit clairement attribuée à un individu défini (le détenteur du record), le caractère éphémère des œuvres (toujours susceptibles d'être supplantées) fait de cette « propriété intellectuelle » un état temporaire plutôt qu'un acquis. L'auteur n'est, en réalité, jamais pleinement propriétaire de sa performance, puisque celle-ci n'est qu'une étape menant au record suivant : « il y a clairement le sentiment que les produits et les procédés du *speedrun* sont la propriété de la communauté plutôt que celle d'un individu particulier »[81] (Newman, 2008 : 130).

L'importance secondaire accordée à l'identité du *performer* se manifeste, d'ailleurs, dans le fait que « l'auteur devient juste un petit élément dans le titre de ces vidéos, moins important pour leur identification que leur temps de course »[82] (Menotti, 2014 : 87). Pour illustration, les intitulés des trois vidéos analysées ici se présentent sous cette forme : « Pokémon Snap - 100% - N64 in 23m 40s by Drogie », « Best time with Uber-Large-skip glitches: Single-segment 0:03 by Paul 'Fishaman P' Fisher on 2014-07-23 » et « Submission #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 ». La dilution de la subjectivité de l'auteur passe, d'autre part, par la prégnance, dans les commentaires, de considérations techniques et quantifiées, qui laissent peu de place à l'expression personnelle du joueur : la technicité de la présentation du TAS de *Pokémon Jaune* en constitue une nette illustration[83].

L'auctorialité est, encore, déforcée par le fait que l'idée d'intelligence collective[84] (Jenkins, 2006b : 139) est reconnue et attestée dans les discours d'escorte des *runs*. Les *speedrunners* manquent rarement d'y remercier chaleureusement les joueurs qui les ont aidés à disséquer le système ludique, ou de souligner le mérite des détenteurs des précédents records. Le *speedrunner* de *Pokémon Snap*, par exemple, fait référence aux stratégies de certains de ses pairs durant sa performance (17:58) et prend le temps, pendant le générique du jeu, de remercier tous ses *viewers* et ceux qui l'ont assisté (24:05). Dans le cas précis du TAS (où le record n'est pas performé mais « programmé » par le joueur), la notion de propriété est encore plus vague, puisque les auteurs vont parfois jusqu'à s'échanger purement et simplement des morceaux de leurs *runs*, ce qui permet aux *challengers* suivants de réutiliser les passages déjà optimisés dans leur propre production.

---

[81] « There is a clear sense in which the products and processes of speedrunning are owned by the community rather than any particular individual ».

[82] « The author becomes just a small element in the title of these videos, less important for their identification than their running time ».

[83] « TASVideos movies: [2341] GBC Pokémon: Yellow Version (USA) "arbitrary code execution" by FractalFusion in 03:14.15 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/2341M.html, consulté le 07/12/2016.

[84] La capacité du groupe à produire plus dans la collaboration que ce dont les praticiens seraient individuellement capables.

La dilution de l'auteur ne se limite toutefois pas aux commentaires et aux modes de production : elle touche le contenu même des vidéos. En effet, contrairement aux *let's plays*, qui mettent en scène une expérience individuelle du jeu et font la part belle à la subjectivité du joueur, les *speedruns* tendent plutôt vers l'uniformisation des performances : les praticiens élaborent collectivement une trajectoire idéale, puis entrent en compétition pour la réaliser le plus parfaitement possible. Les vidéos retracent donc moins des interprétations ou des choix personnels qu'une chorégraphie sur-codifiée dont le joueur n'est que le *performer*, l'instrument – non l'auteur. La dépersonnalisation est, ici encore, parachevée dans le TAS, où la partition n'est même plus jouée par le praticien, mais par l'émulateur.

Toutes ces particularités stylistiques ne produisent pas vraiment d'effet d'écart par rapport au contexte d'énonciation du jeu, où le joueur est rarement identifié comme une figure d'auteur. Si les procédés formels abordés précédemment favorisaient plutôt l'autonomisation des *speedruns* en tant qu'œuvres, la déconstruction de l'auctorialité rattache donc ces vidéos, au contraire, à l'activité ludique : elle les fait apparaître comme des performances de jeu.

Enfin, le *speedrun* déconstruit la figure de l'auteur et les frontières de l'œuvre – parallèlement au *let's play*, cette fois – en ce qu'il s'inscrit dans une dynamique profondément dialogique. Les vidéos et leur paratexte se caractérisent effectivement par une constante sollicitation et une prise en compte du public.

Cette inscription du public dans la création se marque, tout d'abord, dans le souci didactique omniprésent au sein des discours sur la pratique : le site *TASVideos* propose, par exemple, une page regroupant les vidéos recommandées pour les nouveaux arrivants[85] ainsi que diverses pages de ressources « permettant aux nouveaux joueurs de rapidement rattraper nos experts »[86]. Pour chaque TAS soumis à évaluation, il existe, en outre, un sujet associé dans le forum, dans lequel les membres sont invités à discuter autour de la vidéo et à donner leur avis sur son éventuelle publication[87]. Le site *Speed Demos Archive* dédie, quant à lui, un forum à l'intronisation des débutants ainsi qu'un autre à l'archivage des connaissances[88]. Les présentations des *speedruns* par leurs auteurs s'inscrivent aussi dans cette logique didactique, étant donné la minutie avec laquelle ceux-ci détaillent la manière de reproduire leurs techniques (allant parfois jusqu'à fournir au lecteur du « matériel pédagogique », tel que des cartes annotées des niveaux du jeu ; voir Barnabé, 2014b pour plus d'exemples à ce sujet).

[85] « Newcomer Corner », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/NewcomerCorner.html, consulté le 13/12/2016.

[86] « Allowing new players to quickly catch up to our experts » ; « Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html, consulté le 13/12/2016.

[87] Le sujet lié au TAS de *Pokémon Jaune*, par exemple, est disponible à cette adresse : « View topic - #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=13902, consulté le 13/12/2016.

[88] « New Users », sur *Speed Demos Archive*. URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/new_users.html, consulté le 13/12/2016 et « Knowledge Base », sur *Speed Demos Archive*. URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/knowledge_base2.html, consulté le 13/12/2016.

Le détenteur du record sur *Pokémon Snap* a ainsi réalisé, parallèlement à son *speedrun*, un tutoriel sous forme de vidéo commentée[89], destiné à ceux qui voudraient tenter la même prouesse.

De ce souci de vulgarisation découle, ensuite, une certaine ouverture du *speedrun* à l'interactivité, dans le sens où le méta-discours – non content de donner au spectateur toutes les cartes pour réaliser lui-même un record – contient, bien souvent, des invitations explicites à l'intervention du public. Cette incitation transparaît dans la forme des commentaires : ceux-ci s'adressent généralement à leur lecteur à la deuxième personne, à l'instar de manuels, et le figurent donc comme s'il était lui-même en pleine activité ludique. La présentation du TAS de *Pokémon Jaune* commence ainsi ses explications par : « pour détourner le contrôle du programme, vous avez besoin de deux choses : une manière de dévier le pointeur d'instruction (PC) vers la RAM. Une manière d'écrire le bon programme »[90]. Le commentaire du *speedrun* de *Pokémon Vert*, lui aussi, dicte littéralement ses instructions au lecteur : « le chronomètre interne au jeu commence quand vous apparaissez dans votre chambre, tant que vous n'avez pas un fichier de sauvegarde sur la cartouche. Si vous en avez un, le chronomètre commence plus tôt […]. En conséquence, vous devez supprimer votre sauvegarde avant de commencer »[91]. Si le *speedrunner* de *Pokémon Snap* est moins explicitement prescriptif, les commentaires qu'il superpose à sa prestation n'en sont pas moins didactiques et l'inscription du public dans sa vidéo passe aussi, plus directement, par le dialogue qu'il entretient avec ses *viewers* (voir, pour exemple, entre 18:41 et 19:28, où il questionne un de ses spectateurs puis félicite un autre d'avoir dépassé les 1500 *followers*).

En outre, les présentations de *speedruns* comportent presque systématiquement la mention des points de la vidéo qui, selon l'auteur, pourraient être améliorés (les passages où il estime avoir perdu du temps, ceux où il a refusé de prendre un risque qui aurait pu être payant, etc.). Le *speedrunner* de *Pokémon Vert* signale ainsi : « tout au plus, une seconde a été perdue durant l'exécution, en raison de petites erreurs dans le martelage du texte et d'une légère hésitation durant le voyage de retour au Bourg Palette. L'itinéraire a fait perdre 5 secondes, mais a donné à la *run* une chance beaucoup plus élevée de finir »[92]. Ces mécanismes d'ouverture des frontières de l'œuvre font apparaître la vidéo de *speedrun*, moins comme un objet fini à la forme arrêtée, que comme un *work in progress*, une étape dans un processus en cours : le *speedrunner* de *Pokémon Snap* n'a, d'ailleurs, qu'à peine terminé sa prestation, qu'il est déjà en train d'annoncer ses prochaines prestations, en fin de vidéo (25:14). De même, toutes les publications de TAS sur le site *TASVideos* se terminent sur la

[89] « Pokémon Snap - 100% Speedrun Tutorial - by Drogeriehund », sur *Speedrun.com*. URL : http://www.speedrun.com/pkmnsnap/guide/08yk7, consulté le 13/12/2016.

[90] « To hijack program control, you need two things: A way to divert the program counter (PC) into RAM. A way to write the right program » ; « TASVideos submissions: #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3894S.html, consulté le 07/12/2016.

[91] « First, the run starts before the game even boots up. The ingame timer starts when you appear in your room, as long as you don't have a save file on the cart. If you do, the timer starts earlier […]. Therefore, you must delete your save before beginning » ; « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

[92] « At most, one second was lost to execution, owing to small errors in text mashing and a slight hesitation during the trip back to Pallet Town. The route lost 5 seconds but gave the run a vastly higher chance of finishing » ; « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

mention des « soumissions similaires », c'est-à-dire des autres TAS réalisés sur le même jeu, ce qui resitue encore la vidéo dans un continuum de prestations.

L'inscription de l'activité ludique dans une dynamique dialogique et la dilution de la figure de l'auteur, en somme, ne participent pas vraiment à « faire œuvre » du *speedrun*, mais réinscrivent la vidéo dans un registre ludique. La déconstruction de l'esthétique du jeu original et le caractère secondaire de la spectacularisation[93], dans ces vidéos, vont également dans ce sens. Les *speedruns* n'accéderaient donc pas au statut d'œuvres ? Nous arguerons que si, mais que ce qui est valorisé comme la production ultime de ce mode de jeu n'est pas tant la vidéo que la partition élaborée et suivie par les joueurs.

# 6. Figures de la formalisation

## 6.1. Comparaison

On a insisté sur le fait que le *speedrun* – bien qu'étant une forme de détournement par la performance – n'est pas sans impact sur le *game* de l'œuvre détournée, puisqu'il y superpose une autre couche de règles et d'objectifs. Ajoutons qu'en définissant son propre *dispositif* ludique, le phénomène dessine aussi, nécessairement, un nouveau *play* modèle. Or, si les vidéos produisent régulièrement des effets d'écart par rapport au *play* modèle du jeu original (en court-circuitant son *level desing* ou en ignorant son *gameplay*, par exemple), elles tendent, au contraire, à se fondre totalement dans le second *play* modèle. En effet, l'objectif d'optimisation propre à la pratique induit une uniformisation des trajectoires, techniques et parcours utilisés par les joueurs, l'objectif étant de se rapprocher le plus possible d'une performance idéale (souvent incarnée par le TAS) qui permettrait de déterminer le temps minimum pour chaque titre (et pour chaque sous-catégorie de *runs*).

À travers leur jeu, les *speedrunners* ne produisent donc pas seulement une vidéo ou une performance spectaculaire : ils écrivent également une partition, un parcours modèle que chacune de leurs prestations tâchera d'actualiser, mais dont quelques erreurs d'exécution continueront généralement de les séparer. En d'autres termes, l'œuvre de *speedrun* ne se limite pas à la vidéo produite, puisque celle-ci n'est qu'une étape, une tentative de performer le *play* modèle. La remarque s'applique plus concrètement au cas du TAS, où la partition (le fichier reprenant toutes les touches à actionner) est explicitement ce qui est évalué par les pairs.

Ce qu'affirment Pinchbeck et Gras à propos du *machinima* semble donc s'appliquer plus adéquatement encore au cas du *speedrun* : ils définissent cette forme de détournement comme « le processus de production d'un artéfact linéaire à partir d'un système non linéaire, de réduction du champ des affordances interne à ce système à un flux individualisé » (Pinchbeck et Gras, 2011 : 144)[94]. Cette fermeture, cette standardisation des performances ludiques visible au sein des

[93] Visible, par exemple, dans les prises de vues monotones du *speedrun* de *Pokémon Snap*, qui préfèrent fixer le sol dans un souci d'optimisation plutôt que de montrer les paysages du jeu.

[94] « Machinima is the process of rendering a linear artifact from a nonlinear system, of reducing the field of affordances within this system to an individualized stream ».

vidéos constitue une saillance en soi, car elle met en doute la définition du jeu comme activité contingente (Malaby, 2007 : 106) ou comme ouverture des possibles. Selon Genvo, en effet, l'existence d'indétermination conditionne la jouabilité d'une situation :

> Puisque jouer c'est faire (Winnicott, 1971), il est selon nous nécessaire d'ajouter que jouer c'est aussi prendre une décision et « faire l'exercice du possible ». Si le jeu ne consiste que dans la succession de décisions uniques, alors le joueur n'a aucune « latitude » dans ses choix ; il se contente d'actualiser une proposition tenue pour vraie, qui ne dépend pas de son jeu particulier (Genvo, 2011 : 72).

L'exercice du possible serait ainsi ce qui différencie le jeu de la simple interaction : un logiciel tel que Word, par exemple, est bien interactif, mais son utilisation courante ne consiste généralement pas à en explorer les potentialités, car elle poursuit un but précis ; le jeu, quant à lui, dépasse le cadre de l'interaction pour ouvrir le logiciel à davantage de contingence. Or, si le *speedrun* ouvre les possibles du *game* original (notamment grâce à l'exploitation des glitchs), il les referme aussi vite en codifiant une interprétation optimale (dans le cadre du dispositif secondaire). La posture construite par le *speedrunner* passe en quelque sorte de celle de l'interprète à celle du chorégraphe.

Concrètement, l'existence de ce *play* modèle secondaire se manifeste, au sein des productions, par des figures assez classiques, à savoir des comparaisons. Les performances sont régulièrement mises en regard avec les autres records réalisés sur un même jeu (afin de montrer les avancées opérées par chacune) ou bien sont comparées au TAS, qui fait souvent office de modèle pour le *speedrun*, étant donné que les émulateurs permettent de se rapprocher d'un temps théoriquement parfait. Le *speedrunner* de *Pokémon Vert* se réjouit ainsi avec beaucoup d'enthousiasme du record qu'il a établi, pour la bonne raison qu'il a presque réussi à égaler le TAS du même titre : « ceci est mon *speedrun* du *Pokémon Vert* exclusif au Japon en 0:03 selon le *timer* interne au jeu, ce qui est littéralement imbattable. Même le TAS hyper optimisé obtient 0:03, alors attendez-vous à ce que cette *run* reste valable pour l'éternité »[95].

Le *speedrun* de *Pokémon Snap*, quant à lui, formalise le *play* modèle dont il cherche à s'approcher à travers son cadre. En effet, l'encadrement de la vidéo contient non seulement une captation du *speedrunner* en train de jouer et la reproduction d'une manette, mais aussi un tableau reprenant, pour chaque étape du *speedrun*, le temps à battre (celui du record mondial précédent) ainsi que le rapport entre ce dernier et la performance qui vient d'être accomplie par le joueur. Sur la figure 84, on voit, par exemple, que la *run* a 1,62 seconde de retard par rapport au temps idéal au niveau du Tunnel, mais qu'elle a pris, en revanche, 1,61 seconde d'avance à celui de la Rivière. Cette comparaison inscrite dans « l'interface » du *speedrun* ouvre la vidéo à un intertexte et fonctionne comme un rappel constant de l'existence d'une partition (partagée) derrière la prestation (individuelle). En outre, il est intéressant de noter que le découpage des différentes étapes de la course ne correspond pas vraiment à la division originale du jeu en niveaux : il reprend plutôt l'itinéraire que les *speedrunners* ont établi comme le plus efficace (ainsi, le premier titre, « *Apples* », ne renvoie pas à un niveau, mais au parcours qui mène à l'obtention des pommes, objet qu'il est possible de lancer aux Pokémon par la suite). La mention de ce découpage propre au *speedrun* et

[95] « This is my speedrun of the Japan-exclusive Pokémon Green in 0:03 by the ingame timer, which is literally unbeatable. Even the hyper-optimized TAS gets 0:03, so expect this run to stand for eternity » ; « Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016.

l'attribution d'un nom à chaque étape de la course signalent donc graphiquement, dans la vidéo, à la fois la rupture du *play* modèle du jeu (dont les niveaux sont reconfigurés) et l'existence d'un *play* modèle secondaire dont la prescription principale – le temps – est sans cesse répétée.




*Figure 84 - Le cadre du* speedrun *de* Pokémon Snap *formalise un* play *modèle à travers un tableau qui reprend, pour chaque étape, le temps à battre (en haut à gauche)*

Les commentaires oraux du *speedrunner* redoublent d'ailleurs la comparaison avec le *play* modèle, car ce dernier réaffirme très régulièrement que sa performance est bien (malgré les quelques erreurs qu'il commet) dans le sillage du record mondial, qu'il suit scrupuleusement : « j'ai encore une cadence de record du monde » (« I still have a world record pace » ; 13:47), « on est en avance sur un record mondial de… six secondes pour le défaire » (« we're ahead of a world record by… six seconds for undo » ; 14:44), « sept secondes d'avance… non dix secondes en fait. Dix secondes d'avance sur le record du monde » (« seven seconds ahead… no ten seconds actually. Ten seconds ahead of world record » ; 18:33)[96], etc.

L'existence d'un second *play* modèle et son intégration au dispositif du *speedrun* passent donc aussi par l'importance conférée à la planification d'un itinéraire : « ce que nous devrions noter ici, c'est que, même si le *speedrun* semble privilégier la performance de jeu, c'est en fait une activité dans laquelle la planification et la stratégie sont des composantes également valorisées »[97] (Newman, 2008 : 131).

[96] « Pokémon Snap - 100% - N64 in 23m 40s by Drogie », sur *Speedrun.com*. URL: http://www.speedrun.com/run/wzpko2vy, consulté le 09/05/2017.

[97] « What we should note here is that while speedrunning appears to privilege the performance of play, it is in fact an activity in which planning and strategy are equally valued components ».

## 6.2. Codification

Nous ne reviendrons pas, ici, sur les différents mécanismes de codification à l'œuvre dans le *speedrun* (création de nomenclatures pour les techniques[98], d'un langage partagé, formatage des vidéos, etc.), car ceux-ci ont déjà été détaillés dans le deuxième chapitre de la première partie (point 2.3). Nous insisterons simplement sur le fait qu'en étant répétés, ces processus viennent, en quelque sorte, lexicaliser la pratique du *speedrun*, figer les interprétations possibles d'un jeu pour produire un lexique des actions reconnues. L'établissement de règles pour l'activité, la définition des standards et le classement des vidéos en catégories demandent un important travail collectif de théorisation. Par exemple : à quelles conditions un *speedrun* peut-il être qualifié de « 100% » ou de « *low%* » ? Que signifie finir *Pokémon Rouge* à 100% ? Et *Super Mario Bros* ou *Metroid* ? Les critères ne pourront être identiques, si bien que le site *Speed Demos Archive* réserve un sujet de forum à l'établissement de ces définitions pour chaque œuvre vidéoludique[99].

Le souci de codification touche d'ailleurs les jeux eux-mêmes : la plupart des *speedruns* et des TAS étant réalisés sur émulateurs (puisque ceux-ci donnent accès à des consoles et titres anciens que les joueurs ne possèdent pas nécessairement), les *speedrunners* manifestent, dans leurs discours, un réel souci d'utiliser des logiciels et des ROM[100] qui reproduisent les consoles et les jeux à l'identique. Dans le règlement du site *TASVideos*, par exemple, on peut lire :

> Une émulation exacte est préférée à une inexacte ! Le but de nos vidéos est de montrer ce qui pourrait théoriquement être fait sur une vraie console. Exploiter les bugs d'émulation va à l'encontre de cet objectif. […] Si vous n'êtes pas certain qu'un bug dont vous essayez d'abuser découle de l'émulation plutôt que du jeu lui-même, essayez de le reproduire sur une vraie console ou sur un émulateur différent (de préférence plus précis)[101].

L'exercice effectué par ces joueurs se rapproche donc, à bien des égards, d'un travail de philologue, dans le sens où ils tentent d'établir une version stable et commune du texte qui accueillera leurs performances. Tous ces procédés de formalisation font partie intégrante du *speedrun* en tant qu'activité créatrice : la planification d'un *play* modèle, la standardisation des performances ludiques et la production d'un code partagé forment un cadre qui participe à conférer au *speedrun* un statut de jeu décalé.

## 6.3. Sur-conformité

Enfin, la définition d'un *play* modèle propre au *speedrun* et la codification des trajectoires comme des techniques rendent les vidéos saillantes car elles se sur-conforment, justement, à ces

---

[98] L'enchaînement de manipulations réalisé dans le *speedrun* de *Pokémon Vert*, par exemple, a été formalisé comme constituant une technique à part entière, connue de tous sous l'étiquette de *Dokokashira Door Glitch*.

[99] « low%/100% definitions », sur *SDA Forum*. URL : https://forum.speeddemosarchive.com/post/low100_definitions.html, consulté le 14/12/2016.

[100] Dans le domaine de l'émulation, une ROM désigne une copie de cartouche de jeu qui peut être lue par un émulateur.

[101] « Accurate emulation is preferred over inaccurate! The goal of our movies is to show what could theoretically be done on a real console. Exploiting emulation bugs goes against this goal. […] If you're unsure whether a bug you're trying to abuse pertains to emulation rather than the game itself, try reproducing it on a real console or a different (preferably more accurate) emulator » ; « Movie Rules », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/MovieRules.html, consulté le 01/12/2016.

modèles. La précision inhabituelle de certains mouvements (les déplacements de l'avatar dans le *speedrun* de *Pokémon Vert*, par exemple, qui anticipent les obstacles et suivent toujours le chemin le plus court) et leur optimisation mécanique (comme lorsque le *speedrunner* de *Pokémon Snap*, à 16:00, lance une balle sur un Pokémon pour le projeter sur un autre, mais ne prend même pas le temps de regarder le résultat de son action, car il est déjà en train d'accomplir la tâche suivante de son programme) s'écartent du jeu comme activité exploratoire, variable et subjective par leur caractère lisse et leur perfection.




*Figure 85 - Le joueur lance une Agass'Ball pour projeter un Pokémon sur un autre, mais ne prend même pas le temps de regarder si son action a réussi : il continue à suivre son programme*

FractalFusion, l'auteur du TAS de *Pokémon Jaune*, distingue précisément sa pratique du « simple jeu » en vertu de cette exactitude hors du commun : « oui, utiliser les outils rend le jeu facile – mais *nous ne nous contentons pas de jouer*, ici. Nous essayons de parfaire les jeux à un niveau divin de précision »[102] (la citation date de 2007 et est rapportée par Newman, 2008 : 142). Dans le cas du TAS, il arrive que la performance soit « si parfait[e] que le jeu n'est pas préparé à le supporter »[103] (Menotti, 2014 : 87). Menotti prend l'exemple du TAS du jeu de course *Excitebike*, où le fait que le joueur ne commette aucune erreur lui fait accumuler tant de vitesse que son avatar est projeté hors de l'écran[104]. Le décalage se marque, encore, dans les vidéos qui utilisent des techniques de « manipulation de la chance », c'est-à-dire qui contrôlent la manière dont le programme du jeu détermine des résultats aléatoires à l'aide des touches appuyées pendant la partie[105]. Dans le TAS de *Pokémon Stadium*[106], par exemple, les joueurs parviennent ainsi à contrôler quels Pokémon seront choisis par leurs adversaires : dans ces vidéos, l'aléatoire lui-même en vient donc à être neutralisé, déterminé.

---

[102] Nous soulignons. Texte original : « yes, using the tools makes playing easy – but we do not just play here. We attempt to perfect the games to a godly level of precision ».
[103] « Sometimes, the playthrough might be so perfect that the game is not prepared to support it ».
[104] « TASVideos movies: [1348] NES Excitebike (JPN/USA) by Lord Tom in 05:29.44 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/1348M.html, consulté le 15/12/2016.
[105] Pour plus d'informations sur cette pratique, voir la page « Luck Manipulation », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/LuckManipulation.html, consulté le 15/12/2016.
[106] « TASVideos movies: [3160] N64 Pokémon Stadium (USA) "Gym Leader Castle" by aleckermit & Beccachu in 1:08:56.78 », sur *TASVideos*. URL : http://tasvideos.org/3160M.html, consulté le 05/12/2016.

En somme, le *speedrun* se distingue du jeu, car il a pour effet de supprimer les temps faibles de l'activité vidéoludique : les moments d'attente, de recherche, d'essai-erreur ou d'engagement moindre disparaissent des vidéos, alors qu'ils représentent une part importante des expériences ludiques quotidiennes, telles qu'ont pu les observer les chercheurs du projet Ludespace[107] (voir notamment Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian et Triclot, 2014). Par ailleurs, si le *speedrun* profite des ouvertures que les titres comprennent, de l'implicite de leurs règles, il tend aussi à refermer tout ce « jeu » contenu dans les mécanismes ludiques en proposant une interprétation uniformisée, optimisée et codifiée *par* et *pour* le collectif.

## 7. Conclusion : œuvre, *game* et dispositif

Le *speedrun* est une forme de détournement très ambiguë : il mêle des procédés de déconstruction (de l'œuvre et de ses codes) à des procédés de formalisation (d'un nouveau *dispositif* et d'un nouveau *play* modèle) ; il détourne par la performance (le *play*), mais n'en altère pas moins le *game* en lui superposant un cadre externe ; ce faisant, il est à la fois pratique ludique et acte de « méta-*game design* ». La dimension réflexive du *speedrun* (comme forme de rétro-ingénierie) en fait, de plus, un puissant outil d'analyse des supports ludiques sur lesquels il se greffe. Ses spécificités en tant que détournement invitent, tout particulièrement, à repenser les notions d'*œuvre* et de *game* – réflexion que nous avons initiée au fil de ce chapitre.

On a vu, d'une part, que, dans le domaine du *speedrun*, la *trace* de la performance (la vidéo) ne suffit pas à « faire œuvre », car cette vidéo ne prend sens qu'en étant rattachée à un métadiscours définissant les règles de la pratique (via des sites, des plateformes de diffusion, etc.), à un paratexte qui rend la production lisible, et à une planification à travers laquelle se dessine une « partition » abstraite[108]. L'œuvre de *speedrun* est donc plurielle, transmédiatique et, surtout, collective : elle donne accès à un *play* dont la partition a été écrite par la communauté, si bien que chaque partie individuelle s'intègre dans un ensemble formé par les trajectoires des autres praticiens.

D'autre part, cette activité ludique fait émerger avec beaucoup de clarté la nécessité de préciser la définition de ce qu'est l'« objet-jeu » (ce *avec* quoi, *à* quoi et *à partir de* quoi on joue). Nous avons ainsi proposé de distinguer le *game* du *dispositif* ludique : le premier terme désigne l'objet-jeu au sens strict (son code, son répertoire d'images et de sons, sa matérialité), tandis que le second fait référence au réseau transmédiatique des supports mobilisés dans le cadre de l'expérience ludique (le paratexte, les périphériques d'interaction, les sites, forums et communautés,

[107] « L'une des observations les plus étonnantes dans notre analyse du matériau produit tient à la fragilité considérable des situations de jeu, à la part dévolue sinon à l'ennui, du moins à des moments de faible intensité, sans expression particulière de plaisir » (Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian et Triclot, 2014 : 4, vers. num.).

[108] La performance en elle-même est aussi une composante essentielle de l'œuvre, étant donné qu'elle est la source de son existence. Comme le note Després au sujet de la danse et de ses captations audiovisuelles : « dans le tissage des textualités, le fait chorégraphique pourrait être considéré comme une *infra-donnée* ou une *proto-donnée* de la donnée audiovisuelle et ne peut être évacuée de la donnée qui l'englobe » (Després, 2016).

les prolongements ou produits dérivés, etc.). La distinction permet de montrer le rôle essentiel, dans l'expérience ludique, de ces éléments parfois trop vite jugés « hors-jeu » : lorsqu'une énigme de *Metal Gear Solid* invite le joueur à trouver une information dissimulée sur la boîte du titre, lorsque les amateurs de *World of Warcraft* se réunissent avec leur guilde sur des forums pour planifier leur prochaine partie commune, ou encore lorsque les utilisateurs du jeu de simulation *Spore* partagent leurs créations en ligne, des éléments extérieurs au *game* sont mobilisés dans et par l'activité ludique. Il semble donc utile d'asseoir un concept permettant de les inclure dans l'analyse, tout en maintenant une distinction entre l'objet-jeu et cet assemblage de structures par essence transmédiatique.

Notons que la notion de *dispositif*, telle que définie ici, rappelle pour beaucoup une remarque émise par Després (2016), dans le champ de la danse, au sujet des problèmes posés par l'œuvre chorégraphique et ses multiples réinterprétations et remédiatisations audiovisuelles. Plutôt que de concevoir la danse comme une performance « désœuvrée » (en référence à Pouillaude, 2009), Després l'envisage comme étant « *étoilée* d'ouvrages » : en ce sens, l'œuvre ne peut donc être définie que comme une virtualité, « comme un *composé abstrait* qui surgirait soudain en des précipités interprétatifs actuels, les mille et une interprétations ou lectures qui la fabriquent et la re-fabriquent » (Després, 2016).

Ces quelques réflexions remettent en lumière la relation intime qui existe entre le détournement et les théories du ludique : la compréhension du détournement ne peut se faire sans que soient interrogées les matérialités du jeu.

# III. Le *machinima* : un genre polyphonique

## 1. Définition et limites du genre

Le terme *machinima* est réputé provenir d'une erreur : Anthony Bailey (connu pour avoir participé aux vidéos *Quake done Quick*) aurait initialement inventé l'expression *machinema*, afin de renvoyer simultanément au cinéma et aux moteurs de jeu (*machine*). Par la suite[1], Hugh Hancock (fondateur d'un des plus vieux studios de *machinima*, Strange Company, ainsi que du site *Machinima.com*) aurait mal orthographié le mot, mais son erreur – plaisante, car elle permettait de renvoyer aussi à l'animation – aurait fini par être adoptée (Marino, 2004 : 12).

Au sens strict, le *machinima* est une vidéo (ou une série de vidéos) « composé[e] de captures vidéo de sessions de jeu, ayant fait ou non l'objet d'une postproduction (montage vidéo, insertion d'une bande son, composition de musique, générique, etc.) » (Georges et Auray, 2012a : 4). Les machinéastes (ou *machinimakers*) utilisent donc les moteurs des jeux vidéo (ces ensembles de programmes qui déterminent la physique, la lumière, le comportement des objets et les autres règles faisant exister l'univers ludique) afin de produire en temps réel des films d'animation. Concrètement, ces créateurs se servent des avatars comme marionnettes et des environnements comme décors pour performer des saynètes qui seront enregistrées et, éventuellement, montées, doublées ou retouchées.

D'autres définitions élargissent toutefois la conception du *machinima* en insistant sur son hybridité formelle ou sur la variété de ses formats. Certains (Bailey, 2008 ; Kelland, Morris et Lloyd, 2005 : 13 ; Marino, 2004 : 1 ; Hancock et Ingram, 2007 : 10) délaissent l'origine ludique de la pratique et considèrent comme *machinima* toute vidéo produite dans un « environnement virtuel en 3D », qu'il s'agisse ou non d'un jeu vidéo[2]. La définition de l'*Academy of Machinima Arts and Sciences*, telle que rapportée par Schneider (2008 : 50), remet, en revanche, le jeu au centre de la création, en décrivant le *machinima* comme « la convergence de la réalisation cinématographique, de l'animation et du développement de jeux »[3]. Nitsche, quant à lui, souligne que le résultat de cette pratique peut prendre plusieurs formes : « tant que c'est produit dans un moteur 3D temps réel, le résultat peut être soit une performance *live*, soit une session de jeu enregistrée, soit des clips vidéo linéaires post-produits – tous sont des formes acceptées de *machinima* »[4] (Nitsche, 2005 : 2, vers. num.). Les vidéos varient, encore, par le fait qu'elles peuvent plus ou moins intégrer le *modding* (certains machinéastes modifient les jeux pour en augmenter les possibilités expressives : en y ajoutant des personnages, en changeant leurs graphismes, etc.) et qu'elles peuvent parfois comprendre des passages réalisés en

[1] Au début de l'année 2000, selon Georges et Auray (2012b).
[2] Certains logiciels (comme Muvizu ou Moviestorm) et certains mondes virtuels (comme *Second Life*, qui est généralement considéré comme un réseau social plus que comme un jeu) sont effectivement utilisés pour produire des *machinimas*.
[3] « The convergence of filmmaking, animation and game development ».
[4] « As long as it is produced in a real-time 3D engine the result can be either a live performance, a recorded game session, or post-produced linear video clips – all are accepted forms of Machinima ».

animation classique[5]. Adoptant une perspective transversale pour envisager cette diversité, Georges et Auray (2012a) comme Menotti (2014) proposent une conception assez extensive du *machinima*, en englobant sous le terme tous les genres de productions audiovisuelles issues de jeux vidéo : le *speedrun* et le *let's play*, notamment, y apparaissent comme des sous-catégories de *machinimas*.

La délimitation claire de la pratique et des œuvres qui en découlent est donc loin de faire l'unanimité et nombre de questions restent irrésolues. Comme le soulève Schneider :

> Pourquoi les *cut-scenes*[6] ne sont-elles pas simplement appelées des *machinimas* ? Est-ce que cela ne fait pas du *machinima* une culture de fans, puisqu'il exclut les productions professionnelles telles que les *cut-scenes* ? Et pourquoi est-ce important de limiter le *machinima* à la 3D ? Si j'enregistre une session de moi en train de jouer à *Tetris*, est-ce que ça ne serait pas une sorte de *machinima* documentaire ?[7] (Schneider, 2008 : 52-53).

La difficulté de donner une réponse précise, fermée, à ces interrogations réside, selon l'auteur, dans le fait que le *machinima* n'est pas réductible à une technique de production ou à un format d'œuvres, car il s'agit, plus largement, d'une pratique culturelle (voire d'un mouvement artistique ; Schneider, 2008 : 53). S'il peut varier dans ses formes et ses thématiques, ou gommer la plupart des références au jeu dont il provient, le *machinima* n'en reste pas moins imprégné par la culture ludique et informatique qui l'a vu naître et marqué par la modification et l'expérimentation (Lowood, 2006 : 23, vers. num.). On voit ici l'importance, pour la définition d'un genre de détournement, de son contexte d'énonciation et des valeurs culturelles qui lui sont associées.

Afin de nous situer par rapport au foisonnement de définitions rapportées ci-dessus et de distinguer le *machinima* des autres formes de détournement abordées, précisons toutefois que – pour répondre aux besoins de cette recherche particulière – nous entendrons ici par *machinima* toute vidéo produite à partir de séquences enregistrées au sein d'un jeu vidéo *et* qui ne représente pas un *playthrough* (au contraire du *speedrun* ou du *let's play*), mais qui met les composantes du jeu au service d'une mise en scène. Celle-ci peut relever de plusieurs genres (fiction, clip musical, sketch, documentaire, *talk-show*…), genres qui ont pour spécificité de ne pas être originaires du domaine vidéoludique. Le *machinima*, en effet, ne se contente pas de détourner les jeux pour produire des vidéos : il remédiatise aussi des genres canoniques en les adaptant à un mode de représentation vidéoludique.

---

[5] À partir de sa huitième saison, par exemple, la série *Red Vs. Blue* recourt régulièrement à des animations pré-calculées pour mettre en scène les personnages dans des positions que le moteur du jeu n'autoriserait pas. Voir « Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*. URL : http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue, consulté le 01/03/2016.

[6] Dans les jeux vidéo, on réserve généralement le terme *cut-scene* aux scènes créées à partir du moteur graphique du jeu, qui conservent donc la même apparence que les phases jouables et ne s'en distinguent que par leur non-interactivité. Le terme *cinématiques*, par opposition, fait référence aux séquences vidéo pré-rendues, qui ne sont pas calculées par le jeu en temps réel et peuvent donc bénéficier des dernières avancées en matière d'animation.

[7] « Why are cut-scenes not simply called machinima? Does this not make machinima a fan-culture because it excludes professional productions such as cut-scenes? And why is it important to limit machinima to 3D? If I recorded a session of me playing Tetris would that not be some sort of machinima documentary? ».

## 2. Contextualisation

On a déjà fait remonter l'apparition des pratiques d'enregistrement de sessions de jeu (*let's play*, *speedrun* et *machinima*) à la sortie de *DOOM*, en 1993. Dans le cas précis du *machinima*, on peut toutefois mentionner une origine encore antérieure : la *demo scene*, cette sous-culture informatique où le piratage de jeux et de logiciels était élevé au rang de pratique culturelle et artistique (voir notamment Marino, 2004 : 5-6). Dans les années 1980, en effet, des groupes de hackers :

> Exhibaient leurs compétences de codage et de piratage en générant de petits programmes d'intro en guise de signature – appelés « *demos* » – qui tournaient avant le début du jeu principal. Bien que de petite taille, les codeurs les ont utilisés comme des vitrines pour leurs compétences et certains étaient des séquences miniatures visuellement stupéfiantes, avec des effets sonores et visuels élaborés[8] (Nitsche, 2005 : 2-3).

Cette première ascendance situe déjà la production de *machinimas* à cheval entre un travail de mise en scène et un travail de *modding*, de programmation.

Par la suite, les apparitions de *DOOM* puis de *Quake* ont fait sortir la pratique du domaine du piratage, puisque ces jeux intégraient, dans leur *game*, la possibilité d'enregistrer et de diffuser des parties. Les premières vidéos ainsi produites servaient principalement des buts pédagogique (pour diffuser des techniques de jeu)[9], publicitaire (pour faire la démonstration des capacités d'un joueur ou d'un groupe)[10] ou compétitif (pour comparer les performances des joueurs et établir des records, ce qui marque le début du *speedrun*). Cependant, les possibilités accrues de personnalisation introduites par *Quake* ont aussi débouché sur de réelles mises en scène.

En 1996, à peine un mois après la sortie commerciale du jeu (Lowood, 2006 : 12, vers. num.), un groupe de joueurs déjà célèbres pour leurs *mods* et leurs exploits ludiques – le clan des « Rangers » – diffusèrent ce qui est considéré comme le premier *machinima* : *Diary of a Camper*[11]. Le *demo movie* ne montre pas seulement des moments de *gameplay*, mais développe une brève narration à l'aide des mouvements des avatars et de dialogues sous forme de textes. On y voit les Rangers en train d'explorer une carte du jeu et d'envoyer deux de leurs membres en éclaireurs, mais ceux-ci se font abattre par un « campeur ». Dans les FPS, le terme désigne un joueur qui reste constamment au même endroit, dans un lieu stratégique, et attend que ses adversaires passent

---

[8] « Different hackers and their groups showed off their coding and hacking skills by generating small signature intro programs – called 'demos' – that ran before the main game started. Although small in size, the coders used them as showcases for their skills and some were visually stunning miniature sequences with elaborate sound and visual effects ».

[9] Notons que ces premiers formats sont loin d'avoir disparu. Certains groupes de machinéastes continuent, aujourd'hui, à mêler la réalisation de fictions et celle de vidéos didactiques. Les vidéastes StaffG et Jefferson, par exemple, produisent à l'occasion des *machinimas* narratifs, mais se présentent avant tout comme des « *trickers* », c'est-à-dire des joueurs qui tentent de découvrir et de partager des techniques ou astuces (*tricks*). Ils dédient d'ailleurs une chaîne sur *YouTube* à l'enseignement des *tricks* (« Halo Bible », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/user/HaloBible/, consulté le 28/12/2016) et une autre à leurs autres types de vidéos (« StaffG », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/user/StaffG/, consulté le 28/12/2016).

[10] Voir Lowood, 2006 : 8-9, vers. num. et Marino, 2004 : 6, pour un historique plus détaillé de cette dimension.

[11] « Diary of a Camper : United Rangers Films », sur *Internet Archive*. URL : https://archive.org/details/DiaryOfACamper, consulté le 29/12/2016.

devant lui pour les décimer (l'appellation est généralement péjorative, car cette attitude n'est pas considérée comme très *fair-play*). Apprenant la mort de leurs compagnons, les Rangers restants contre-attaquent et triomphent du campeur. En examinant sa dépouille, cependant, ils se rendent compte que celui-ci n'était autre que John Romero, l'un des *designers* de *Quake*.




*Figure 86 - Conclusion du* demo movie Diary of a Camper*, considéré comme le premier* machinima

Pour Lowood, *Diary of a Camper* constitue une véritable rupture avec les *demo movies* qui étaient enregistrés jusqu'alors, car il acte la possibilité de représenter autre chose que des performances de jeu et, surtout, car il rend le point de vue du spectateur indépendant de la perspective à la première personne du joueur : on peut observer l'action, non à travers les yeux d'un avatar, mais par le biais d'une caméra libre (Lowood, 2006 : 12, vers. num.).

Suite au succès de l'œuvre des Rangers (clan déjà populaire à la base), divers outils d'aide à la création furent développés par les joueurs afin de faciliter l'édition des *demo movies*[12], ainsi que des sites dédiés qui facilitèrent la diffusion de ce qu'on n'appelait pas encore des *machinimas*, mais des « *Quake movies* ». Dans le même temps (en 1997), une autre série de *demo movies* participait à démontrer les possibilités créatives de la pratique : celle des *speedruns* susmentionnés, *Quake done Quick*[13]. Ceux-ci – on l'a dit – ont été distribués dans deux versions : la première, classique, laissait voir l'action depuis le point de vue du joueur ; la seconde, par contre, était « *recammed* », c'est-à-dire que les mouvements de l'avatar étaient montrés depuis une caméra extérieure, présentant plusieurs perspectives et réalisant parfois des zooms. En tentant de rendre leurs *speedruns* plus « cinématographiques » (*movie-like*)[14], les créateurs de *Quake done Quick* ont donc « rejoint *Diary of a Camper* dans le fait de briser l'identité visuelle du joueur, de la caméra et du spectateur, qui a caractérisé les *demo movies* de *DOOM* »[15] (Lowood, 2006 : 17).

[12] Tels que les logiciels LMPC et Keygrip (voir Marino, 2004 : 7, et Lowood, 2006 : 13, vers. num).
[13] « Movies », sur *Quake done Quick*. URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/, consulté le 30/11/2016.
[14] « Maybe we could alter the camera position in our demos to make them more movie-like to watch » (dires des producteurs de *Quake done Quick*, cités par Lowood, 2006 : 17).
[15] « "Quake done Quick" thus joined "Diary of a Camper" in breaking the visual identity of player, camera, and spectator that had characterized DOOM demo movies ».

Enfin, Lowood (2006 : 18) identifie une troisième œuvre comme faisant partie de la « trilogie fondatrice » du *machinima* : le court métrage *Operation Bayshield*[16], produit par le clan Undead en janvier 1997, dont le titre et le scénario renvoient à une série télévisée populaire (*Baywatch*). Celui-ci introduit, selon le chercheur, deux innovations notables qui deviendront des codes canoniques du *machinima*. La première n'est autre que la personnalisation des personnages (dont les apparences sont modifiées et dont les visages sont manipulés pour simuler des mouvements de lèvres lorsqu'ils parlent) et l'adjonction d'effets visuels et sonores externes au jeu d'origine. *Operation Bayshield* – *machinima* reposant sur le *modding* – était donc à la fois une performance d'acteur, de joueur et de codeur (Lowood, 2006 : 19).



*Figure 87 - Les personnages de* Quake *ont été modifiés pour coller à la narration parodique d'*Operation Bayshield

La seconde innovation tient dans le développement d'un véritable « jeu d'acteurs » propre au *machinima*, à travers la synchronisation des mouvements des avatars et le doublage vocal qu'y superposent les joueurs (par exemple : « quand un personnage ri[t] à une blague, l'avatar sembl[e] secouer son corps de manière appropriée »[17] ; Lowood, 2006 : 20). Ce mode théâtral de manipulation des avatars (que beaucoup comparent à du « théâtre de marionnettes virtuel », ou *virtual puppetry*) diffère de *Diary of a Camper* et *Quake done Quick*, car les déplacements ne renvoient plus à des actions ludiques, liées au *gameplay* de *Quake*, mais sont dictés par une narration indépendante (Lowood, 2006 : 20).

Les années qui suivirent marquèrent également les débuts d'autres précurseurs. Le studio ILL Clan, qui s'est lancé avec le *machinima* humoristique *Apartment Huntin'*[18] (1998), deviendra célèbre pour ses performances d'improvisation[19] et pour avoir compté, parmi ses membres fondateurs, l'une des figures de proue de la pratique : Paul Marino. Le studio Strange Company, quant à lui, s'est

[16] « operation bayshield », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=njbq-TcuCI4, consulté le 29/12/2016.
[17] « When a character laughed at a joke, the avatar seemed to shake his body appropriately ».
[18] « Quake Movie: Apartment Huntin' », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=QeNz7wefw0M, consulté le 29/12/2016.
[19] En 2003, ils ont performé en *live*, au *Florida Film Festival*, leur vidéo *Common Sense Cooking with Carl the Cook*, avec des contraintes narratives imposées par leur public. Voir : « Common Sense Cooking - Live », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=0Hvl9FBQD4k, consulté le 29/12/2016.

distingué avec des *Quake movies* tels que *Eschaton* et *Ozymandias*[20] (1999), et a été fondé par une autre personnalité qui marquera l'évolution du *machinima* : Hugh Hancock.

Hancock fut, en effet, à l'origine d'un nouveau tournant dans la pratique : en janvier 2000, il lança le site *Machinima.com*[21] (dont le nom lui avait été soufflé, rappelons-le, par Anthony Bailey de *Quake done Quick*), dans le but de rassembler les machinéastes et d'héberger leurs productions, quel que soit le moteur de jeu avec lequel elles ont été créées (voir Marino, 2004 : 12). En délaissant l'appellation *Quake movie* au profit d'un terme plus généraliste, Hancock permit donc au *machinima* de déborder des communautés de fans de *Quake* : le site accueillit bientôt des vidéos réalisées dans *Unreal Tournament* et *Half-Life*, par exemple[22]. En outre, dès son lancement, le site mit en vedette le *machinima Quad God*[23] (produit par Tritin Films), qui avait pour spécificité (controversée) de ne pas être diffusé sous forme de *demo movie*, mais bien dans un format de vidéo conventionnel (Lowood, 2008 : 183).

Ces nouveaux moyens et ces nouvelles pratiques de diffusion eurent pour conséquence d'ouvrir le *machinima* à une audience beaucoup plus large (les spectateurs n'ayant plus besoin de posséder les jeux pour lire les vidéos) et, ainsi, de populariser le genre. Celui-ci commença à se répandre en dehors des communautés d'initiés : certaines œuvres fameuses furent récompensées dans des festivals de vidéo ou relayées par la presse spécialisée, et l'utilisation du moteur d'*Unreal tournament* par Steven Spielberg (pour prévisualiser certains mouvements de caméra dans son film *A.I. Artificial Intelligence*) donna à la pratique un autre coup de projecteur (voir Marino, 2004 : 13-14). En 2002, plusieurs machinéastes (parmi lesquels se trouvaient Anthony Bailey, Hugh Hancock et Paul Marino) se regroupèrent afin de créer une organisation (aujourd'hui dissolue) qui serait « la voix unifiée du *machinima* » (Marino, 2004 : 17) : l'*Academy of Machinima Arts & Sciences*. Quelques mois plus tard, celle-ci tint la première édition de son festival de *machinima* (le *Machinima Film Festival*), qui récompensa les créateurs pendant plusieurs années.

---

[20] Ces deux œuvres se distinguent par des influences plus légitimes, puisqu'elles adaptent respectivement l'univers de H.P. Lovecraft et un poème de Percy Shelley. Voir la page : « Machinima, Live Action And Motion Capture Movies From Strange Company », sur S*trange Company*. URL : http://www.strangecompany.org/movies/, consulté le 29/12/2016.

[21] Notons que le site sera, quelques années plus tard, abandonné par son créateur et deviendra l'un des *networks* de *YouTube* les plus importants dans le domaine du *gaming* (un *network* est un réseau de chaînes offrant divers services aux vidéastes contre une commission). Aujourd'hui, il ne se limite plus à la diffusion de *machinimas stricto sensu*, mais encadre toutes sortes de programmes en lien avec le jeu vidéo, l'informatique ou même l'animation.

[22] Il est intéressant de noter que les premiers jeux qui ont servi de matrice au développement des *machinimas* sont, pour la plupart, des FPS. On peut s'étonner du fait qu'il s'agit d'un genre peu narratif (les histoires représentées dans les jeux de tir sont généralement assez schématiques et subordonnées à l'action ; *Half-Life* faisant, à ce titre, figure d'exception), alors que les *machinimas* délaissent précisément l'aspect compétitif de la performance ludique au profit d'un travail de mise en scène, souvent narratif. Néanmoins, ce sont aussi des jeux qui offrent beaucoup de liberté au joueur dans l'exploration de l'espace virtuel (ce sont des espaces truffés de « possibilités narratives » ; Jenkins, 2004 : 119-120) ainsi que de nombreuses possibilités de personnalisation. Malgré tout, la réinjection de narration dans ces univers constitue une saillance en soi qui place, dès ses origines, le *machinima* dans un registre de détournement.

[23] « Tritin Classic - Quad God - Part 1 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4, consulté le 29/12/2016.

Tous les événements décrits ci-dessus constituent ce que Kelland (2011) définit comme la première « phase » de l'histoire du *machinima*, qu'il nomme les « années du piratage » (« *the hacking years* » ; 2011 : 23). Ces années voient effectivement naître les balbutiements de la pratique, qui se développe de manière sporadique et non organisée dans des communautés très spécifiques[24]. La seconde étape (qu'il identifie comme la « nouvelle vague » ; 2011 : 26) se démarque au contraire, par une popularisation accrue et, surtout, une démocratisation du *machinima*.

Selon Georges et Auray (2012b), c'est, en effet, à partir de 2003 que les éditeurs de jeux vidéo commencèrent à mesurer pleinement le potentiel du *machinima* et à intégrer par défaut, dans leurs titres, des outils d'édition et de montage vidéo. « *Epic Games*, l'éditeur de *Unreal Tournament* 2003, inclut, pionnier en la matière, un outil appelé Matinee avec le jeu, et sponsorisa un concours (offrant un prix de 50 000 dollars) de création de film machinima avec le jeu » (Georges et Auray, 2012b). On vit également apparaître, au même moment, des jeux orientés « bacs à sable » qui offraient de nombreuses possibilités de personnalisation et facilitaient grandement la création, notamment sous forme de vidéos. C'était le cas de *Les Sims 2* (2004), mais aussi, plus notablement encore, de *The Movies* (2005), un jeu de gestion qui mettait explicitement le joueur à la tête d'un studio de cinéma et lui permettait de réaliser des films assez librement. Bien qu'il soit difficile de confirmer ses dires aujourd'hui et que l'opinion des praticiens était probablement loin d'être unanime, Kelland affirme que :

> Beaucoup de gens de la communauté *machinima* pré-2004 refusèrent d'accepter les vidéos réalisées avec *The Sims 2* ou *The Movies* comme du vrai *machinima*. Beaucoup de machinéastes vétérans estimaient que l'essence du *machinima* était de montrer la prouesse de pousser un moteur de jeu au-delà des limites prévues par ses développeurs, et des jeux comme *The Sims 2* et *The Movies* rendaient tout simplement ça trop facile[25] (Kelland, 2011 : 28).

Le choix d'utiliser des jeux plus ou moins contraignants pour la création semblait donc engager « non seulement la démarche d'interprétation, mais aussi les relations qui unissent les membres des communautés » (Georges et Auray, 2012a).

Il n'empêche qu'à cette époque, le *machinima* est devenu une pratique ludique de plus en plus reconnue et dont l'industrie elle-même devait tenir compte. De plus, deux événements accrurent encore sa visibilité. En 2003, tout d'abord, le studio Rooster Teeth Productions commença à diffuser la série humoristique *Red Vs. Blue*[26] (produite à l'aide des jeux de tir *Halo*). Celle-ci connut un succès populaire durable (elle est encore diffusée aujourd'hui et comporte quatorze saisons d'une vingtaine d'épisodes chacune) ainsi qu'une importante reconnaissance critique (elle a remporté de très nombreux prix dans les festivals de *machinima,* la première de sa deuxième saison a eu lieu au *Lincoln Center for the Performing Arts* de New York et elle a été relayée par le *Wall Street Journal*, dans les pages duquel elle est même comparée à du Samuel Beckett ; voir Delaney, 2004). La série a

[24] Pour un historique plus détaillé de cette période et un panorama des œuvres qui en ont marqué les étapes, voir Marino (2004 : 03-24).

[25] « Many people in the pre-2004 machinima community refused to accept movies made in *The Sims 2* or *The Movies* as real machinima. Many veteran machinimators felt that the essence of machinima was to show prowess at pushing a game engine beyond the limits intended by its developers, and games like *The Sims 2* and *The Movies* simply made it too easy ».

[26] « Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*. URL : http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue, consulté le 01/03/2016.

donc joué un rôle essentiel dans la diffusion et la reconnaissance du *machinima*, jusqu'en dehors des communautés de joueurs. Elle a, par ailleurs, influencé le développement des jeux *Halo* eux-mêmes, puisque le troisième opus contient de nombreuses références aux événements, personnages et blagues du *machinima*. La pratique a, ensuite, gagné une autre vitrine avec la diffusion, en 2006, d'un épisode de la célèbre série animée *South Park*, intitulé « Make Love, Not Warcraft », qui portait sur le MMORPG *World of Warcraft* et dont certains passages avaient été réalisés en *machinima*.

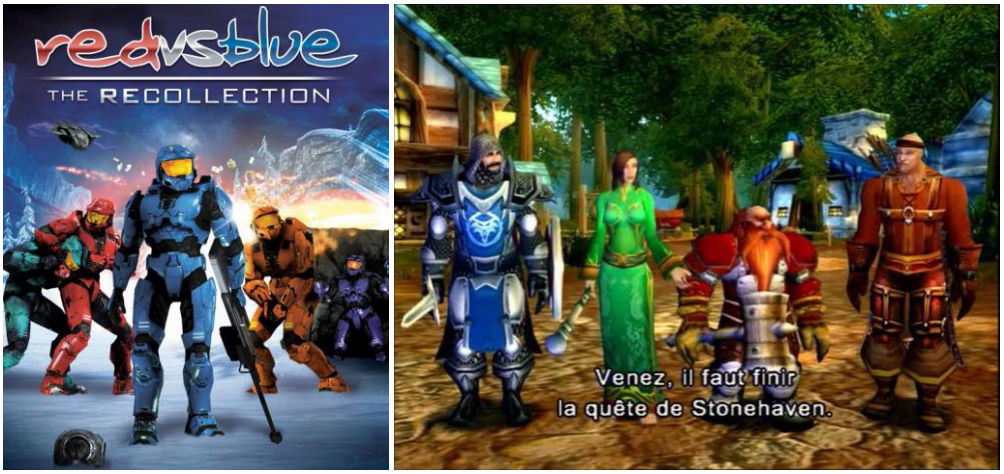



*Figure 88 - À gauche, la jaquette du DVD de* Red Vs. Blue *reprenant les saisons 6, 7 et 8, préalablement diffusées sur internet. À droite, un passage en* machinima *de l'épisode de* South Park *: « Make Love, Not Warcraft »*

Enfin, Kelland (2011 : 28-29) distingue une troisième phase dans l'histoire du *machinima* (de 2007 à aujourd'hui), qui marque un perfectionnement des outils d'aide à la création et une émancipation progressive des vidéos par rapport aux environnements ludiques qui les ont vues naître. À partir de cette date,

> Des logiciels comme Machinimation, Moviestorm, Muvizu sont ainsi spécifiquement conçus pour réaliser des machinimas : ils intègrent un moteur de jeux et un logiciel de montage. Ces logiciels exploitent des licences de moteurs de jeux vidéo (ainsi, Muvizu est l'extériorisation du moteur du jeu *Unreal Engine*, et Movistorm celle du jeu de simulation *The Movies*) (Georges et Auray, 2012b).

En 2012, le studio Valve Corporation sortit également un outil d'édition de vidéos basé sur Source (le moteur des jeux *Half-Life 2* et *Counter-Strike*, entre autres) : Source Filmmaker. On peut donc parler d'une institutionnalisation progressive de la pratique : au départ acte isolé de *transformative play* (lorsque les Rangers transformaient un jeu compétitif en scène de théâtre, par exemple ; Lowood, 2006 : 14, vers. num.), l'utilisation de jeux pour réaliser des vidéos est devenue une forme de création reconnue, voire une propriété attendue dans certaines licences (*Les Sims*, *Halo*, etc.) et qui n'est pas sans effet sur la manière dont ces jeux sont joués[27]. Actuellement, le *machinima* est

[27] Certaines techniques employées pour tourner des *machinimas* sont parfois réutilisées par les joueurs par la suite. Salen (2011 : 43) prend notamment l'exemple de la vidéo « Warthog Jump », dans laquelle un certain Randall Glass s'amuse avec la physique de *Halo* pour projeter en l'air des véhicules de combat (voir « Warthog jump », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=nGQIQljaAc0, consulté le 30/12/2016). On peut également citer le fait qu'en réponse au succès des *machinimas* réalisés sur base du jeu *Halo*, Microsoft a intégré dans la série, à partir de *Halo 2*, une commande permettant aux joueurs de baisser leurs armes : cette action ne comporte aucun intérêt ludique, mais facilite le travail des machinéastes en permettant aux avatars

d'ailleurs appréhendé par certains professionnels, non plus comme une pratique ludique, mais comme le moyen de produire des films d'animation à peu de frais.

Néanmoins, d'aucuns arguent que l'origine ludique du *machinima* en constitue un aspect définitoire – à condition de l'envisager comme une pratique culturelle et non uniquement une technique. Pour Salen, par exemple, le *machinima* est inscrit dans l'ADN des jeux, car il résulte d'une attitude ludique directement liée aux « qualités créatives » du *play* (Salen, 2011 : 41). En tant que telle, la pratique constituerait donc une forme de « méta-jeu », c'est-à-dire un moyen pour les joueurs de prolonger le jeu hors du *game* original, « d'étendre leur *play* au-delà des périodes formalisées qui marquent le début et la fin d'une session de jeu »[28] (Salen, 2011 : 44). Pour Schott également, ces vidéos s'inscrivent en plein dans un mode de création ludique et permettent, en quelque sorte, de transférer une expérience de jeu dans une production culturelle plus traditionnelle, accessible et interprétable (Schott, 2011 : 119).

Les chercheurs qui se sont intéressés au *machinima* ont, en tout cas, presque tous posé la question de son rapport au jeu (« le *machinima* est-il une expression du jeu ou une technique cinématographique rendue possible par le jeu ? »[29] ; Nitsche, 2007), et la plupart affirment l'intrication de la pratique dans une culture ludique (Lowood, 2006, définit ainsi le *machinima* comme une forme de « jeu de haute performance », un « *high-performance play* »). Prolongeant cette perspective, nous n'envisagerons pas, ici, le *machinima* comme une technique de production audiovisuelle ou même comme une forme artistico-expérimentale de création de vidéos[30], mais bien comme une pratique ludique au second degré.

## 3. Des influences multiples : hybridité et intermédialité du *machinima*

Il importe néanmoins de souligner que cette origine ludique est loin d'être le seul substrat du *machinima*. Identifiées par Lowood comme formant « un nouveau médium narratif » à part entière (2006 : 2), les vidéos rassemblées sous cette dénomination se caractérisent par une flagrante hybridité formelle. S'il n'est qu'une caractéristique esthétique des *machinimas* qui a été relevée par la critique, c'est bien celle-ci : ces œuvres combinent, en leur sein, une grande diversité de codes.

En plus des codes vidéoludiques (qui se manifestent naturellement suite à l'utilisation des composantes des jeux et de leurs moteurs physiques) et informatiques (le *machinima* restant

---

d'adopter une autre posture que celle du combat (jusqu'alors, les créateurs devaient recourir à un glitch pour obtenir ce résultat).

[28] « Both mod and machinima culture take advantage of players' desires to extend their play beyond the formalized period marking the beginning and end of a game session ».

[29] « Is machinima an expression of the game or a game-enabled cinematic technique ? ».

[30] On remarquera que, de manière générale, nous n'avons guère mobilisé, dans ce travail, des exemples issus de pratiques de détournement officiellement estampillées comme « artistiques » (c'est-à-dire inscrites dans le champ de l'art légitime et dans le cadre fourni par ses institutions). Nous postulons que notre démarche et les outils théoriques que nous avons développés pourraient tout à fait s'appliquer à de telles œuvres. Cependant, nous avons préféré donner ici une voix aux productions prenant source dans le champ du jeu, voire de l'amateurisme, afin de prouver par l'exemple qu'elles n'offrent pas moins d'intérêt ni moins de résistance pour l'analyse.

intimement lié aux pratiques de *modding* ou de *hacking*), les vidéos empruntent aussi, assez logiquement, aux règles du cinéma. « En tant que produit d'une sous-culture informatique, d'un savoir-faire technique appliqué aux techniques narratives cinématographiques, le *machinima* se situe à mi-chemin entre film et jeu vidéo » (Di Crosta, 2009 : 27). Les scènes – bien que performées en temps réel – subissent effectivement un travail de postproduction et sont diffusées sous la forme de « films numériques linéaires » (Mazalek, 2011 : 91). Selon Pigott (2011 : 181), l'adoption du langage cinématographique conventionnel par les machinéastes s'est faite assez naturellement, par défaut, et n'est pas étonnante si on considère que le jeu vidéo lui-même en était déjà imprégné : les créateurs disposaient d'un répertoire de codes visuels prêts à l'emploi (zooms, champs/contre-champs, mouvements panoramiques, etc.) qu'on retrouve trait pour trait dans bon nombre d'œuvres.

À cette couche sémiotique s'ajoute toutefois une autre : celle du théâtre et des arts de la performance[31] en général (Mazalek, 2011 : 94). On l'a dit : les avatars sont initialement manipulés en temps réel, et le jeu dramatique propre au *machinima* demande de coordonner l'énonciation des dialogues avec une énonciation corporelle spécifique, chorégraphiée. Comme le remarque Lowood (2008 : 185), il est intéressant de noter que le vocabulaire des machinéastes mêle des références à la terminologie du jeu (quand il s'agit de configurer les touches, par exemple) à celle du théâtre (le studio ILL Clan aurait utilisé des « marquages au sol » sur les cartes du jeu pour se repérer) ou de la danse (Marino, 2004 : 6). Au-delà du théâtre en général, le *machinima* tient également du théâtre d'effigie ou de marionnettes (*puppetry*), dont il reprend l'« expressionnisme rugueux », « les mouvements simplifiés de ses poupées, comiques à force d'être mécaniques » et, plus généralement, la « "pauvreté" esthétique » assumée (à travers l'utilisation de jeux aux graphismes datés, de personnages aux apparences schématiques ou aux costumes iconiques, etc. ; Georges et Auray, 2012b).

L'esthétique des *machinimas* renvoie aussi beaucoup aux autres formats audiovisuels que sont la télévision (de la série au *talk-show*, comme on l'a vu avec *This Spartan Life*[32], en passant par le *zapping*[33], la variété et la publicité[34]) et le clip musical (dans le cas des très nombreuses vidéos qui mettent en images des chansons populaires[35]). Enfin, ces œuvres sont indéniablement influencées par le médium – lui-même pluriel – via lequel elles sont diffusées : internet. Résultent de cet intense jeu d'influences des œuvres formellement très hétérogènes, transgressant constamment les frontières entre genres et médias, et situées dans une sorte d'entre-deux : « entre le film et la

[31] D'où l'intérêt (souligné par Lowood, 2006 : 4) du terme de *performance* pour décrire le *machinima* en englobant les idées d'exploit technique, de « cyber-athlétisme » et de théâtralité.
[32] *This Spartan Life*. URL : http://www.thisspartanlife.com/, consulté le 23/11/2015.
[33] Pour exemple, voir la vidéo « le zapatabadou le zapping délirant de halo 3 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=tRWxmCeBq7w, consulté le 30/12/2016.
[34] La vidéo suivante en constitue une illustration : « Le cascadeur », sur *Dailymotion*. URL : http://www.dailymotion.com/video/x6jffv_le-cascadeur_videogames, consulté le 30/12/2016.
[35] À l'instar du clip musical « Spartan Style » de la TeamHeadKick, qui parodie la célèbre chanson *Gangnam Style* du chanteur sud-coréen Psy : « TeamHeadKick Music Videos - Halo 4 "Spartan Style" Gangnam Style Parody (Music Video) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=CuVd9oK16V0, consulté le 30/12/2016.

performance *live*, le jeu et le théâtre, le code et l'action physique, la mise en scène et le *gameplay* »[36] (Nitsche, 2007).

D'autre part, en dehors de leurs conséquences esthétiques, il est envisageable que ces ascendances multiples aient pu jouer un rôle dans la reconnaissance toute particulière dont fait objet le *machinima*. Parmi toutes les formes de détournement du jeu vidéo abordées dans le cadre de cette recherche, le *machinima* est, en effet, de loin la plus légitimée. L'utilisation de jeu pour créer des vidéos est non seulement un exercice convenu dans les domaines vidéoludique et informatique, mais elle l'est aussi dans l'industrie (notamment en publicité) et dans le monde de l'art, où elle est pratiquée au même titre que la vidéo expérimentale, par des auteurs qui « ne sont ni spécialisés sur un jeu en particulier, ni fans, ni particulièrement joueurs » (Georges et Auray, 2012a : 7, vers. num.)[37]. « Aujourd'hui, le *machinima* est une plateforme acceptée pour l'expression artistique qui utilise les jeux vidéo, et elle offre une esthétique et une culture propres »[38] (Nitsche, 2007). Par l'intermédiaire de quelques figures phares des premières heures (Bailey, Hancock, Marino, etc.), le *machinima* s'est progressivement pourvu d'organes de légitimation (l'*Academy of Machinima Arts and Sciences*, principalement) et de sélection (à travers les festivals dédiés à la pratique[39] ou aux sections « *machinima* » qui sont apparues dans des festivals de vidéo[40]). Les œuvres ont également pénétré les espaces artistiques à travers des expositions (voir Nitsche, 2005 : 5, vers. num., ainsi que l'interview d'Isabelle Arvers, pour quelques références vers des événements de ce type et pour une illustration du discours consécratif qui accompagne souvent le *machinima* dans ces milieux[41]).

C'est peut-être aussi, partiellement, en raison de son inscription dans le prolongement d'arts consacrés que le *machinima* représente – avec les *fanfictions* – la forme de détournement de jeux vidéo la plus étudiée dans le milieu académique. La pratique nourrit, il est vrai, des questionnements

---

[36] « Machinima lives in a space in-between: between film and live performance, game and theater, code and physical action, staging and game play ».

[37] Pour une analyse du pan artistique du *machinima* et des processus de consécration des machinéastes, voir Georges et Auray (2012a et 2012b).

[38] « Today, machinima is an accepted platform for artistic expression that uses video games and offers an own aesthetic and culture ».

[39] Le Machinima Film Festival, déjà cité, mais aussi d'autres initiatives telles que : l'Atopic festival, organisé par l'Human Atopic Space entre 2009 et 2011 (« Atopic Festival / F.A.N », sur *Human-Atopic-Space*. URL : http://www.humanatopicspace.fr/?p=3442, consulté le 30/12/2016), le Machinima Festival Europe, qui s'est tenu en 2007 à l'Université De Montfort à Leicester, ou le Machinima Expo, un festival international et annuel lancé en 2008 (*The Machinima Expo*. URL : http://machinima-expo.com/v3/, consulté le 30/12/2016).

[40] Voir Krapp (2011 : 171) et Marino (2004 : 22-23) pour quelques exemples – notamment de récompenses obtenues par le studio ILL Clan.

[41] « Le *machinima* peut stimuler nos esprits et délivrer différents types de messages. Il améliore notre perception et nous oblige à nous distancier de façon critique de la vidéo et des jeux vidéo commerciaux. […] Le *machinima* est simplement la dernière itération d'un processus qui a été initié par des mouvements d'avant-garde comme DaDa et le Surréalisme. Les deux ont vu le divertissement et le jeu comme la forme la plus subversive de l'art. Pour eux, le jeu était un outil critique » (« Machinima can stimulate our minds and deliver different kinds of messages. It enhances our perception and forces us to critically distance ourselves from commercial video and computer games. […] Machinima is simply the latest iteration of a process that was pioneered by avant-garde movements like DaDa and Surrealism. Both saw entertainment and play as the most subversive form of art. For them, play was a critical tool ») ; « Isabelle Arvers: "Machinima is Ideal for Détournement" », sur *Travelogue*. URL : http://travelogue.space/blog/2016/9/1/isabelle-arvers-machinima-is-part-of-a-broad-visualscape, consulté le 30/12/2016.

sur lesquels la recherche a été singulièrement prolixe : sur les rapports entre le jeu vidéo et le cinéma, par exemple, et sur la conception des environnements virtuels en 3D comme scènes théâtrales ou, du moins, comme espaces narratifs (Laurel, 1993 ; Jenkins, 2004). Le *machinima* a donc déjà, à l'heure actuelle, bénéficié d'un certain nombre d'études, où dominent les perspectives historiques (retraçant l'évolution des vidéos ou les envisageant comme des outils de conservation et de documentation des expériences vidéoludiques ; voir Lowood, 2006, 2008 et 2011 ; Kelland, 2011 ; Nitsche, 2005 et 2007), techniques (qui s'interrogent sur les formats des œuvres ou se présentent comme des manuels d'aide à la création ; voir Kirschner, 2011 ; Manovich, 2011 ; Mazalek, 2011 ; Marino, 2004) et esthétiques. Parmi ces derniers travaux, on retrouve une attention particulière portée à l'hybridité formelle et à l'intermédialité du genre (Nitsche, 2005, 2007 et 2011 ; Krapp, 2011), à ses conventions stylistiques (Pigott, 2011 ; Bardzell, 2011), à son rapport au jeu (Pinchbeck et Gras, 2011) ou encore à sa capacité à « réconcilier jeu et narration » (Schneider, 2008).

D'autres travaux délaissent les analyses formelles et s'intéressent plutôt au *machinima* en tant que pratique ou phénomène communautaire – en le réinscrivant notamment dans le contexte de la culture participative : c'est le cas de Schott (2011), Cameron et Carroll (2009), Salen (2011) et de Picard (2007), qui décrit le *machinima* comme une pratique créative et artistique, mais en la situant par rapport au jeu et à l'industrie. On trouve, dans le même ordre d'idées, des approches proprement ethnographiques (Schott et Yeatman, 2011) et sociologiques (Georges et Auray, 2012a et 2012b, retracent ainsi des trajectoires de machinéastes et s'interrogent sur leurs stratégies de consécration et de positionnement dans le champ).

## 4. Catégories, genres et formats

Fruit d'un mélange de codes et d'influences hétérogènes, le *machinima* est, en outre loin de constituer un genre unifié. Le terme rassemble des vidéos aux thématiques, tons et objectifs variés[42], que certains ont tenté d'organiser en catégories.

Prenant pour critère leur rapport au jeu, Nitsche distingue, par exemple, deux approches du *machinima* : l'approche *inside-out* « réfère aux joueurs qui utilisent le *machinima* comme moyen d'expression et d'enregistrement de leur *play* », et l'approche *outside-in* « désigne l'utilisation de moteurs de jeu comme outils d'animation et de narration traditionnelles, indépendamment des jeux » (Nitsche, 2007). Cette division nous intéresse, car elle oppose en quelque sorte les vidéos signifiant par divers moyens et références leur appartenance à un régime plutôt ludique (dont les saillances servent le « faire jeu ») et celles qui se présentent comme des « œuvres d'animation autonomes » (*stand-alone animation pieces* ; Nitsche, 2007), dont les figures servent donc plutôt le « faire œuvre ».

[42] Schneider (2008 : 35) a toutefois fait remarquer qu'une majorité de *machinimas* optent pour un format court (que ce soit celui d'un épisode de série, d'un sketch, d'un court métrage ou d'une émission divisée en modules thématiques). Les longs métrages restent plus rares, ce qui est probablement dû au fait que la plus grande part de la production est réalisée en amateur.

Georges et Auray (2012a : 18-26), quant à eux, proposent (en se basant sur Odin, 2011) de classer les *machinimas* en fonction de leur « mode de production du sens », c'est-à-dire en divers registres discursifs. Le mode spectacularisant rassemble ainsi les vidéos conçues comme des spectacles vivants et renvoie principalement aux performances ludiques (*let's plays*, *speedruns*, etc.) ; le mode documentarisant est celui des *machinimas* qui posent la question du rapport au réel (les documentaires ou les magazines de société, à l'image de *This Spartan Life*) ; le mode énergétique réfère aux vidéos rythmiques (telles que les clips, les publicités ou les *machinimas* expérimentaux)[43] ; le mode fictionnalisant regroupe les vidéos narratives (qu'elles appartiennent aux genres de la comédie, du drame ou encore de l'action) et le mode du pastiche médiatique, enfin, désigne les vidéos dont la fonction n'est pas de transmettre un contenu, mais bien d'imiter un style (celui d'un genre, d'une œuvre ou d'un groupe d'œuvres en particulier). Afin de rendre compte de la variété et de la richesse de ces formats, nous avons donc sélectionné, pour l'analyse, des vidéos qui mobilisent la plupart de ces registres.

## 5. Corpus

### 5.1. Des vidéos tournées dans les jeux *Pokémon*

Le choix de la licence *Pokémon* rend quelque peu malaisée la sélection des œuvres à analyser en lecture rapprochée. En effet, étant donné qu'il s'agit de titres en deux dimensions où la caméra n'est pas manipulable, les vidéos qui utilisent les jeux *Pokémon* comme support ne permettent pas d'appréhender toute la dimension théâtrale du genre et se situent à cheval entre le *machinima* et le *modding*. La plupart se contentent ainsi de transformer une scène du jeu original en modifiant les textes dans les boîtes de dialogue et/ou en modifiant l'apparence des personnages.

La vidéo « Grand Theft Pokémon »[44], par exemple, réécrit les premières minutes de *Pokémon Saphir* en s'inspirant de l'univers des jeux *Grand Theft Auto* (ceux-ci mettent en scène des protagonistes évoluant dans des milieux criminels et se livrant à des activités telles que le vol de voitures, le trafic de drogue, ou le combat de gangs). Alors que *Pokémon Saphir* commence par l'emménagement de l'avatar et de sa mère dans le paisible village de Bourg-en-Vol, puis par l'obtention d'un premier Pokémon auprès du Professeur Seko, le *machinima* met en scène un protagoniste qui utilise la maison de sa mère comme « planque » pour stocker « des drogues et des biens volés et des faux billets et d'autres choses illégales du genre » (« drugs and stolen goods and forges cash and other such illegal things » ; 00:30), puis qui aide le Professeur Seko à échapper à un chien policier, pour mieux lui dérober ensuite ses Pokémon et son sac « plein d'herbe ».

[43] « C'est le mode privilégié de la *fonction poétique* de Jakobson (1981), où le médium (le langage pour Jakobson) lui-même est mis en scène et transformé en matériau sensible » (Georges et Auray, 2012a : 23).
[44] « Grand Theft Pokémon (Pokémon Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=EJjIq8evZcc, consulté le 02/01/2017.




*Figure 89 - À gauche, une capture d'écran du début de* Pokémon Saphir *; à droite, le même passage réécrit dans le* machinima *« Grand Theft Pokémon »*

On peut observer, dans ce *machinima*, un certain nombre de saillances que nous retrouverons plus loin dans nos analyses : le mélange d'univers fictionnels très dissemblables (*Pokémon* et *Grand Theft Auto*) dont les contradictions sont laissées apparentes, la présence d'un écran d'avertissement au début de la vidéo, qui parodie les codes de la télévision, le recours aux métalepses[45], qui transforment le *machinima* en un métadiscours sur le jeu original (comme lorsque l'avatar s'exclame ironiquement, à partir de 01:31 : « maintenant, je m'en vais dans la seule autre pièce de la maison ; ma chambre… Parce que c'est foutrement super sensé… »[46]), etc.

Dans le même ordre d'idées, on trouve, sur *YouTube*, une pléthore de vidéos qui utilisent le principe du « combat Pokémon » pour remédiatiser des oppositions entre des figures jugées antagonistes – qu'il s'agisse de personnages issus de la culture populaire, d'objets ou même de concepts. Les vidéos « Wild Michael Jackson Appeared! », « Wild Michael Jackson Appeared Again! » et « A Wild Justin Bieber Appeared! »[47], par exemple, représentent le combat d'un dresseur contre les chanteurs Michael Jackson et Justin Bieber, qui utilisent des attaques liées à leurs chansons, leurs mouvements de danse célèbres ou leur carrière (voir figure 90). D'autres usent du même procédé avec des personnages fictifs étrangers à l'univers de *Pokémon*, tels que Kirby, Nyan Cat, Mario et Bowser[48] ou même des avatars et véhicules issus des FPS *Call of Duty*, *Halo 3* et *Halo : Reach*[49].

---

[45] Pour rappel, une métalepse désigne « toute espèce de transgression, surnaturelle ou ludique, d'un palier de fiction narrative ou dramatique, comme lorsqu'un auteur feint de s'introduire dans sa propre création, ou d'en extraire un de ses personnages » (Genette, 1982 : 527).

[46] « Now, I'm off to the only other room in the house ; my bedroom… Because that makes good fucking sense… ».

[47] « Wild Michael Jackson Appeared! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=T2E69k7BYd8, consulté le 03/01/2017 ; « Wild Michael Jackson Appeared Again! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=5vhq6h2ZPB8, consulté le 03/01/2017 ; « A Wild Justin Bieber Appeared! (Fully Animated!) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=39eB9w8SN_U, consulté le 03/01/2017.

[48] « Pokemon Gold: Wild KIRBY Appeared! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=1n5QULcgxmw, consulté le 03/01/2017 ; « Wild Nyan Cat appeared! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=BFETRO0QQR0, consulté le 07/01/2017 ; « Pokemon White 2 Hack: Vs. Mario Bros. Mario and Koopa King Bowser », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=dn6qAZWEmdk, consulté le 03/01/2017.

[49] « Pokemon CoD Style (Pokemon / Modern Warfare 2 Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Fz5VMrEvJhk, consulté le 03/01/2017 ; « Halomon: Spartan Version (Halo 3 - Pokemon Crossover) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=aSbqiPTM5-k, consulté le 03/01/2017 ;




*Figure 90 - À gauche, Mickael Jackson évite une attaque de Pokémon grâce à un* moonwalk *; à droite, deux joueurs-types de* Call of Duty *s'affrontent*

Dans le domaine de l'informatique, de très nombreux *machinimas* jouent à mettre en duel des programmes ou des systèmes d'exploitation, à l'image de « Firefox VS Internet Explorer », « Google Chrome VS Internet Explorer », « Battle: Mac vs Windows! » ou encore « Win. 8/7/Vista/XP/ME vs Mac OS X/Ubuntu »[50]. D'autres confrontations peuvent encore être rencontrées : entre les étudiants et leurs devoirs ou leurs examens[51], entre les utilisateurs et les droits d'auteur[52], entre un dresseur et une marée noire de la compagnie pétrolière BP[53], ou même entre deux Pokémon qui utilisent leurs dresseurs pour combattre et renversent ainsi tous les présupposés de l'univers fictionnel original[54].

Chacun de ces affrontements est l'occasion de réaliser des sortes de « calembours ludiques » grâce aux noms et aux effets des attaques lancées par les opposants. Ainsi, lorsque dans « Student vs Homework », le Devoir utilise l'attaque « Mathématiques », celle-ci rend l'Étudiant « confus ». Or la confusion est un changement de statut existant dans les jeux *Pokémon*, qui empêche la créature touchée d'utiliser correctement ses capacités et qui la pousse à se blesser elle-même. La dénomination de l'état joue donc sur une ambiguïté entre deux significations : la confusion renvoie à la fois à un sens ludique et à un sens empirique. De même, plus loin, l'Étudiant utilise la capacité « Repos » et s'endort. Lorsque le Devoir lance alors l'attaque « Littérature », celle-ci n'a aucun effet, car « l'Étudiant est déjà endormi » : en sous-entendant que la littérature était censée avoir pour conséquence d'endormir l'adversaire, cette dernière phrase est porteuse d'ironie, mais elle fait aussi

---

« Halomon: Covenant Version (Halo: Reach - Pokemon Crossover) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q0PZiBfglzE, consulté le 03/01/2017.

[50] « Firefox VS Internet Explorer », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=kEdo5SXC4YU, consulté le 03/01/2017 ; « Google Chrome VS Internet Explorer (Batalla Pokémon) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=U7aki_0NpNY, consulté le 03/01/2017 ; « Battle: Mac vs Windows! HD », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=WXBbsyai2j8, consulté le 03/01/2017 ; « Win. 8/7/Vista/XP/ME vs Mac OS X/Ubuntu (Batalla Pokémon) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=B1t_ND2jzto, consulté le 03/01/2017.

[51] « Student vs Homework », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=yX5XPo0lZVQ, consulté le 03/01/2017 et « Student VS Finals », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=gb033hJDQBo, consulté le 03/01/2017.

[52] « User vs Copyright », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=BYcaxm8lugI, consulté le 03/01/2017.

[53] « Pokemon BP Oil Spill Encounter! (Pokemon Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=3Ey8aDpEvD0, consulté le 03/01/2017.

[54] « PokéTurds Pilot Episode 1 (Pokémon Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=iPwXnhwFXwU, consulté le 03/01/2017.

référence, dans le même temps, à une règle ludique bien présente dans le titre original (qui n'accepte pas qu'un Pokémon cumule plusieurs fois le même changement de statut).

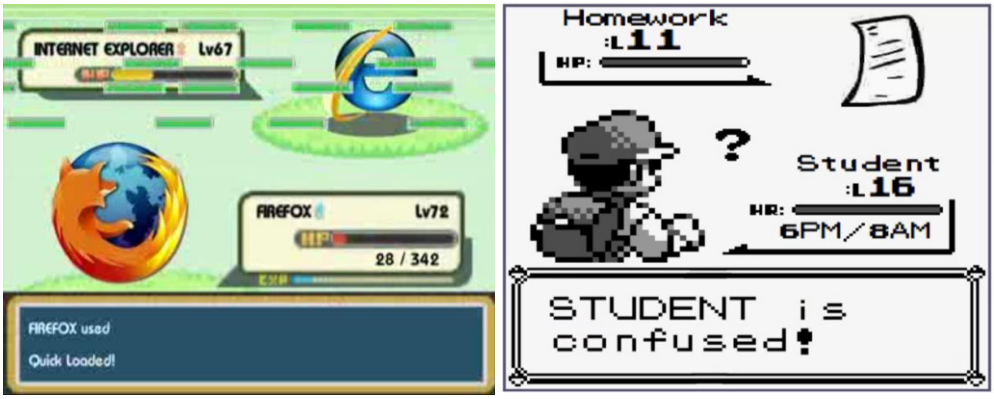



*Figure 91 - À gauche, le navigateur web Mozilla Firefox utilise l'attaque « Chargement rapide » contre son adversaire, Internet Explorer ; à droite, le Devoir a rendu l'Étudiant confus grâce à l'attaque « Mathématiques »*

Ces *machinimas* détournent donc moins la série des jeux *Pokémon* qu'ils ne l'utilisent comme outil et comme cadre pour *re-présenter* sous un autre jour, dans un autre code, des oppositions consacrées ou jugées structurantes. Ce faisant, ils démontrent toute l'importance de la référence culturelle que constitue actuellement *Pokémon*, dont le système de combat, les règles et les gimmicks sont maîtrisés au point d'être devenus les composants d'un langage partagé.

Cependant, malgré l'intérêt certain que revêtent ces différentes vidéos, elles ne permettent d'évoquer qu'un nombre restreint d'aspects du *machinima* (les limitations des jeux *Pokémon* empêchant de composer librement des plans ou de manipuler les avatars de manière vraiment expressive). Nous nous pencherons donc plus en détail sur deux vidéos d'un autre genre.

### 5.2. Des vidéos qui remédiatisent *Pokémon* dans d'autres jeux

À côté des *machinimas* qui utilisent les jeux *Pokémon* pour représenter des contenus originaux (et transfictionnels), il existe également de très nombreuses vidéos qui prennent le chemin inverse, c'est-à-dire qui mobilisent d'autres jeux vidéo pour reproduire l'univers de *Pokémon*. « Grand Theft Auto Pokemon Adventure » et « Pokemon San Andreas - Charizard VS Blaziken »[55], par exemple, utilisent des versions moddées de *Grand Theft Auto IV* et *Grand Theft Auto : San Andreas* pour narrer de brèves histoires mettant en scène des Pokémon et leurs dresseurs. Les *machinimas* « Pokémon GO in Fallout » et « Pokémon GO dans GTA V »[56], quant à eux, ne représentent plus directement la fiction *Pokémon*, mais mettent en abyme la pratique ludique en montrant des utilisateurs en train de jouer à *Pokémon GO*[57] dans l'univers post-apocalyptique du RPG *Fallout* et dans celui, violent et

[55] « Grand Theft Auto Pokemon Adventure », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=ss0llavUErw, consulté le 03/01/2017 et « Pokemon San Andreas - Charizard VS Blaziken », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=i1wu103wfkE, consulté le 03/01/2017.

[56] « POKEMON GO IN FALLOUT - Fallout 4 (Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=awDwXT_5HH8, consulté le 03/01/2017 et « POKEMON GO DANS GTA V !! (GTA V Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=td6rc14H9U8, consulté le 03/01/2017.

[57] *Pokémon GO* est un jeu pour mobiles utilisant la géolocalisation et la réalité augmentée. Le joueur y est invité à se déplacer avec son téléphone afin de capturer des Pokémon disséminés dans le monde.

urbain, de *Grand Theft Auto V*. On peut encore citer la vidéo « Skyrim Pokemon - Skyrim Tales »[58], qui imite le principe des combats Pokémon, mais avec des ressources graphiques propres à la diégèse médiévale fantastique de *The Elder Scrolls V : Skyrim* ou appartenant à d'autres œuvres.

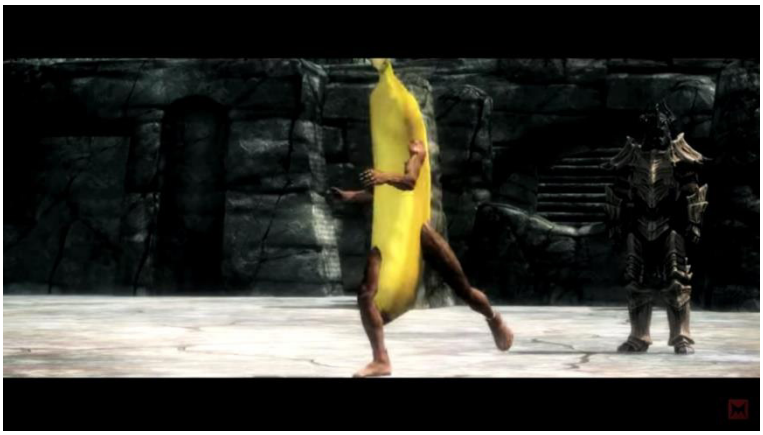


*Figure 92 - Dans « Skyrim Pokemon - Skyrim Tales », l'Enfant de Dragon participe à un combat Pokémon et envoie une créature nommée « Kickboxing Banana », qui n'appartient ni à l'univers fictionnel de* Skyrim*, ni à celui de* Pokémon

Ces quelques vidéos sont loin d'être des exemples isolés : la pratique consistant à retraduire une diégèse (qu'elle soit ludique, filmique[59], littéraire[60], etc.) dans le cadre (ludique et fictionnel) d'un jeu vidéo est extrêmement courante et traverse tous les genres de *machinimas*. Pour la traiter plus précisément, nous nous pencherons donc sur deux vidéos ayant pour point commun de remédiatiser au sein de jeux vidéo la série télévisée *Pokémon*, elle-même adaptée des titres vidéoludiques.

Les *machinimas Halomon*[61] et *Garrymon*[62] sont, en effet, deux mini-séries de deux vidéos chacune qui reproduisent méthodiquement les deux premiers épisodes du dessin animé *Pokémon* au sein de jeux vidéo. Ce dessin animé – dont la diffusion a commencé au Japon dès 1997 – narre les

---

[58] « Skyrim Pokemon - Skyrim Tales », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=HbSQPV0yHf0, consulté le 03/01/2017.

[59] La vidéo « Kill Phil » du studio TGO GMBH, par exemple, reproduit dans *Halo* la mise en scène du film *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003) : « Kill Phil », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q_aZENTuBZs, consulté le 03/01/2017.

[60] À l'image du long métrage « †CARRIE† », qui réécrit le roman éponyme de Stephen King (1974) dans *Les Sims 2* : « †CARRIE† (Sims 2 Drama) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=_uU9bzL_pH0&t=2185s, consulté le 03/01/2017.

[61] « Halomon (Ep 1) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=sRoPYTi3Z7U, consulté le 03/01/2017 et « Halomon (Ep 2) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=T0B6vWWNcoc, consulté le 03/01/2017. Notons que le titre *Halomon* a aussi été utilisé par d'autres machinéastes pour désigner des vidéos imbriquant les univers de *Pokémon* et de *Halo*. Elles sont à ne pas confondre avec la série que nous avons sélectionnée, qui a pour spécificité d'être produite par le studio BangBang TV et – fait rare – d'être francophone. Pour d'autres exemples, voir : « HaloMon(Halo 5: Guardians Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=g3b3uvIkhdQ, consulté le 03/01/2017, ou encore « Halo 3 Machinima: HaloMon », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=h-CYPBcUXzk, consulté le 03/01/2017.

[62] « Garrymon Pilot Episode », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Edym6_vnjUw, consulté le 03/01/2017 et « Garrymon Episode 2 (Garry's Mod Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=NVx5WKPaF8w&t=911s, consulté le 03/01/2017.

aventures d'un jeune garçon nommé Sacha (Satoshi, en japonais), qui parcourt le monde dans le but de devenir « Maître Pokémon ».

Les deux premiers épisodes[63] montrent le départ de son périple depuis son village natal, le Bourg Palette, où le Professeur Chen lui confie son premier Pokémon : un Pikachu caractériel qui refuse de rentrer dans sa Pokéball. Une fois sur la route, le duo se fait attaquer par un groupe de Pokémon sauvages et Sacha doit conduire d'urgence son Pikachu au Centre Pokémon le plus proche pour le soigner. En chemin, il fait la connaissance d'Ondine (une jeune dresseuse dont il a détruit le vélo et qui décidera de le suivre pour s'assurer d'être remboursée), d'une policière, d'une infirmière et, enfin, de trois membres de la Team Rocket, une organisation criminelle spécialisée dans le vol et le trafic de Pokémon. Ces derniers s'introduisent dans le Centre Pokémon à la recherche de créatures rares à subtiliser, mais Sacha et ses nouveaux compagnons parviennent à les arrêter, et le deuxième épisode s'achève sur la reprise du voyage initiatique.

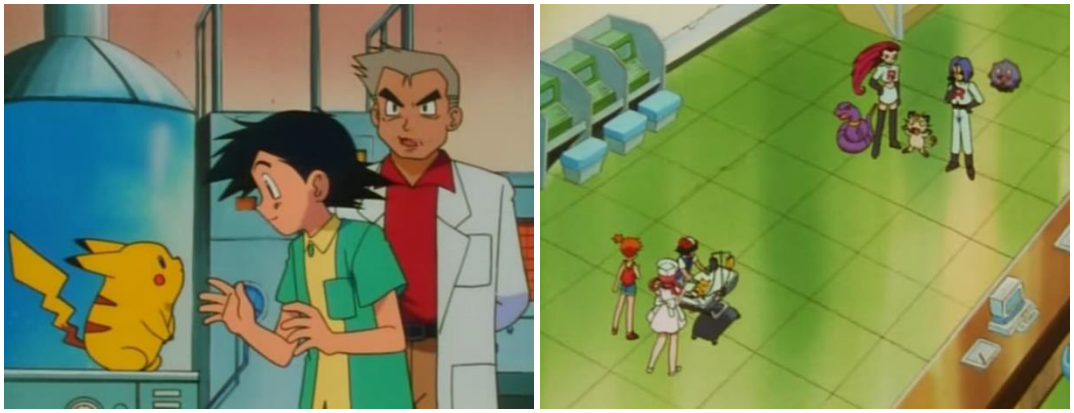


*Figure 93 - À gauche, le Professeur Chen confie à Sacha son premier Pokémon, un Pikachu ; à droite, Sacha, Ondine et l'infirmière Joëlle sont confrontés à la Team Rocket dans le Centre Pokémon*

Les *machinimas Halomon* et *Garrymon* suivent assez fidèlement la trame narrative de ces deux épisodes (bien que certaines scènes secondaires soient abrégées pour rendre les vidéos moins longues), mais traduisent les événements dans deux autres univers : celui du FPS futuriste *Halo : Reach*, pour *Halomon*, et celui du jeu « bac à sable » *Garry's Mod*, dans le cas de *Garrymon*.

Dans *Halomon*, les vidéos racontent l'histoire du jeune garçon « Crachat », qui reçoit son premier « Halomon » (un « Pikafion ») de la part du Professeur « À-la-chaîne »[64] et combat les malfaiteurs de la « Team Croquette ». Les péripéties du dessin animé – parfois reproduites plan par plan – sont représentées avec les moyens offerts par le jeu *Halo* : les personnages apparaissent en armures et ne sont reconnaissables que grâce à leurs couleurs, leurs accessoires et leurs voix ; les Pokéballs sont représentées par des grenades, le vélo d'Ondine par un Warthog (un véhicule de

[63] Voir « Pokémon Saison 1 Episode 1 [Le Départ] [VF] », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=dsU8umNhXd4, consulté le 04/01/2017 et « Pokémon - Saison 1 - Episode 2 (Pokémon aux urgences) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=acSMn7QAKeU, consulté le 04/01/2017.

[64] Notons que cette réécriture du patronyme *Chen* renvoie à la traduction française d'*overkill*, nom d'une des médailles de *Halo : Reach*, que le joueur peut débloquer à condition de tuer quatre ennemis avec moins de quatre secondes d'intervalle entre chaque *frag*.

combat) et les Pokémon eux-mêmes (ou plutôt les « Halomon ») sont incarnés par des avatars de joueurs (des humains ou des extraterrestres, selon les cas).



*Figure 94 - À gauche, le Professeur À-la-chaîne confie à Crachat (en bleu) son premier Halomon (en jaune) ; à droite, Crachat tente de capturer un Newbie à l'aide d'une « Haloball » (une grenade)*

Notons que les noms et caractéristiques de ces créatures renvoient bien souvent, non à l'univers de Pokémon, mais aux pratiques de jeu multijoueurs de *Halo*. À 09:10 du premier épisode[65], par exemple, le protagoniste rencontre un Halomon nommé « Newbie » (terme désignant un joueur débutant), qui est décrit comme particulièrement docile et facile à capturer ; plus loin (à 11:34), il croisera un « Gros-lâche », c'est-à-dire un Halomon qui se déplace toujours en groupe et dont la capacité spéciale (le *Team Shot*) « consiste à attaquer ses adversaires en surnombre ». Dans l'introduction du même épisode (à 01:52), il est encore fait mention d'un « Halomon de type PGM » : l'acronyme provient de l'expression *pro gamer* et désigne un joueur professionnel ou extrêmement talentueux.

Des références du même type sont également présentes dans le générique du *machinima*, qui parodie celui de la série en l'imitant très fidèlement d'un point de vue visuel, mais en réécrivant ses paroles pour faire écho au mode multijoueurs de *Halo*. La phrase originale « un jour je serai le meilleur dresseur, je me battrai sans répit ; je ferai tout pour être vainqueur et gagner les défis » devient ainsi : « un jour je serai le meilleur tueur, j'obtiendrai tous les défis ; je ferai tout pour être vainqueur et gagner des crédits »[66]. Plus loin, « notre amitié triomphera » devient « notre connexion triomphera », etc.




*Figure 95 - Le générique original (à gauche) et sa reproduction en* machinima *dans* Halo : Reach

[65] « Halomon (Ep 1) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=sRoPYTi3Z7U, consulté le 03/01/2017.

[66] Dans *Halo : Reach*, des défis permettent effectivement aux joueurs d'accumuler des crédits avec lesquels ils peuvent débloquer des personnalisations d'armure.

Les vidéos mêlent donc trois univers de sens *a priori* peu compatibles : la fiction *Pokémon* telle qu'elle est représentée dans la série télévisée, la fiction de *Halo : Reach* (avec ses composantes visuelles et narratives : la présence d'aliens, de soldats en armures, d'armes et de véhicules de combat) et la pratique du jeu (dont le métadiscours n'est pas censé avoir de signification au sein de la diégèse).

L'hétérogénéité est aussi la caractéristique la plus flagrante des *machinimas Garrymon*, qui sont basés sur un principe similaire, mais produits tout à fait indépendamment par un autre studio de machinéastes (anglophones, cette fois) : SpawnThemAll. Ceux-ci utilisent comme support *Garry's Mod*, un *mod* du FPS *Half-Life 2* créé par Garry Newman et se situant à cheval entre le jeu « bac à sable » et le logiciel d'aide à la création. *Garry's Mod* a, en effet, l'apparence d'un jeu, dans le sens où il permet à son utilisateur d'arpenter un monde en trois dimensions et d'utiliser diverses armes ou divers outils (comme le *tool gun*, qui permet notamment de créer des liaisons mécaniques entre deux objets). Ce monde est initialement vide et ne contient pas vraiment d'objectifs prédéterminés. Cependant, le joueur peut faire apparaître des objets ou personnages[67] et les manipuler, les associer, les combiner à sa guise afin de concevoir lui-même des machines, des niveaux ou des décors. *Garry's Mod* se présente donc comme une boîte à outils permettant de jouer avec les possibilités du moteur physique Source (qui est celui utilisé par *Half-Life 2*, *Counter-Strike : Source*, *Team Fortress 2*, *Portal*, *Left 4 Dead*, etc.) : il est, de ce fait, un instrument très populaire pour la création de *mods* et de *machinimas*.

En outre, le jeu dispose d'une fonctionnalité assez unique en son genre et particulièrement utile pour la réalisation de mises en scène : le *ragdoll posing*[68]. Les outils offerts par *Garry's Mod* offrent effectivement de positionner et de manipuler à loisir les corps des PNJ que l'on fait apparaître : il est possible de les déplacer, de leur faire prendre n'importe quelle posture (même dans les airs) et de modifier très précisément leur expression faciale, la direction de leur regard et jusqu'à la position de chacun de leurs doigts.




*Figure 96 - Le* ragdoll posing *consiste à manipuler très précisément les corps des personnages pour leur faire prendre des positions et leur faire afficher des expressions données*

[67] Les composants de *Half-Life 2* sont disponibles par défaut, mais il est également possible de télécharger des packs de ressources graphiques issues d'autres jeux.

[68] Dans les jeux vidéo, le terme *ragdoll* renvoie aux corps des personnages (avatars et PNJ) lorsqu'ils ne sont plus animés, mais se comportent comme des « poupées de chiffon » soumises aux mouvements que leur impose la physique du jeu (la gravité, etc.). Dans certains titres, les personnages deviennent des *ragdolls* lorsqu'ils meurent et peuvent être manipulés ou déplacés par le joueur.

Les joueurs ont donc naturellement exploité ces fonctionnalités pour produire des captures d'écran[69], des bandes dessinées[70] et des *machinimas* (souvent réalisés en *stop motion*). L'un des attraits humoristiques de ce type de productions réside dans le caractère saugrenu des postures des personnages et dans l'aspect désarticulé de leurs mouvements[71].



*Figure 97 - La série de* machinimas The GMod Idiot Box *utilise le* ragdoll posing *pour mettre en scène, sous la forme d'un « zapping », une suite de sketchs généralement assez absurdes*

Les deux épisodes de *Garrymon* adaptent donc les péripéties de la série *Pokémon* dans l'univers visuel très particulier de *Garry's Mod* et, plus spécifiquement, dans le cadre fictionnel de *Half-Life 2*, auquel le *machinima* emprunte la plupart de ses personnages, objets et ressources graphiques. Ce dernier jeu se déroule dans un univers dystopique où les humains luttent pour survivre à l'oppression d'une société extraterrestre (dont l'invasion s'était déroulée dans *Half-Life* premier du nom) : la noirceur de la fiction et la monstruosité du bestiaire sont donc déjà dissonantes par rapport à l'esthétique des dessins animés *Pokémon*.

*Garrymon* narre l'histoire, non plus de Sacha, mais de John Freeman, qui rêve de devenir « Maître Garrymon ». Son nom fait référence à un autre *machinima* humoristique réalisé avec *Garry's Mod* et devenu un classique, *Half-Life: Full Life Consequences*[72] : celui-ci prend pour protagoniste un certain John Freeman, prétendu frère de Gordon Freeman, le personnage central des jeux *Half-Life*. Ce seul clin d'œil témoigne déjà de la densité des jeux intertextuels qui forment la structure et l'univers de sens des *machinimas*, non seulement car il souligne le *crossover*[73] présupposé par le réemploi d'éléments graphiques préexistants (c'est bien l'histoire de *Pokémon* qui est racontée, mais à l'aide des personnages de *Half-Life*), mais aussi car il renvoie à un autre détournement que le succès a institué en nouvelle norme.

---

[69] Voir, pour exemple, ce *fanart* de stabkamay : « Gmod - Scout's Workout », sur *DeviantArt*. URL : http://stabkamay.deviantart.com/art/Gmod-Scout-s-Workout-382168615, consulté le 04/01/2017.

[70] Pour illustration, voir la bande dessinée *Concerned* : « Concerned #6: Sunday, May 8, 2005 », sur *Screen Cuisine*. URL : http://www.screencuisine.net/hlcomic/index.php?date=2005-05-08, consulté le 04/01/2017.

[71] La série de *machinimas The GMod Idiot Box* du machinéaste DasBoSchitt en constitue un bon exemple : « The GMod Idiot Box: Episode 15 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=8rS1UYYiytw, consulté le 04/01/2017.

[72] « Half-Life: Full Life Consequences », sur *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=OHxyZaZlaOs, consulté le 04/01/2017.

[73] Un *crossover* est une œuvre qui mélange plusieurs univers fictionnels.

L'intrigue débute, en outre, dans le village de « gm_pallet », dont le nom renvoie simultanément au Bourg Palette de l'univers Pokémon et au formatage du nom des cartes (des niveaux de jeu) dans le logiciel *Garry's Mod*. John Freeman s'y rend chez le Professeur Kleiner (l'un des personnages principaux de *Half-Life 2*, qui joue ici le rôle du Professeur Chen) afin d'obtenir son premier Garrymon : un « crabe de tête » (*headcrab*) surnommé Lamarr. Or les *headcrabs* sont les créatures emblématiques des jeux *Half-Life* (il s'agit de parasites extraterrestres qui s'accrochent à la tête des humains pour les transformer en zombies) et Lamarr est l'une d'entre elles, que le Docteur Kleiner tente d'apprivoiser dans *Half-Life 2*.




*Figure 98 - John Freeman reçoit son premier Garrymon : un* headcrab *nommé Lamarr*

Par la suite, le *machinima* continue de suivre la trame de la série télévisée, tout en citant continuellement *Half*-Life et *Garry's Mod* (mais en tant que logiciel et non plus en tant que support d'une pratique du jeu, comme c'était le cas dans *Halomon*). Ainsi, la créature que le protagoniste tente de capturer dans le premier épisode[74] se nomme, cette fois « CityScanner » (en référence aux drones de surveillance de *Half-Life 2*) et est décrite comme « un Garrymon de type Noclip » (06:28) : ce dernier terme renvoie à une commande que le joueur peut entrer dans la console de *Garry's Mod* afin de se déplacer tout à fait librement, en volant dans les airs et en passant à travers les obstacles, sols et murs.

De même, dans le deuxième épisode[75], John Freeman affronte, non plus la Team Rocket, mais la « Team Thruster » (« propulseur »), qui est composée de personnages de *Half-Life 2* (Wallace Breen et Judith Mossman) et dont le nom rappelle un outil de construction utilisable dans *Garry's Mod* (le *thruster* permet d'ajouter un effet de propulsion aux objets). On peut encore signaler que le Pokédex – l'encyclopédie sur les Pokémon que Sacha tente de remplir durant son voyage – est ici présenté comme un « GabeDex », en référence à Gabe Newell, le cofondateur et directeur du studio de développement Valve Corporation. Il ne s'agit là que de quelques exemples noyés dans le flot des citations intertextuelles qui accompagnent tout le déroulement de la narration.

[74] « Garrymon Pilot Episode », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Edym6_vnjUw, consulté le 03/01/2017.
[75] « Garrymon Episode 2 (Garry's Mod Machinima) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=NVx5WKPaF8w&t=911s, consulté le 03/01/2017.




*Figure 99 - À gauche, le GabeDex identifie le Garrymon CityScanner ; à droite, l'arrivée de la Team Thruster*

Les vidéos de *Halomon* et de *Garrymon* nous serviront donc de viviers où puiser des exemples afin de faire émerger et d'étudier en détail des figures qui – si elles ne leur sont pas réservées – apparaissent fréquemment dans les *machinimas* et incarnent la manière dont ces œuvres construisent un effet de détournement.

## 6. La polyphonie énonciative comme marqueur du détournement

Les *machinimas* sont probablement la forme de détournement par le *play* dont le statut de détournement pose le moins question : ces vidéos se distinguent au premier coup d'œil des *let's plays* et des *speedruns*, car elles s'éloignent beaucoup plus radicalement du *play* modèle du jeu original. Lorsqu'il enregistre un *machinima*, le joueur peut tout à fait adopter une attitude ludique et son activité peut donc avoir tous les aspects du jeu ; néanmoins, il délaisse alors totalement le rôle qui lui était confié par l'œuvre via son avatar pour « jouer au metteur en scène ». Le *play* modèle est, en conséquence, très peu représenté dans les vidéos ou, du moins, il l'est de manière distanciée.

Ainsi, les *machinimas* sont bien souvent pourvus de nombreux marqueurs qui actualisent un effet de « faire œuvre », qui les présentent comme des objets indépendants de la partie : ils sont encadrés par des génériques, ils montrent des actions qui ignorent les règles du jeu, ils font l'objet d'une postproduction visible (à travers le montage, l'ajout de sons et de musiques, etc.), ils empruntent des codes de représentation à des arts légitimes (au cinéma, par exemple) et leurs mises en scène ne sont pas originaires du domaine vidéoludique (mais du clip musical, du drame, de la comédie, etc.). Dès les premiers temps de la pratique, déjà avec *Diary of a Camper*[76], « la possibilité d'enregistrer des captures vidéo [a] désolidaris[é] l'objet vidéo du jeu vidéo-même » (Georges et Auray, 2012a : 13), ne serait-ce qu'en brisant l'identité visuelle du joueur via l'introduction de perspectives à la troisième personne dans les FPS (Lowood, 2006 : 17). Les *machinimas* – par opposition au *let's play* et au *speedrun*, de nouveau – sont donc des vidéos signifiantes et compréhensibles en dehors du cadre du jeu : bien que créées (en partie) par la performance, elles se présentent globalement comme des œuvres autonomes et non comme des captations documentaires de parties.

[76] « Diary of a Camper : United Rangers Films », sur *Internet Archive*. URL : https://archive.org/details/DiaryOfACamper, consulté le 29/12/2016.

Cependant, même lorsque le jeu n'est pas ou peu représenté, celui-ci ne disparaît pas pour autant des vidéos, qui restent produites avec les matériaux qu'il fournit et les contraintes qu'il impose. De cette rencontre de mouvements contraires (celui de l'autonomisation et celui de la subordination à l'œuvre originale) découle une caractéristique qui traverse toute la production de *machinimas* : sa *polyphonie énonciative*.

Le *machinima* est véritablement cacophonique, car plusieurs instances, plusieurs voix tentent constamment de s'y énoncer – certaines prenant parfois le pas sur les autres : celle du jeu, celle du personnage, celle du joueur, celle de la caméra, etc. Le générique de *Halomon* est, à ce titre, assez parlant, car toutes les strates qui le composent se situent sur des plans différents. Sa mise en scène (les mouvements de caméra, les déplacements de personnages, le rythme des plans) est empruntée au générique de la série animée *Pokémon*, qu'il suit sans s'en distancier. Néanmoins, le contenu des images imitées est représenté à l'aide des personnages, décors et objets de *Halo* : la fidélité avec laquelle la mise en scène est reproduite contraste donc radicalement avec le fossé qui sépare l'esthétique de *Pokémon* et celle du FPS. En outre, le *machinima* reprend au générique original sa musique, mais celle-ci est chantée par le machinéaste dans un style outrancièrement maladroit, et ses paroles sont réécrites pour référer à la pratique de *Halo* en multijoueurs. La séquence qui résulte de cet imbroglio est donc assumée simultanément par plusieurs instances énonciatrices qui entrent en conflit (le machinéaste qui chante, le joueur qui parle de sa pratique, le générique original qui tente de mettre en place un univers et le jeu *Halo* qui montre une esthétique guerrière).




*Figure 100 - Un plan du générique de* Pokémon *et son imitation dans* Halomon

Cet enchevêtrement de codes, de voix et de régimes est précisément, selon nous, ce qui rend évident le statut de détournement du *machinima*, car ces saillances complexes maintiennent les vidéos dans un espace de frictions, dans un entre-deux (entre autonomisation et rappel du jeu) qui est le propre du détournement (Wagner, 2002 : 302). Il n'est pas à confondre avec le concept d'hyper-bidimensionnalité (Azuma, 2008 : 165), auquel nous avons recouru précédemment et qui décrit un système où différents degrés sont ramenés sur un même plan : le *machinima* s'en démarque, car les « sutures » entre les différents plans d'énonciation y restent, au contraire, très visibles. Le générique de *Halomon*, par exemple, est loin de fondre toutes ses inspirations dans un produit homogène et cohérent : au contraire, il entretient leur dissonance (dissonance entre des paroles discourant sur une pratique de jeu empirique et des images construisant un cadre fictionnel, entre les différents intertextes mobilisés, etc.).

La polyphonie est une figure en soi, qui alimente un solide effet d'écart, étant donné que toutes les « voix » qui se font entendre sont saillantes les unes par rapport aux autres. Ce type de dispositif génère, en d'autres termes, un effet comparable au principe de la distanciation

brechtienne, dans le sens où les conflits énonciatifs rendent apparente (et même incontournable) l'artificialité de l'œuvre. Les *machinimas* tels que *Halomon* et *Garrymon* ne peuvent tout bonnement être lus au premier degré, car ils ne cessent de signaler leur statut de représentations de seconde main et d'en exhiber les rouages.

Dans les pages qui suivent, nous examinerons les mécanismes qui nourrissent cette distanciation et participent à rendre évidente la polyphonie énonciative. Nous avons réparti les figures en trois points. Le premier s'intéressera aux procédés d'ouverture des frontières de l'œuvre (la remédiatisation, l'intertextualité et le pastiche). Les deux suivants regrouperont des saillances sémantiques et narratives : soit de l'ordre de ce que nous avons appelé précédemment les « anti-fictions » (paradoxes, métalepses), soit relevant d'une forme de « narration sous contrainte » (les resémantisations, les métaphores et les caricatures).

## 7. Ouverture des frontières de l'œuvre

D'un point de vue formel, trois principaux procédés participent à la polyphonie énonciative des *machinimas* en ouvrant les frontières des vidéos et en les intégrant dans un réseau de supports médiatiques, d'œuvres et de formats : la remédiatisation, l'intertextualité et le pastiche.

### 7.1. Remédiatisation

La remédiatisation[77], tout d'abord, est un procédé particulièrement prégnant dans les vidéos *Halomon* et *Garrymon*. Le terme désigne, en effet, un « type particulier de relation intermédiale »[78] (Rajewsky, 2005 : 64) consistant à représenter un médium dans un autre (Bolter et Grusin, 2000 : 45). Plus précisément[79], nous utiliserons ici le concept pour faire référence aux œuvres qui *transposent et adaptent un produit médiatique donné sur un autre médium*. Cette acception restreinte de la notion la rapproche donc d'une des trois grandes catégories d'intermédialité identifiées par Rajewsky (2005 : 51) : la « transposition médiale »[80] (*medial transposition*).

---

[77] Notons que nous choisissons ici de traduire l'anglais *remediation* par *remédiatisation*, et non *remédiation*, afin d'insister sur la dimension médiatique du concept et de ne pas laisser entendre qu'une œuvre serait le « remède » d'une autre.

[78] « Hence, "remediation" can indeed be classified as a particular type of intermedial relationship, and consequently as a subcategory of intermediality in the broad sense ».

[79] Comme le note Rajewsky (2005 : 61), Bolter et Grusin ont recours, pour développer leur concept, à deux groupes d'exemples assez distincts. La remédiation apparaît, chez ces auteurs, soit comme une propriété intrinsèque de certains médias (généralement émergents), qui mobilisent et adaptent les médias qui les ont précédés (ainsi, le cinéma remédiatise « par essence » le théâtre et la photographie), soit pour désigner des cas concrets d'œuvres qui imitent explicitement d'autres médias et les réarrangent dans un nouveau contexte. C'est sur cette deuxième acception, plus stricte (et donc plus opératoire pour l'analyse), que nous nous alignerons.

[80] Rajewsky (2005 : 51-53) identifie trois types de relations intermédiales : la « transposition médiale », que nous venons de décrire, la « combinaison médiatique » (*media combination*, proche du concept de multimédia), qui désigne le fait que certains médias combinent des techniques empruntées à d'autres (le jeu vidéo mêle des cinématiques, de la musique, du texte, etc.) et les « références intermédiales » (*intermedial references*), sur lesquelles nous reviendrons sous l'appellation de « pastiches médiatiques ».

*Halomon* et *Garrymon* en constituent des exemples éloquents, car ces vidéos s'emparent d'une œuvre médiatique précise, la série animée *Pokémon*, et la transposent dans un nouveau contexte et un nouveau format. Ce transfert laisse des traces dans les vidéos, où apparaît le caractère parfois contradictoire de leurs différents substrats. Ainsi, dans *Halomon*, on retrouve les thématiques et le ton enfantin qui caractérisent la série originale[81], notamment à travers la naïveté du protagoniste, Crachat, et à travers le doublage du machinéaste, qui le fait s'exprimer comme un enfant. Néanmoins, cette candeur ambiante se heurte régulièrement aux thématiques guerrières naturellement importées par les composantes du jeu *Halo*. Ainsi, dans le premier épisode, les créatures qui se lancent à la poursuite des héros les attaquent en leur tirant tout bonnement dessus avec des armes à feu.



*Figure 101 - L'attaque des Piafabec dans la série originale et de leurs équivalents, les « Gros-lâches », dans le* machinima

Dans l'épisode suivant, le narrateur résume les événements en ces termes : « peu de temps après leur départ, nos deux compagnons firent la rencontre d'Halomon peu coopératifs, qui tentèrent même de les tuer dans la foulée… » (01:26-01:32). Par ailleurs, le slogan « attrapez-les tous » est remplacé, dans le générique du *machinima*, par « massacrez-les tous ». Si l'assassinat est une action étrangère aux principes qui régissent l'univers de *Pokémon*, elle est, par contre, tout à fait commune dans celui de *Halo*. Dans *Garrymon*, on retrouve le même type de conflits énonciatifs entre les répliques innocentes du héros et, par exemple, l'introduction de la violence par la présence visuelle du sang (voir figure 102).



*Figure 102 - Dans Garrymon, John Freeman se heurte à son rival et se retrouve la bouche en sang*

[81] Celle-ci était, notons-le, destinée à un public jeune et était d'ailleurs généralement diffusée sur des chaînes ou dans des émissions spécialisées pour la jeunesse.

Dans le même ordre d'idées, le *machinima* emprunte à son support de diffusion – internet – un ton familier et expressif qui dissone radicalement avec le registre policé de la série télévisée. L'écriture de certains dialogues se caractérise par une vulgarité souvent gratuite, étonnamment condensée, dans les deux séries de vidéos, par les personnages remédiatisant le Professeur Chen (le Professeur À-la-chaîne dans *Halomon* et le Professeur Kleiner dans *Garrymon*). Alors que celui-ci incarne une figure de mentor (il est présenté comme un éminent chercheur, spécialiste de l'étude des Pokémon) et qu'il est le destinateur de la quête du héros (il lui confie sa première créature ainsi que le Pokédex, l'encyclopédie qu'il doit remplir), donc censément la source du système de valeurs auquel ce dernier va adhérer, ses répliques sont réécrites dans un style trivial, sur le mode du travestissement burlesque.

Ainsi, alors que le protagoniste de *Halomon* lui adresse les lignes de dialogue originales, le Professeur À-la-chaîne ne cesse d'appeler ce dernier « p'tite merde » et de le rabrouer. Par exemple, lorsque Crachat pense être arrivé trop tard pour obtenir un Halomon, son mentor s'amuse de son désarroi : « t'aurais vu ta gueule, tout à l'heure ! "*Oh, j'aurais été si triste de ne pas avoir d'Halomon…*" Ha ! Oh c'est bon, allez, commence pas à chialer, c'était une blague ! » (06:04-06:13). Dans *Garrymon*, le Professeur Kleiner est, quant à lui, caractérisé par de constantes références à la sexualité. Dans le premier épisode, il dit ainsi à John : « à moins que je ne te trouve un Garrymon, ta mère ne me laissera plus jamais entrer dans son lit… »[82] (04:31) ; dans le second, on l'entend appeler le médecin du Centre Garrymon pour lui signaler que tous les enfants ont quitté la ville et que leurs mères sont enfin disponibles (09:37) ; en outre, sa phrase fétiche, qu'il répète en toutes situations, n'est autre que « *that's hot* ! ».

Cette superposition de registres témoigne de l'acte de remédiatisation qui est à l'origine de la vidéo en laissant apparaître les différents substrats médiatiques du *machinima*. Selon Bolter et Grusin, la remédiatisation s'oppose, effectivement, à l'idée de « transparence », dans le sens où le médium ne cherche pas à se faire oublier, mais se rappelle au contraire au récepteur : « les créateurs d'autres remédiatisations électroniques semblent vouloir accentuer la différence plutôt que l'effacer »[83] (Bolter et Grusin, 2000 : 46). Les œuvres forment ainsi des « mosaïques », où le médium d'origine « est présenté dans un espace dont les discontinuités, comme celles du collage ou du photomontage, sont clairement visibles »[84] (2000 : 47). En déplaçant des contenus et des formes médiatiques en dehors de leur contexte premier, le processus a pour principale fonction – toujours selon Bolter et Grusin – de rendre évidente l'artificialité, tant de l'œuvre originale que de la remédiatisation elle-même (2000 : 47). Il rend conscient le récepteur que les médias ne sont que des « jeux de signes » (2000 : 19) et remet au-devant de l'œuvre la matérialité du support.

Or, dans notre cas, les *machinimas* ne se contentent pas de remédiatiser une série télévisée dans le contexte du jeu vidéo : ils remédiatisent également un jeu (*Halo*, *Garry's Mod*…) dans une vidéo diffusée sur internet. Nitsche note que les *machinimas*, de ce fait, ont tendance à rendre apparent leur moteur physique sous-jacent :

---

[82] « Unless I find you a Garrymon, your mother will never let me sleep with her again… ».
[83] « Creators of other electronic remediations seem to want to emphasize the difference rather than erase it ».
[84] « In this kind of remediation, the older media are presented in a space whose discontinuities, like those of collage and photomontage, are clearly visible ».

> Avec la réutilisation des textures, de personnages, de niveaux et de sons propres à un jeu, les *machinimas* deviennent souvent spécifiques à un moteur. On peut dire d'un coup d'œil sur le *machinima* quel moteur a été utilisé pour le créer. Ce lien stylistique donne également naissance à des effets de caméra dépendants du jeu, à des fonctionnalités d'édition, à un contrôle et à des interactions entre les personnages qui façonnent la forme structurelle du *machinima* en évolution[85] (Nitsche, 2005 : 6, vers. num.).

De fait, les vidéos *Halomon* et *Garrymon* sont représentatives de l'existence d'une « patte » propre aux moteurs physiques de *Halo* et de *Garry's Mod*, principalement perceptible dans les modes de déplacement des avatars.

Dans *Garrymon*, les mouvements désarticulés ou exagérés des personnages sont loin d'être naturels ou même de rappeler l'animation de la série *Pokémon* : ils figurent le moteur Source en rappelant constamment le statut de *ragdolls* des corps manipulés. *Garry's mod* permet en effet – à travers le *ragdoll posing* – une manipulation assez libre et personnalisable des avatars (contrairement à *Halo*), mais le pendant de cette liberté est que les membres de ceux-ci ont facilement tendance à se tordre, à se disloquer dans des positions déshumanisantes. Dès le début du premier épisode, on assiste ainsi à un combat de Garrymon dans lequel les attaques d'une des deux créatures ne consistent qu'en des gesticulations désordonnées de tous ses membres (01:18). Par la suite, les mimiques étirées de John Freeman et les mouvements saccadés de son visage lorsqu'il parle activent également un effet marqué d'artificialité (01:25). Pour se préparer à son voyage, le protagoniste regarde, en outre, une émission présentée par le Professeur Kleiner, dans laquelle ce dernier se contente de contorsionner à toute vitesse ses bras dans des angles peu naturels, tout en émettant des bruits incompréhensibles (d'où ressortent certaines phrases telles que « attrapez-les tous ! » ; 02:00).




*Figure 103 - À gauche, les mouvements faciaux de John Freeman sont parfois tellement étirés qu'ils ressemblent à des rictus sinistres et laissent apparaître des bugs graphiques ; à droite, le Professeur Kleiner présente une émission en marmonnant et en agitant les bras*

Un autre extrait illustrant le caractère reconnaissable des mouvements réalisés dans *Garry's Mod* peut être trouvé un peu plus loin dans la vidéo (06:08-06:17), quand, pour représenter John Freeman en train de descendre une colline, le corps de ce dernier est tout simplement lâché en haut

[85] « With the re-use of game-specific textures, characters, levels, and sounds, Machinima are often becoming engine-specific. One can tell by the look of the Machinima which engine was used to create it. This stylistic link also gives birth to game-dependent camera effects, editing features, and control of and interaction between characters that shape the evolving Machinima's structural form ».

de la pente et la dégringole mollement, comme une poupée de chiffon. Il se relève ensuite et interpelle son Garrymon, Lamarr, qui le rejoint en s'écrasant de la même manière.



*Figure 104 - Pour faire descendre une colline à John Freeman, la* ragdoll *de ce dernier est lâchée d'en haut et dégringole de manière incontrôlée*

Ces mouvements d'automates sont saillants dans le régime expressif de la vidéo, car ils s'éloignent des codes de l'animation et sont un rappel visuel continu du moteur physique Source. Ainsi, même quand le *machinima* tente d'imiter les postures des personnages de la série originale (et peut-être surtout dans ce cas), il appuie encore davatange le décalage. Dans le deuxième épisode de *Garrymon*, par exemple, le policier qui croise la route du protagoniste et propose de l'emmener jusqu'au Centre de soins mime, sur un plan, le geste gracieux de son équivalent féminin dans la série animée (05:00, voir figure 105). La mise en parallèle des deux extraits ne fait toutefois qu'accentuer la monstruosité des mouvements de l'agent dans le *machinima* et donne à la proposition de ce dernier une allure sordide plutôt qu'avenante.

Au niveau sémantique, ces déplacements détonnent aussi en contrecarrant toute tentative de personnification des avatars : ceux-ci apparaissent moins comme de réels personnages que comme des modèles 3D, des marionnettes. En d'autres termes, l'*identification primaire* du spectateur au dispositif (identification à la mise en scène et au point de vue représenté) fait obstacle à une *identification secondaire* (symbolique) aux personnages (voir Metz, 1993 : 67-79) – du moins à une identification « au premier degré ». Si *Garry's Mod* apparaît dans le *machinima*, c'est donc moins en tant qu'univers narratif qu'en tant que jeu ou que logiciel de simulation.



*Figure 105 - À gauche, l'agent Jenny de la série* Pokémon *; à droite, son équivalent masculin dans* Garrymon

Dans *Halomon*, également, le moteur physique du jeu est rendu visible par la manipulation qui est faite des avatars. On retrouve effectivement, dans les *machinimas* basés sur *Halo*, certains gestes institués, tels que les hochements de tête signifiant qu'un personnage est en train de parler (popularisés par *Red Vs. Blue*) ou le fait de faire passer à plusieurs reprises un avatar de la position

accroupie à la position debout pour simuler une danse[86] (observable, par exemple, à partir de 15:20 dans le premier épisode de *Halomon*). Plus largement, les vidéos de *Halo* se démarquent de celles réalisées dans *Garry's Mod* par la rigidité des corps des personnages : les avatars du jeu de tir ne peuvent adopter qu'un nombre très limité de positions (debout ou accroupi ; bras levés ou bras baissés ; arme au poing ou désarmé) et les gestes possibles sont donc bien plus restreints. Cette économie de déplacements est, elle aussi, saillante aux niveaux morphologique et sémantique, dans le cadre d'une vidéo censée représenter des actions complexes.

Le *machinima* se caractérise, en somme, par une forte indexicalité : étant contraintes par le *gameplay* et le moteur physique du jeu, ces vidéos représentent, selon Lowood (2011 : 6), un outil essentiel de documentation et de préservation des expériences ludiques. Cette remarque semble, d'ailleurs, applicable à toutes les formes de détournement abordées ici : en remédiatisant l'activité ludique, ces œuvres viennent en quelque sorte fixer le *play* dans un support moins fragile que le jeu vidéo (le texte, la vidéo, le dessin…) et peuvent donc être vues comme les sauvegardes d'une activité ludique donnée.

### 7.2. Intertextualité

Le deuxième type de saillances participant à ouvrir les frontières du *machinima* découle logiquement du premier, puisque l'exercice d'une remédiatisation implique nécessairement la présence d'un intertexte. Nous entendons ici la notion d'intertextualité, non dans le sens large (touchant à la condition d'existence même des œuvres culturelles) de l'ensemble des relations que peuvent entretenir les textes, mais dans le sens restreint – notamment défini par Genette – de « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette, 1982 : 8). Le concept désigne ainsi des figures ponctuelles, situées (relevant de la citation, de l'allusion ou encore du plagiat), et non pas un état abstrait de connexion entre les textes.

Les vidéos *Halomon* et *Garrymon* comportent, de manière assez évidente, de nombreuses citations intertextuelles, ne serait-ce que des jeux qui leur servent de cadre. Beaucoup d'entre elles ont déjà été mentionnées dans les résumés des *machinimas* : les noms « John Freeman », « Professeur Kleiner » ou encore « gm_pallet » dans le cas de *Garrymon* ; l'existence de créatures nommées « Newbie » et « de type PGM », ou le fait que la monnaie soit comptée en « crédits » et non en « Pokédollars » dans *Halomon*, etc. Il importe toutefois de souligner que ces allusions ne répondent pas toujours à une logique critique, réflexive ni même narrative (elles compliquent parfois la représentation de l'histoire plus qu'elles ne la simplifient, en y introduisant des incohérences). La liberté et la gratuité avec lesquelles elles sont convoquées dans le récit invitent plutôt à qualifier leur fonction de *ludique*, comme le fait Nitsche : « les créateurs de *machinima* échantillonnent, combinent et brisent librement les éléments des médias traditionnels. Ils "jouent" leurs références »[87] (Nitsche, 2007). Cette « mise en jeu » des intertextes apparaît, par exemple, dans la

[86] Notons que ce mouvement n'est pas sans rappeler un geste typiquement ludique né dans le contexte du mode multijoueurs de *Halo* : le *teabag*. La pratique consiste à s'accroupir à répétition sur le corps d'un adversaire que l'on vient d'abattre afin de le railler en évoquant une posture sexuelle.

[87] « Machinima makers freely sample, combine, and break elements of traditional media. They "play" their references ».

parodie que propose *Halomon* du *Pokérap*, le générique de fin de la première saison du dessin animé *Pokémon*. Alors que l'original consiste en une énumération rythmée des noms des différentes créatures (afin de favoriser leur mémorisation par les spectateurs), le rap du *machinima* met en musique les noms des médailles déblocables dans *Halo : Reach*. De la même façon que le Pokérap avait ludicisé l'apprentissage des 151 Pokémon, le « Halorap » transpose la dynamique aux nombreux sous-objectifs de *Halo*.

Un procédé similaire est à l'œuvre dans *Garrymon*, à travers l'imitation du segment intermédiaire qui fait normalement la transition entre les deux parties d'un épisode de *Pokémon* (et qui permet souvent d'introduire une page de publicité). Dans la série originale, deux images se succèdent : la première montre une silhouette de créature accompagnée de la question « qui est ce Pokémon ? » ; la seconde en donne la réponse.




*Figure 106 - Segment intermédiaire « qui est ce Pokémon ? »*

Dans le *machinima*, cette séquence est détournée : la première image montre également une silhouette qui ressemble à celle d'un Pokémon (sur la figure 107, on pourrait ainsi voir un Triopikeur), mais la seconde déjoue l'horizon d'attente du spectateur en représentant une créature totalement différente de l'originale et visuellement surprenante. Le trait d'humour joue donc sur l'enchaînement entre la mobilisation d'une référence intertextuelle (à *Pokémon*) et sa rupture immédiate par le renvoi à une autre œuvre (ici : *Team Fortress 2*, le Garrymon étant créé à partir de trois têtes du Demoman, l'un des personnages jouables de ce jeu).




*Figure 107 - La silhouette à gauche évoque celle du Pokémon Triopikeur, mais le Garrymon est, en fait, composé de têtes de Demoman, l'un des personnages de* Team Fortress 2

Les citations intertextuelles sont donc loin de se limiter aux œuvres remédiatisées : les *machinimas* réfèrent aussi très fréquemment à d'autres productions de la culture populaire par le biais d'objets, de musiques ou de lignes de dialogues. Le deuxième épisode de *Halomon*, par exemple, n'hésite pas à recourir à une musique du jeu de rôle *Chrono Trigger* pour thématiser le Centre Halomon (à partir de 05:38). De même, lorsque l'agent de police de *Garrymon* adresse au

protagoniste, dans le deuxième épisode, la phrase « halt, criminal scum ! » (« halte, racaille criminelle ! » ; 03:33), il fait référence aux lignes de dialogue des gardes du jeu de rôle *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, qui s'adressent ainsi à l'avatar lorsqu'ils l'appréhendent pour un quelconque méfait (la réplique est, par ailleurs, devenue un *meme* internet[88]).

Dans *Garrymon*, encore, la créature nommée « Cubix » que l'on aperçoit dans le premier épisode (et qui parodie le Pokémon Onix, un serpent de pierre) est, en fait, composée de plusieurs « *Companion Cubes* », un objet emblématique du jeu d'énigmes *Portal* (01:47). De même, au début du deuxième épisode, l'agent de police utilise un téléphone portant le logo d'Aperture Science, le laboratoire de recherche dont les inventions sont à l'origine des événements relatés dans *Portal* (02:25). En outre, le téléphone en question sert à parodier une scène typique du dessin animé *Les Super Nanas* (dont le thème musical se fait entendre lorsque l'objet se met à sonner) : la série animée raconte effectivement les péripéties de trois jeunes super-héroïnes auxquelles le maire de la ville fait souvent appel via un appareil similaire. Dans le *machinima*, on peut noter que la voix du maire, entendue à travers le téléphone, est ici celle du personnage Pyro, un autre avatar de *Team Fortress 2*.




*Figure 108 - À gauche, le Garrymon Cubix, parodie d'Onix composée de* Companion Cubes *; à droite, le téléphone portant le logo d'Aperture Science et servant à renvoyer à la scène récurrente de l'appel du maire dans* Les Super Nanas

On voit, à travers ce dernier exemple, l'enchevêtrement complexe de citations mobilisées dans le détournement – qui plus est, pour une banale scène d'introduction d'une durée d'à peine dix-sept secondes. Les saillances de ce type ont non seulement pour fonction d'inclure le *machinima* dans le sillage d'un réseau d'œuvres, mais aussi de figurer, au sein des vidéos, la « communauté interprétative » (Fish, 1982) à laquelle elles se destinent. Le recours au clin d'œil, à la *private joke*, permet, en effet, de consacrer un groupe (ceux qui comprennent les références) tout en excluant un autre (ceux qui ne les partagent pas). Le fait qu'il soit nécessaire de posséder une certaine compétence intertextuelle pour actualiser le sens de la vidéo fait exister une communauté en servant de mécanisme d'inclusion/exclusion.

[88] Le *meme* internet est un produit culturel (une image, une vidéo, une phrase… ou même un concept) qui se reproduit massivement par imitation et dont le succès (qu'il est parfois difficile d'expliquer) est tel qu'il devient automatiquement une référence commune.

### 7.3. Pastiche

Le troisième type de saillances jouant un rôle dans l'ouverture et dans la polyphonie du *machinima* découle, lui aussi, assez logiquement du processus de remédiatisation. Il s'agit d'ailleurs d'une des trois sous-formes de l'intermédialité identifiées par Rajewsky, qu'elle nomme les « références intermédiales » (2005 : 52-53). Le procédé consiste en l'imitation des techniques d'un médium par un autre, « à travers l'utilisation de ses propres moyens médiatiques spécifiques »[89] (comme lorsqu'un texte tente d'évoquer, par son style, les techniques cinématographiques du zoom, du montage ou du fondu, par exemple ; Rajewsky, 2005 : 53).

Usant d'une terminologie issue des études littéraires, nous opterons, pour notre part, pour le terme de « pastiche médiatique »[90] afin de décrire ce phénomène, étant donné qu'il désigne un acte – non plus de *transformation* d'un texte préexistant – mais d'*imitation* d'un style (Genette, 1982 : 40). Plus précisément, nous nous intéresserons aux figures ponctuelles d'imitation qui font accéder une œuvre au statut de pastiche et que Genette nomme les *mimétismes* (1982 : 105-106).

Selon Genette, le pastiche a pour fonction d'être vu et reconnu – c'est ce qu'il nomme le contrat de pastiche :

> Le plus souvent les pasticheurs, légitimement soucieux de produire leur effet, [avertissent] leur public. C'est le *contrat de pastiche* […] dont la rédaction est toujours une variante de cette formule expresse : *ceci est un texte où X imite Y*. Du coup, le lecteur averti, qui en vaut au moins deux, ne manquera pas de trouver l'imitation ressemblante, et donc amusante – c'est du moins le pari de l'imitateur (Genette, 1982 : 113).

Pour établir ce contrat, les pastiches se signalent par des indices paratextuels (Genette, 1982 : 116) et par saturation, c'est-à-dire par la répétition appuyée d'un trait stylistique récurrent dans l'œuvre ou chez l'auteur imité (Genette, 1982 : 115). Dans notre cas, les seuls titres des séries *Halomon* et *Garrymon* signalent déjà assez clairement leur statut d'imitations, et le machinéaste de *Halomon* insiste encore sur cette dimension en précisant, dans la présentation de la vidéo sur *YouTube*, que le *machinima* « parodie à la fois l'univers Halo et celui de Pokémon »[91].

La saturation passe, quant à elle, par la reprise extrêmement fidèle des codes de la série télévisée (pour des *machinimas* diffusés sur internet, qui, rappelons-le, ne comporteront jamais que deux épisodes chacun) et même de son propre paratexte : les vidéos sont encadrées par un générique de début et de fin et copient la manière dont le titre des épisodes de *Pokémon* s'affiche ; *Garrymon* imite la séquence « qui est ce Pokémon ? », qui est censée faire la transition avec la publicité ; la deuxième vidéo de *Halomon* débute par un résumé de l'épisode précédent raconté par une voix off ; etc.

---

[89] « The given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means ».

[90] Cette appellation permet, en outre, de renvoyer à la classification des genres de *machinimas* par Georges et Auray (2012a : 23), présentée plus haut.

[91] « Halomon (Ep 1) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=sRoPYTi3Z7U, consulté le 03/01/2017.




*Figure 109 - L'écran-titre de* Pokémon *tel que reproduit dans* Garrymon *et* Halomon

Plus généralement, les deux *machinimas* ont aussi tendance à imiter scrupuleusement la composition des plans de la série. L'image à 02:12 du premier épisode de *Garrymon* décalque, par exemple, celle à 02:57 du dessin animé. Similairement, la tentative de capture du Newbie par Crachat dans le premier épisode de *Halomon* (09:58-10:20) copie la composition de la même scène dans *Pokémon* (11:23-11:41) : le même fond vert est utilisé quand le héros lance sa Haloball, et les plans sur la Haloball en train de bouger alternent avec d'autres zoomant sur le visage de Crachat pour signifier la tension de la scène, comme dans le dessin animé. Un peu plus loin dans le même épisode, on trouvera encore un plan identique sur les jambes du protagoniste en train de chasser (10:44 dans *Halomon*, 12:03 dans *Pokémon*) et une imitation de l'intonation de Sacha dans la lecture des lignes de dialogue.

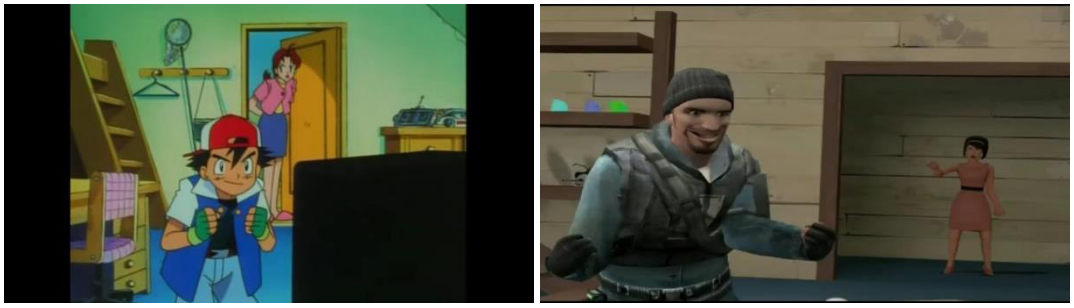


*Figure 110 - Imitation de la composition des plans dans* Garrymon



*Figure 111 - Imitation de la composition des plans dans* Halomon

Néanmoins, comme le note Rajewsky (2005 : 55), ces séquences mimétiques ne peuvent jamais générer que l'*illusion* d'un médium, puisqu'elles utilisent les moyens fournis par un autre (ici, ceux du jeu vidéo et de la vidéo pour reproduire un dessin animé diffusé à la télévision). Les mimétismes du pastiche médiatique appartiennent donc au régime du « comme si » (Rajewsky, 2005 : 55) : un jeu vidéo ne peut pas reproduire l'animation d'un dessin, mais il peut faire « comme

si » – ce qui n'est pas sans rappeler le régime propre à l'attitude ludique[92]. Dans sa dimension de pastiche également, le *machinima met* donc *en jeu* les médias qu'il imite[93], et son incapacité à totalement les reproduire permet de révéler l'existence d'un « écart intermédial » (*intermedial gap* ; Rajewsky, 2005 : 55).

Le décalage se marque encore plus fortement lorsque – se révélant incapable d'imiter certains codes par ses propres moyens, le *machinima* doit recourir à la postproduction pour pallier ce manque. Dans le deuxième épisode de *Garrymon*, par exemple, une séquence a explicitement recours au dessin animé pour copier un poncif de l'*anime* japonais : le dédoublement d'un personnage servant à montrer au spectateur ses sentiments cachés (ici, John Freeman feint la tristesse tout en se gaussant intérieurement ; voir figure 112). À la fin du premier épisode de *Halomon*, faute de pouvoir modifier la météo du jeu pour figurer le déclenchement d'un orage (et ainsi copier fidèlement le dessin animé original), la teinte de l'image est artificiellement assombrie à partir de 16:28 pour tout de même souligner visuellement le caractère dramatique de la scène.




*Figure 112 - À gauche,* Garrymon *importe une représentation du protagoniste en dessin animé pour montrer le décalage entre son attitude et ses pensées intimes ; à droite, le* machinima Halomon *ne peut faire tomber la pluie, mais assombrit l'image pour produire un effet dramatique similaire*

De plus, loin d'être gommée, l'incapacité du *machinima* à imiter fidèlement la série animée est largement appuyée dans les vidéos : le fait que le générique de *Garrymon* conserve la plupart des paroles de l'original, mais que celles-ci soient chantées avec une voix exagérément dissonante et criarde est un exemple d'exhibition de l'esthétique d'« à-peu-près » du *machinima*. *Halomon*

[92] Le jeu peut être envisagé comme un mode d'interaction au second degré, où les actions réalisées et les objets manipulés ne sont plus des référents, mais des *signes* d'eux-mêmes. C'est, du moins, ce qu'affirme Bateson, pour qui l'activité ludique présuppose que les « actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour » (Bateson, 1977 : 211). C'est, encore, ce que défend Genvo à travers un exemple tiré du jeu d'échecs : « si le joueur d'échecs s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décisions prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait se résumer à cette seule action pour qu'il puisse y avoir jeu. Comme le disent les amateurs de jeu d'échecs, il ne s'agit pas uniquement de "pousser du bois". Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur doit faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résumaient pas uniquement à ce qu'ils sont, mais sans prendre pour autant le "simulacre" pour la réalité […] » (2011 : 70).

[93] C'est d'ailleurs aussi en termes ludiques que Krapp qualifie l'esthétique du « déjà vu » propre au *machinima* : « en interrompant, citant et réassemblant le jeu, le *machinima* est une manière de jouer avec le jeu ; de la même façon, il joue avec les conventions cinématographiques » (« interrupting, citing, and reassembling the game, machinima is a way of playing with the game ; by the same token, it plays with cinematic conventions » ; Krapp, 2011: 162).

contient aussi ce type de ratages volontaires : le deuxième épisode commence effectivement par un résumé de la vidéo précédente par un narrateur, mais ce dernier signale son statut de copie imparfaite en achoppant lourdement sur le mot *incommensurable*, qu'il ne parviendra jamais à prononcer (« c'est alors que Pikafion, dans un élan de courage incomm… dans un élan de courage incsm… incommensm… inscommensm… Bon, dans un élan de courage, quoi… » ; 01:34-01:44). Le mode du pastiche médiatique auquel se livre le *machinima* est donc assez paradoxal, puisqu'en reproduisant des codes (et en se montrant en train de le faire), les vidéos mettent surtout en scène leur incapacité à produire une imitation fidèle.

## 8. Anti-fictions : la narration comme « exercice des possibles »

Le *machinima* peut être envisagé comme un moyen d'enregistrer et de fixer une expérience de jeu : Pinchbeck et Gras le définissent, rappelons-le, comme « le processus de production d'un artéfact linéaire à partir d'un système non linéaire, de réduction du champ des affordances internes à ce système en un flux individualisé »[94] (Pinchbeck et Gras, 2011 : 144). Schott et Yeatman, quant à eux, soulignent que « la multiplicité des choix potentiellement générés par l'interaction au sein d'un environnement virtuel devient contenue comme une trajectoire singulière et répétable de choix réels faits par le producteur du *machinima* »[95] (Schott et Yeatman, 2011 : 116).

Si, dans cette perspective, le détournement apparaît comme une *fermeture* des possibles de l'œuvre originale (pour créer un produit *fini*), d'un point de vue narratif, les *machinimas* procèdent régulièrement à une ouverture des significations du jeu par le biais de figures « décloisonnantes » (telles que les métalepses, les mises en abyme, ou ce que nous avons appelé précédemment les anti-fictions). Dans ces vidéos, la narration peut se concevoir comme un véritable « exercice des possibles »[96] (exercice définitoire, selon Genvo, de l'activité ludique ; 2011 : 72), une interprétation libérée des contraintes imposées par les codes narratifs préexistants, les impératifs commerciaux et même par la logique. Aux *machinimas* peut s'appliquer, en d'autres termes, cette remarque formulée par Derecho au sujet des *fanfictions* :

> Dans la *fanfiction*, il y a une reconnaissance que chaque texte contient des potentialités infinies, dont n'importe laquelle pourrait être actualisée par n'importe quel écrivain intéressé de faire le travail : les auteurs de *fanfictions* […] explorent des situations que les créateurs du texte source ne peuvent simplement pas [explorer], à cause du besoin de continuité et de cohérence chronologique dans l'univers du texte source (et l'absence d'une telle exigence dans les productions de fans)[97] (Derecho, 2006 : 76).

---

[94] « Machinima is the process of rendering a linear artifact from a nonlinear system, of reducing the field of affordances within this system to an individualized stream ».

[95] « The multiplicity of choices potentially generated through interaction within a virtual environment become contained as a singular and repeatable trajectory of actual choices made by the producer of machinima ».

[96] Krapp compare d'ailleurs le *machinima* – dans une expression difficilement traduisible – à une forme de test (sur les potentialités du jeu et les rapports possibles de l'homme à la machine) : il serait « as much a (dis)play as it is a test » (Krapp, 2011 : 168).

[97] « In fan fiction, there is an acknowledgment that every text contains infinite potentialities, any of which could be actualized by any writer interested in doing the job : fic authors […] explore situations that the makers

On retrouve l'idée – amorcée dans le chapitre consacré au *let's play* – de ludiégèse (Amato, 2005 : 301) : une diégèse ludique, soumise à d'autres règles que les seuls codes narratifs, et où la blague, le bon mot ou l'introduction d'absurde priment bien souvent sur les impératifs de logique et de cohérence. Dans nombre de *machinimas*, en effet, l'histoire racontée n'apparaît que comme un prétexte à la mise en scène de situations drôles, cocasses ou inattendues.

### 8.1. Fragmentation et paradoxes

Le caractère secondaire de la cohérence narrative apparaît, tout d'abord, dans la fragmentation du récit, puisque *Halomon* et *Garrymon* ne comportent tous deux que deux épisodes et n'ont pas poursuivi plus loin l'imitation de la série animée. Les *machinimas* ne se présentent donc pas comme des narrations complètes, mais plutôt comme des expérimentations. Dans le cas de *Garrymon*, l'arrêt de la série après deux épisodes est aussi un clin d'œil humoristique au fait que Valve – le studio qui a développé *Garry's Mod* – interrompt généralement ses sagas vidéoludiques après deux titres (*Half-Life* s'est arrêté avec *Half-Life 2*, *Portal* avec *Portal 2*, et de même pour *Team Fortress 2*, *Dota 2* ou *Left 4 Dead 2*). L'existence hypothétique de futures suites à ces jeux (et tout particulièrement la parution d'un potentiel *Half-Life 3*) est devenue la source d'un humour communautaire chez les joueurs, qui s'amusent par exemple à dire que Valve « ne sait pas compter jusque trois », ou qui utilisent la sortie de *Half-Life 3* comme un équivalent de l'expression « quand les poules auront des dents ». Dans *Garrymon*, la référence humoristique prime donc sur la complétude narrative, si bien que le *machinima*, malgré son succès, ne proposera pas d'autre épisode et laissera ses spectateurs jouer, dans les commentaires, à se demander ironiquement si *Garrymon 3* sortira un jour, parodiant ainsi leurs propres discours sur *Half-Life*.

Plus largement, l'indifférence pour la cohérence logique ou narrative se marque dans la présence régulière de paradoxes dans les vidéos. Dans *Garrymon*, par exemple, le protagoniste reçoit un appel téléphonique du Professeur Kleiner, qui lui reproche aussitôt de lui téléphoner quand il sort de la douche, alors que c'est bien lui qui est à l'origine de l'appel (épisode 2, 09:59). Dans *Halomon*, on peut entendre le Halodex du héros proférer des phrases contradictoires telles que : « je suis également équipé d'une fonction *waterproof* efficace partout sauf dans l'eau » (épisode 2, 04:04).

D'autres passages sont aussi saillants, non plus parce qu'ils présentent une contradiction interne, mais parce qu'ils ne s'intègrent pas dans l'univers de sens construit par le cotexte. Lorsque la mère de John Freeman (dans *Garrymon*, épisode 1) oblige ce dernier à regarder une émission éducative pour se préparer à son voyage (programme qui a, d'ailleurs, l'air de le passionner), la séquence crée de l'attente pour un certain contenu : or, on a vu que l'émission en question consiste juste en un plan sur le Professeur Kleiner en train de gesticuler dans tous les sens et d'émettre des bruits incompréhensibles (01:59). Dans le deuxième épisode, quand le médecin emmène Lamarr dans la salle d'opération pour le soigner (08:57), l'urgence de la situation (pourtant construite par toute la narration qui précède) est immédiatement démentie par les paroles qu'on lui entend formuler une fois la porte fermée : « vous tous ! Pause midi ! J'ai fait des *schnitzel* ! » (« everyone !

---

of the source text simply cannot, because of the need for continuity and chronological coherence in the source text's universe (and the lack of such a requirement in fan productions) ».

Lunchtime ! I made schnitzels ! »), paroles principalement dictées par le fait que le personnage de *Team Fortress 2* utilisé pour jouer ce rôle est d'origine allemande.

L'absurdité peut se faire plus prégnante encore par le biais d'une saturation : c'est le cas quand la Team Croquette de *Halomon* parodie la devise de la Team Rocket (une tirade que ceux-ci répètent à chacune de leurs apparitions) en remplaçant tous ses termes pour n'en conserver que les rimes, sans se préoccuper du sens. Le discours forme ainsi une série de « calembours intertextuels » (puisque les jeux de mots ne sont compréhensibles qu'en comparant les deux textes ; épisode 2, 13:08-13:30) :

| Tirade originale de la Team Rocket : | Sa parodie dans *Halomon* : |
|---|---|
| Afin de préserver le monde de la dévastation, | Afin de réserver le micro-ondes avec congélation, |
| Afin de rallier tous les peuples à notre nation, | Afin de rallier tous les popols à notre nation, |
| Afin d'écraser l'amour et la vérité, | Afin de détruire la moule et la virilité, |
| Afin d'étendre notre pouvoir jusqu'à la voie lactée, | Afin d'étendre notre couloir jusqu'à la voie d'à côté, |
| Jessie ! | Vessie ! |
| James ! | Nems ! |
| La Team Rocket plus rapide que la lumière, | La Team Croquette, plus acide que la rivière, |
| Rendez-vous tous, ou ce sera la guerre, | Pendez-vous tous, ou ce sera la misère, |
| Miaouss, oui, la guerre ! | Maouss, oui, la misère ! |

Dans la série originale, la devise est suivie d'une réplique du protagoniste s'interrogeant sur les motivations exactes des criminels : « qu'est-ce qu'il y a à comprendre ? Tout ça n'a aucun sens ! » (13:12). Dans le *machinima*, la réécriture de la tirade permet de donner une autre signification à cet échange, puisque le discours est effectivement absurde et hors sujet.

D'autre part, les différentes « sorties » de la cohérence fictionnelle témoignent aussi d'une construction ludique de la narration, d'une ouverture de ses possibles, en raison de leur caractère gratuit : de nombreuses actions des personnages ne sont ni introduites par des causes, ni suivies de conséquences. Dans *Garrymon*, par exemple, le Professeur Kleiner confie soi-disant à John Freeman une Garryball contenant une créature, puis s'écrie immédiatement après qu'il ne s'agit pas d'un Garrymon, mais bien d'une bombe expérimentale (épisode 1, 04:09) : celle-ci explose au visage du protagoniste, puis la conversation continue comme si rien n'était advenu.

Dans le même ordre d'idées, l'agent de police rencontré par John Freeman commence d'emblée par lui tirer dessus (car il le juge suspect) en clamant la réplique du film *Platoon* (Oliver Stone, 1986) : « dance, motherfucker ! » ; ensuite, désirant contrôler l'identité du héros, il se laisse tomber d'un parapet à la manière d'une *ragdoll* puis effectue – sans raison apparente – une roulade pour attraper le Gabedex du protagoniste (épisode 2, 03:45-04:23). Un peu plus loin, les deux personnages se rendent en véhicule au Centre Garrymon et écrasent, à leur arrivée, un homme qui faisait la file au comptoir – action qui n'aura aucune conséquence sur la suite du récit ni même sur les dialogues (07:23).




*Figure 113 - L'échange entre John Freeman et l'agent de police est ponctué d'actions et de mouvements gratuits, c'est-à-dire non justifiés par le contexte et sans conséquences sur la marche de l'histoire*

L'enchaînement de ces gestes libérés de leur propre contexte participe à décloisonner la narration des impératifs de causalité, de logique et de cohérence qu'on lui impose traditionnellement (mis à part sans doute dans certaines formes de comédies et dans les œuvres expérimentales). En raison de la succession des paradoxes et contradictions[98], il est difficile d'identifier, dans *Halomon* et *Garrymon* (excepté dans les moments où ils décalquent la série *Pokémon*), un système de valeurs stable et cohérent qui régirait l'univers.

Un objet apparaissant dans le deuxième épisode de *Garrymon* illustre tout particulièrement cette dynamique narrative basée sur la juxtaposition d'éléments sans nécessité de justification, à savoir : l'« Attrape-Criminel » (*Criminal Catcher*). Il s'agit du véhicule que l'agent de police utilise pour conduire le héros en urgence au Centre Garrymon et dont il détaille ainsi la composition :

> Il a une guitare sur le côté pour le rendre cool, une main *super-deluxe* conçue spécifiquement pour attraper des criminels, un TomTom[99] lourdement modifié pour détecter le comportement criminel dans les cinq cents mètres, et un propulseur de quinze mégawatts à l'arrière pour vous faire voler à travers la région Lambda[100] vraiment vite[101] (05:07-05:35).

Dans les faits, le *Criminal Catcher* se compose principalement d'une baignoire à laquelle sont accolés divers objets (une guitare, un gant en caoutchouc, un cône en guise de « propulseur », etc. ; voir figure 114). Ce *patchwork* insolite dont l'assemblage est dicté plus par la plaisanterie (il comporte une guitare « pour avoir l'air cool ») que par les besoins de la mise en scène (peu d'éléments dans l'objet rappellent sa fonction de véhicule) condense non seulement toute la logique de collage propre au *machinima*, mais rappelle aussi la pratique du jeu *Garry's Mod*, dont l'un des objectifs suggérés est la construction de machineries à partir d'objets préexistants. Il témoigne ainsi d'une autre caractéristique de cette forme de détournement : le *machinima* ne se contente pas de constituer un outil de documentation sur le jeu tel qu'il est, il rend aussi compte du jeu dans ses potentialités créatives.

---

[98] Telles que cette réplique du Professeur À-la-chaîne de *Halomon*, alors qu'il reçoit la visite d'un livreur de pizza : « ah, bien cramées comme je les aime ! Avec des bouts d'anchois bien écœurants, youpi ! » (épisode 2, 10:17).

[99] Tomtom est une marque de systèmes de navigation GPS.

[100] Le nom *Lambda* fait référence au logo de *Half-Life* (λ), qu'on retrouve à de nombreuses occasions dans les jeux, notamment sur la combinaison de l'avatar, Gordon Freeman.

[101] « It's got a guitar on the side to make it look cool, a super-deluxe hand designed specifically to catch criminals, a heavily modified TomTom to detect criminal behavior within five hundred yards, and a fifteen-megawatt thruster on the back to make you fly through the Lambda region really fast ».




*Figure 114 - Le* Criminal Catcher*, véhicule des forces de l'ordre dans* Garrymon

## 8.2. Métalepses et mises en abyme

D'autres figures très fréquemment rencontrées dans les *machinimas* participent à ouvrir les frontières de la fiction représentée : les métalepses et les mises en abyme. Les premières désignent la transgression d'un seuil de la fiction, dans un sens (le monde référentiel apparaît dans la fiction, ce qui forme une métalepse à proprement parler, selon Genette, 2004 : 27) comme dans l'autre (la fiction pénètre dans le monde référentiel : une antimétalepse, pour Genette). Les mises en abyme, quant à elles, supposent bien souvent ce type de transgression, puisqu'elles enchâssent plusieurs niveaux de représentation les uns dans les autres de manière réflexive.

Or – et c'est le cas dans bien d'autres *machinimas*[102] – les « sorties » de la fiction, dans *Halomon* et *Garrymon*, ne renvoient pas tant au monde empirique en général qu'à la pratique vidéoludique en particulier. Ainsi, on a déjà vu que le générique de *Halomon* réécrit les paroles de l'original pour faire directement référence, non à *Pokémon* ou à l'univers *de Halo*, mais bien à l'expérience multijoueurs du jeu (avec des phrases telles que « notre connexion triomphera » ou « moi je véto pour Hemorrhage »[103]). Il en va de même pour le générique de *Garrymon*, qui mêle des phrases calquées sur celui de *Pokémon* à des références au jeu *Half-life* (« je veux être le meilleur, comme *Half-Life* ne l'a jamais été »[104]), aux cartes (« *maps* ») ou encore au « *hacking* ».

[102] La série *Arby 'n' the Chief* (produite par le machinéaste Digitalph33r, aujourd'hui appelé Jon CJG), par exemple, représente un important réservoir de métalepses. Ces *machinimas* décrivent le quotidien de deux figurines de la franchise *Halo* qui prennent vie en l'absence de leur propriétaire pour jouer à la console (les vidéos alternent donc entre des séquences tournées au sein du jeu et des passages filmés en prises de vue réelles, dans lesquels apparaissent les figurines). La pratique ludique de ces deux personnages – qui incarnent respectivement les archétypes du « bon » et du « mauvais » joueurs – permet à l'auteur de représenter de façon scénarisée des situations typiques du jeu multijoueurs et, par le biais de ce discours au second degré, de porter un regard critique sur la communauté. De plus, certains épisodes poussent le dispositif réflexif un degré plus loin en représentant les protagonistes, non plus en train de jouer, mais en train de créer eux-mêmes des *machinimas*. Voir : « The Movie (FULL) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=6T79yApVCBg, consulté le 12/01/2017.

[103] Hemorrhage est une carte de *Halo : Reach* et le véto est un système de vote qui permet aux joueurs de refuser de s'affronter sur une carte donnée, si celle-ci ne leur convient pas (et si les refus sont majoritaires).

[104] « I wanna be the very best, like *Half-Life* never was ».

Dans *Garrymon*, encore, la devise de la Team Rocket est réécrite sur le même principe, puisqu'elle ne contient presque plus que des allusions au jeu (où à l'informatique) n'ayant pas de sens dans la diégèse du *machinima* :

> Afin d'empêcher tous les utilisateurs d'overspawner[105],
> Afin de s'assurer que les jeux ne soient jamais ennuyeux,
> Afin de dénoncer les maux des *sv_cheats*[106],
> Afin d'étendre notre connaissance du langage *leet*[107],
> Judith !
> Breen !
> La Team Thruster se propulse à la vitesse de la lumière,
> Rendez-vous maintenant ou préparez-vous à vous battre,
> Miaouss, c'est euh… hem… correct »[108] (12:27-12:54).

Ce type de métalepse diffère de la simple intertextualité décrite plus haut (avec le téléphone portant le logo d'Aperture Science ou le Garrymon composé de *Companion Cubes*, par exemple), car, dans ce cas-ci, les références ne sont même plus intégrées à la diégèse : la pratique du jeu vidéo n'est pas resémantisée, mais mobilisée pour ce qu'elle est.

Des tentatives plus discrètes peuvent être observées : dans le même épisode (à 02:30), les cadres qui se trouvent accrochés au mur derrière l'agent de police figurent ainsi des *memes* internet provenant, à l'origine, d'une carte de *Counter-Strike : Source*, dans laquelle ils étaient dissimulés. Ces cadres renferment deux parodies de définitions qui renvoient directement au jeu de tir en ligne : « le *sniping*[109] : sentez-vous comme un joueur sans vraiment rejoindre la partie » et « le ping[110] : bouc émissaire pour vos insuffisances depuis 1974 »[111]). Bien que ces images soient relativement inscrites dans la diégèse (elles décorent le bureau d'un personnage), leur contenu ne se situe pas sur le même plan de réalité et s'adresse manifestement au spectateur, qui est postulé comme étant un joueur.

---

[105] Dans un jeu vidéo, le terme *spawn* est utilisé (et francisé) pour désigner l'apparition d'un objet ou d'un personnage.

[106] Codes de triche intégrés dans les jeux produits sur Source.

[107] Système d'écriture (né dans les communautés de programmeurs et d'amateurs d'informatique) qui consiste à utiliser, à la place des lettres, des chiffres ou caractères spéciaux qui leur ressemblent graphiquement : *leet* peut ainsi s'écrire « 1337 ».

[108] « To prevent all users from overspawning, / To make sure games are never boring, / To denounce the evils of sv_cheats, / To extend our knowledge of speaking leet, / Judith ! / Breen ! / Team Thruster thrusting at the speed of light, / Surrender now or prepare to fight, / Meow, that's eh… hem... correct… ».

[109] Un *sniper* est un tireur qui se dissimule et utilise une arme de précision afin d'abattre ses cibles à distance, sans trahir sa position.

[110] Dans les jeux vidéo en ligne, le ping désigne le temps de réponse entre l'ordinateur du joueur et le serveur. Un ping trop élevé est l'indicateur d'une mauvaise connexion et entraîne du *lag*, une latence dans les réponses, ce qui peut être un désavantage dans les parties multijoueurs.

[111] « Sniping : Feel like a player without actually joining the game » et « Ping : Being the scapegoat for your inadequacies since 1974 ».




*Figure 115 - En arrière-plan, les cadres qui décorent le bureau du policier copient des tableaux présents dans* Counter-Strike : Source *et tiennent un discours parodique sur certaines pratiques de jeu*

Les figures relevées ici ont donc un statut particulier, car elles ne mettent pas en abyme les œuvres *Pokémon*, *Halo* ou *Garry's Mod*, ni même la pratique du *machinima*, mais bien l'expérience de jeu. Ce faisant, elles situent la vidéo dans le prolongement du jeu, comme s'inscrivant dans une généalogie ludique. Là où d'autres genres demandent au récepteur d'oublier qu'il est face à une représentation et d'oublier le médium qui la supporte (pour favoriser la cohérence narrative, la création d'une impression référentielle), le *machinima* ne cesse de révéler ce statut, de rappeler le récepteur à sa position de spectateur et de joueur. De la même façon que les fictions mises en abyme font « de la situation de feintise ludique elle-même un élément thématique » (Schaeffer, 1999 : 162), ces vidéos semblent prendre le jeu (et le détournement) comme motif narratif fondateur et comme structure.

## 9. Une narration sous contrainte

Les dernières saillances que nous aborderons dans ce chapitre se situent à la fois sur un plan sémantique, narratif et sur un plan morphologique, dans le sens où elles présentent un relief visuel, tout en ayant un impact majeur sur la signification de l'œuvre. On a vu précédemment que, dans le *machinima*, « l'environnement ludique n'est pas un espace de performance passif ; le moteur de jeu peut repousser les actions du *performer*/joueur d'une manière qui fait obstacle à la production du *machinima*, mais qui serait en adéquation avec un comportement axé sur le jeu »[112] (Cameron et Caroll, 2009 : 6, vers. num.). Autrement dit, dans ce mode de production de vidéos, « le gameplay et les règles deviennent autant de contraintes supplémentaires » (Georges et Auray, 2012a : 7) avec lesquelles les joueurs-créateurs doivent négocier, « faire avec » (De Certeau, 1980 : 50). Le fait de détourner ces contraintes, de « trouver des outils et des astuces pour contourner l'absence de […] fonctionnalités sur l'interface de jeu » (Georges et Auray, 2012a : 12) est au cœur de la définition du *machinima*, car, sans cette dimension, il ne serait plus une pratique culturelle spécifique, mais seulement une technique parmi d'autres de l'animation. Si nous avons défini précédemment le

[112] « A key factor in most machinima production is that the game environment is not a passive performance space ; the game engine may push back at the actions of the performer/player in ways that hinder the machinima production, but which would be consistent with game oriented behaviour ».

*speedrun* comme une forme de « jeu sous contrainte », le *machinima* tient donc, quant à lui, de la « narration sous contrainte », puisque les machinéastes doivent concevoir leurs mises en scène à l'aide d'un matériau prédéterminé et d'un nombre limité d'animations, de décors et de personnages.

Il découle de ces contraintes que, parfois, « de simples actions peuvent poser des problèmes complexes » (Nitsche, 2005 : 9) : Kelland souligne que, dans les jeux où la vidéo est enregistrée à travers le point de vue d'un avatar, tous les mouvements de « caméra » et toutes les prises de vues ne sont pas possibles. Il prend également l'exemple plus précis de la série *Les Sims*, où, pour faire en sorte que deux personnages s'embrassent, il est nécessaire de d'abord jouer un certain temps pour mettre ceux-ci de bonne humeur et faire en sorte qu'ils s'apprécient (Kelland, 2011 : 29-30). Dans *Halo* – où les actions et expressions des avatars sont particulièrement limitées – la simulation d'un simple geste demande bien souvent de mouvoir tout le corps du personnage : ainsi, dans *Halomon* (épisode 1, 12:57), pour indiquer son chemin au protagoniste et appuyer visuellement sa ligne de dialogue (« par ici ! »), la dresseuse Ondine doit se tourner fastidieusement dans la direction mentionnée puis revenir à son point de départ, ce qui inscrit d'emblée la discussion (pourtant banale) dans un registre d'exagération.



*Figure 116 - Pour indiquer une direction, ce personnage de* Halomon *doit se tourner intégralement*

Semblablement, quand le Halomon du protagoniste est blessé par un tir (épisode 1, 12:18), l'avatar de *Halo* qui le représente doit, par la suite, alterner constamment entre la position accroupie et la marche normale pour feindre un déplacement pénible à cause de sa blessure. Ces mouvements erratiques sont peu lisibles sans les indices donnés par les dialogues (où il est fait mention que la créature a été touchée) et sans connaissance préalable des événements contés par la série *Pokémon*. Le minimalisme de ces gestes participe, en quelque sorte, à ludiciser la réception du *machinima*, dont le principe de *gameplay* devient, dès lors, de réussir à reconnaître, dans les mises en scène parfois peu évocatrices de la vidéo, les actions, objets ou événements originaux.

Le fait que ces entraves et limitations ne soient pas contournées (par le choix d'un logiciel plus permissif, par exemple) montre bien leur importance dans la définition et dans l'esthétique du *machinima*[113] : si les vidéos étaient désolidarisées de ces contraintes, de leur contexte de production

[113] Krapp le note également : « sans moteurs de jeu personnalisés et sans outils de capture vidéo, le *machinima* bouge par saccades et soubresauts ; plutôt que de chercher à surmonter cette limitation, les machinéastes ont

ludique, elles perdraient une grande partie de leur signification et de leur spécificité (Georges et Auray, 2012a : 9). La dualité, l'exagération, la superposition des sens participent effectivement à la densité des vidéos.

### 9.1. De la resémantisation à la « métaphore »

Pour compenser l'absence de certaines possibilités expressives dans les jeux et leur incapacité à produire des mimétismes fidèles, les *machinimas* sont donc contraints de récupérer des gestes parfois proprement ludiques (comme les glitchs[114] ou les symboles communautaires, tels que le *teabag* dans *Halo*) et de les resémantiser en les recontextualisant. Dans *Halomon*, par exemple, l'acte de lancer une grenade – une fois sorti de son contexte ludique et replacé dans celui d'une série de vidéos parodiant *Pokémon* – permet de représenter le lancer de Pokéball sur un Pokémon. L'outil guerrier et le geste agressif sont ainsi pourvus de significations d'un tout autre registre – les Pokéballs étant plutôt thématisées comme des objets positifs, malgré leur relation avec l'acte de capture.



*Figure 117 - L'animation du lancer de grenade dans* Halo *sert à simuler la séquence récurrente du lancer de Pokéball par Sacha dans l'*anime

Nous avions déjà mentionné le processus de resémantisation dans le cadre du *speedrun*, en notant que, dans certaines vidéos, les personnages et objets perdaient tous leurs attributs thématiques et narratifs, pour ne plus être représentés que comme des valeurs, des morceaux de code qu'il était possible de réagencer. Dans le *machinima*, le procédé est inversé, puisque ces éléments n'y apparaissent plus seulement comme des ensembles de propriétés ludiques ou techniques, mais comme les composantes signifiantes d'une mise en scène et d'une narration. Autrement dit :

---

tendance à l'accepter comme une chose avec laquelle ils peuvent jouer, comme une chose qu'ils peuvent mobiliser pour un effet esthétique » (« without customized game engines and video capture tools, machinima moves in jerks and jolts ; rather than seeking to overcome this limitation, machinimators tend to accept it as something to toy with, something to be mobilized for aesthetic effect » ; Krapp, 2011: 160-161).

[114] Dans le clip musical « Spartan Style », certains bugs graphiques sont utilisés pour représenter des mouvements de « danse » chez les avatars. Voir : « TeamHeadKick Music Videos - Halo 4 "Spartan Style" Gangnam Style Parody (Music Video) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=CuVd9oK16V0, consulté le 30/12/2016. Des gestes ludiques peuvent aussi servir de prétexte à toute une mise en scène venant leur donner du sens : c'est la physique particulière du véhicule Warthog dans *Halo* qui a inspiré la célèbre vidéo « Warthog Jump » (voir « Warthog jump », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=nGQIQljaAc0, consulté le 30/12/2016).

> Là où le personnage contrôlé par le joueur peut être pensé algorithmiquement en termes de capacités, de possibilités ou de propriétés affectant le *gameplay* pendant le jeu ou le *superplay* […], dans le *machinima*, ils sont repensés en tant que parties d'un système de représentation[115] (Newman, 2008 : 145).

Ainsi, le Falcon de *Halo : Reach* – un hélicoptère de combat utilisable dans les batailles – apparaît dans *Halomon* (épisode 2, 05:07) pour figurer la montgolfière de la Team Rocket (qui, dans le dessin animé, a la forme de la tête du Pokémon chat, Miaouss). Son changement de fonction, dicté par le passage depuis le jeu vers la série de fiction, est rendu évident par l'utilisation qu'en font les personnages : au lieu de s'installer dans le vaisseau, aux tourelles de mitrailleuses, ceux-ci se tiennent simplement debout sur son toit. Un tel positionnement n'aurait que peu de sens dans le cadre du jeu, mais permet, dans la mise en scène, de composer un plan où l'hélicoptère et les deux personnages sont montrés dans leur entièreté alors qu'ils fomentent un complot.



*Figure 118 - À gauche, la montgolfière utilisée par la Team Rocket pour se déplacer ; à droite, le Falcon sur lequel se tient la Team Croquette*

Dans le même ordre d'idées, lorsque, dans le premier épisode, les « Gros-lâches » attaquent les héros en leur tirant dessus avec leurs armes, cette action n'a plus seulement le sens d'un *frag* ludique (il ne s'agit plus d'abattre un adversaire qui réapparaîtra peu de temps après pour reprendre la partie) : elle est thématisée comme une véritable tentative de meurtre. Les composantes du jeu ne fonctionnent donc pas systématiquement comme des métalepses : elles ne servent pas toujours à figurer l'expérience ludique dans la vidéo ou même à produire des effets de « sortie » de la fiction, car elles participent bien à construire cette dernière.

Par exemple, le fait que le Professeur Chen soit incarné, dans *Garrymon*, par un PNJ de *Half-Life 2* (Kleiner) n'empêche pas celui-ci de constituer une figure autonome : les deux instances du personnage restent clairement distinctes (le Kleiner de la vidéo a peu en commun avec celui du jeu) et la diégèse de *Half-Life* n'est, au final, jamais vraiment mentionnée comme telle. Ce n'est pas tant Kleiner qui est extrait de sa fiction pour être importé dans *Garrymon*, que le personnage du *machinima* qui est narrativisé, thématisé en renvoyant vers un autre univers à la manière d'une mascotte, d'un indice. Ce faisant, les protagonistes ou objets de la vidéo condensent, par leur seule apparition, un effet d'écart, en ce qu'ils sont à la fois similaires et éloignés de leurs ersatz vidéoludiques.

---

[115] « Where the player-controlled character might be thought of algorithmically in terms of gameplay-affecting capacities, capabilities or properties during play or superplay […], in Machinima, they are reframed as part of a representational system ».

Ce principe est d'ailleurs au fondement d'un des premiers traits d'humour de *Garrymon*, puisque le protagoniste s'exclame, au début du premier épisode (01:31) : « maintenant que j'ai dix ans, je peux enfin obtenir ma licence Garrymon ! » (« now that I'm ten, I can finally get my Garrymon license! »). Or son apparence et son rapport intertextuel avec son homonyme John Freeman rendent paradoxale cette affirmation, pourtant sensée dans l'univers de *Garrymon* (aucun personnage ne la remettra en doute) et dans *Pokémon*.



*Figure 119 - John Freeman vient d'avoir dix ans et peut donc demander sa licence Garrymon*

En somme, pour reprendre la terminologie de Bardzell, les *machinimas* ne mobilisent pas les éléments du jeu sur un mode « objectif », c'est-à-dire en conservant leur utilisation et leur signification ludique (l'interface apparaîtrait bien comme une interface, les avatars resteraient des avatars, etc.). Ils les emploient plutôt sur un mode « subjectif » : ces éléments « font l'objet d'une appropriation, de telle sorte que leurs significations sont subverties, déformées ou par ailleurs altérées pour produire un sens qui n'est pas originaire de l'univers du jeu »[116] (2011 : 206-207).

Malgré tout, de la même façon que la remédiatisation ne fait pas pour autant disparaître les codes du jeu, les significations ludiques de ces composantes ne disparaissent pas pour être remplacées par celles que la vidéo leur attribue : elles restent lisibles à travers les nouveaux signes. Dans *Halomon*, Pikafion est à la fois une occurrence de Pikachu et un alien Sangheili de *Halo* ; dans *Garrymon*, Lamarr renvoie aussi à la fois à Pikachu et au *headcrab* de *Half-Life* (condensant les attributs monstrueux du second et mignons du premier : les autres personnages réagissent, en effet, comme s'il s'agissait d'une créature adorable).

Le « découpage-collage » d'éléments du jeu dans le *machinima* et leur resémantisation construisent donc autant de « palimpsestes » narratifs, dont le fonctionnement n'est pas sans rappeler celui de la métaphore. Un signe (un modèle 3D) est utilisé pour renvoyer à un autre « sens dénotatif » que celui qui lui est couramment associé, et ce, en vertu d'un rapport de comparaison : l'alien Sangheili et le *headcrab* sont à entendre *comme s'ils* étaient des Pikachu, l'avatar Pyro de *Team Fortress 2*, modifié pour apparaître avec trois têtes, est *comparé* au Pokémon Dodrio (voir figure 120), etc.

[116] « […] these assets are subject to appropriation, such that their meanings are subverted, distorted, or otherwise altered to produce a meaning that is not native to the game world ».



*Figure 120 - Le Pokémon Dodrio (à gauche) est représenté dans* Garrymon *(épisode 1, 02:27) par un Pyro à trois têtes (à droite)*

Ce dernier exemple permet, en outre, de remarquer que les signes en question sont parfois modifiés afin d'augmenter le nombre de sèmes qu'ils partagent avec leurs comparés (c'est aussi le cas quand les doubleurs de *Halomon* imitent les voix des personnages de la série originale pour rendre les comparés de leurs avatars en armure plus identifiables). De telles transformations laissent toutefois des sutures apparentes, qui accentuent l'effet de collage produit par ces « métaphores intertextuelles ». Une illustration parlante peut en être trouvée dans le deuxième épisode de *Garrymon* (09:55), lorsqu'un appel en visioconférence dévoile au protagoniste le Professeur Kleiner dénudé. Dans les faits, la tête du personnage est simplement collée sur une photo représentant un corps de pompier, dans un assemblage grossier et explicitement artificiel.



*Figure 121 - Le Professeur Kleiner discutant par visioconférence avec John Freeman*

Selon Pinchbeck et Gras (2011 : 144), le mélange d'identités visuelles et sémantiques à l'œuvre dans la plupart des *machinimas* posséderait une dimension subversive intrinsèque, qui prédestinerait le genre à la satire et la comédie. Il est, en tout cas, notable que nombre de ces vidéos, loin d'atténuer les sutures de leurs greffes, les marques de leurs réécritures ou l'hétérogénéité de leurs emprunts, appuient au contraire celles-ci par des mécanismes de caricature.

### 9.2. Caricatures et « éléments d'attraction »

Les limitations du matériau expressif dont disposent les *machinimas* (le peu de gestes qu'il est possible de faire faire aux avatars, par exemple) nécessitent, bien souvent, le recours à l'exagération et à la simplification pour rendre l'action compréhensible. Pour cette raison, les situations ou personnages représentés dans ces vidéos sont généralement réduits à quelques éléments simples,

mais distinctifs. Dans *Halomon* (et dans la plupart des *machinimas* réalisés avec *Halo*), les personnages sont principalement reconnaissables par la couleur de leur armure[117] : la couleur bleue de l'agent Jenny rappelle son uniforme de police, l'armure blanche du Professeur À-la-chaîne fait référence à la blouse blanche du Professeur Chen, l'orange de la jeune fille rencontrée par les héros renvoie aux cheveux roux d'Ondine[118], etc. Les Pokémon, étant également représentés par des avatars de *Halo*, donc des êtres humanoïdes (humains ou aliens), ne sont aussi distingués que par leurs couleurs et leurs voix : Pikafion est jaune comme Pikachu, les Leveinard qui apparaissent dans le deuxième épisode (appelés, pour l'occasion, « Levétard » ; 05:50) sont simplement en armure rose pâle, etc.



*Figure 122 - Sacha, Ondine et Pikachu sont réduits, dans le* machinima*, à leurs couleurs jugées dominantes : le bleu, l'orange et le jaune*

Pour être lisible, en d'autres termes, la narration du *machinima* semble presque nécessairement devoir passer par la caricature – un peu à la manière du théâtre d'objet qui, pour pallier l'inexpressivité et la rigidité des marionnettes, doit exagérer leurs mouvements et leurs traits. La dimension caricaturale est particulièrement perceptible dans la manière dont le *machinima* représente les déplacements. Ceux-ci sont non seulement resémantisés, mais aussi lourdement appuyés : simuler un dialogue dans *Halo* demande – on l'a dit – de faire bouger le corps de tout l'avatar et, si le *ragdoll posing* de *Garry's Mod* permet de figurer des expressions faciales plus variées, le fait que celles-ci soient capturées en *stop motion* rend les changements d'humeur des personnages très saccadés et mécaniques (leur bouche s'ouvre et se ferme sur un mode binaire, notamment).

Usant de cette possibilité inscrite dans le *game* original, les machinéastes n'hésitent pas, en outre, à modeler les visages de leurs personnages pour forcer leurs traits jusqu'à les rendre monstrueux : en témoignent le large sourire de John Freeman dès le début du premier épisode (01:25), son visage étiré lorsqu'il se réveille (02:45), l'expression difforme de sa compagne lorsqu'elle lui indique le Centre Garrymon (08:31) ou encore celle du Professeur Kleiner lorsqu'il lui confie Lamarr (04:51). Dans *Garrymon* encore, les autres types de déplacements sont soumis au même type de traitement : qu'ils volent pour marcher (épisode 1, 02:13), tombent pour descendre une pente (06:08-06:17), gesticulent dans tous les sens pour montrer leur joie (03:49) ou se roulent par terre

[117] C'est aussi le principe qui préside à la narration de *Red Vs. Blue*.
[118] Il est intéressant de remarquer que c'est ce trait du personnage qui a été isolé comme étant un élément distinctif (non sa tenue ou le fait qu'elle se spécialise dans les Pokémon de type aquatique, par exemple).

pour signaler leur douleur (06:47), les personnages manifestent leurs actions par des gestes amples et reconnaissables.

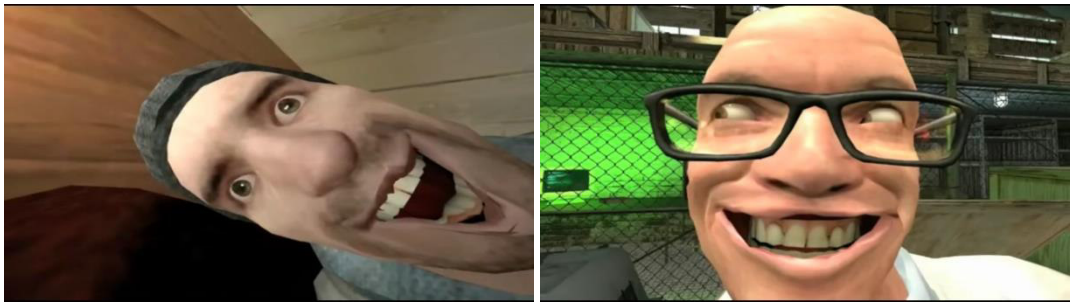


*Figure 123 - Les manipulations permises par le* face posing *sont délicates et peuvent rapidement déboucher sur des expressions difformes, mais cette difformité est cultivée par les machinéastes de* Garry's Mod

Ces manipulations sont saillantes au niveau morphologique, car elles distordent les modèles 3D de personnages préexistants, et au niveau énonciatif, en ce qu'elles exploitent et entretiennent une esthétique de la laideur, du disproportionné, d'un bizarre oscillant entre le grotesque et le dérangeant.

Dans une perspective plus sémantique ou narrative, la décomposition des personnages et situations en éléments prototypiques et significatifs n'est pas sans rappeler la notion d'« éléments d'attraction » développée par Azuma. Celui-ci remarque, en effet, que les personnages de la culture *Otaku* sont formés par l'agglomération de composantes préexistantes que le public a déjà appris à aimer par un effet de répétition (dans le cas des mangas, un personnage féminin peut ainsi se définir par la combinaison d'oreilles de chat, d'un costume de soubrette et de cheveux en forme d'antennes ; Azuma, 2008 : 74-75). « Ces signes qui se sont développés pour stimuler habilement la fascination des consommateurs envers les personnages, je les désignerai […] par le terme générique d'"éléments d'attraction" » (Azuma, 2008 : 76).

Le concept semble s'appliquer aisément aux *machinimas* en particulier et aux détournements en général, dans lesquels figurent bien souvent des « pots-pourris » condensant des caractéristiques populaires des jeux. Il n'est pas innocent, par exemple, que la créature choisie pour représenter Pikachu dans *Garrymon* soit le *headcrab* Lamarr, car il s'agit d'un monstre emblématique de la série *Half-Life*, pour laquelle il joue fréquemment le rôle de mascotte. De même, il n'y a rien d'étonnant à ce que les deux véhicules qui apparaissent dans *Halomon* soient le Warthog et le Falcon, car ceux-ci sont aussi des composantes prototypiques du jeu *Halo*.

## 10. Conclusion

Par ses principes créatifs, le *machinima* est un exemple d'écriture polyphonique : différents médias, genres, intertextes y entrent en concurrence, mais aussi diverses logiques (celles des univers représentés, celles du jeu, du monde empirique ou encore de la *doxa*) et différents régimes de contraintes. De ces conflits énonciatifs naissent des vidéos à l'aspect bricolé, pleines d'aspérités et décalées par rapport à tous les modes d'expressions auxquels elles empruntent.

En dépit de cette hétérogénéité et en vertu de leur lien de contiguïté avec la performance de jeu, ces œuvres peuvent toutefois constituer des outils de documentation sur l'expérience ludique. Plus encore, étant donné qu'ils construisent leurs mises en scène par l'articulation de différents « éléments d'attraction » extraits des œuvres vidéoludiques, les *machinimas* peuvent être entrevus comme autant de cartographies des plaisirs de jeu (Schott, 2011 : 117).

# Chapitre 2

## Détournements du *game*

# I. Les *fanfictions* : mises en récit du détournement

Cette deuxième partie s'intéressera – comme annoncé plus haut – non plus à des performances de jeu transformatrices, mais à des reconfigurations du dispositif vidéoludique dans toutes ses dimensions. Le premier genre des « détournements du *game* » que nous nous proposons d'examiner a déjà été introduit précédemment : il s'agit des *fanfictions*.

La production de textes narratifs sur base d'univers fictionnels préexistants est probablement la forme de réécriture la plus classique de notre corpus, et elle est loin d'être propre au domaine vidéoludique (contrairement aux détournements par le *play*, que nous venons de traiter, et au *modding*, sur lequel nous reviendrons). Néanmoins, on a vu que, malgré l'inscription des *fanfictions* dans un régime discursif proprement textuel, littéraire, ces œuvres intégraient, dans leur forme et dans leurs modes de diffusion, certaines saillances rappelant la pratique ludique (en figurant l'interactivité, le rapport joueur-avatar ou en se présentant comme des performances). Après avoir resitué la pratique dans son contexte historique et dans le champ de la recherche, nous approfondirons ces premières considérations à travers l'analyse d'un texte précis.

## 1. Du fanzine à internet

La *fanfiction* se définit, formellement, comme la récupération d'éléments existants et connus du public (des personnages, des mondes fictionnels, des situations, ou même des personnalités célèbres du monde empirique) et leur mise en récit sous forme de texte. Cependant, une telle description ne suffit pas réellement à circonscrire la pratique et à la différencier des autres formes de réécritures (parodie, pastiche, travestissement, continuation, etc.) ou, plus largement, de toutes les récupérations qui caractérisent les grands mythes littéraires. Elle invite, au contraire, à « faire remonter [la *fanfiction*] jusqu'aux plus anciens textes connus et, de ce fait, inclure dans cette catégorie des textes comme les *Évangiles*[1], l'*Énéide* de Virgile, ou encore le *Roland furieux* de l'Arioste[.] Sans parler du *Cid* de Corneille, ou du *Don Juan* de Molière » (Francotte, 2015 : 9). Comme le souligne Francotte (2015 : 9), cette conception englobante – en plus d'être vertigineuse – occulte les composantes historiques, sociologiques et contextuelles du phénomène : sa dimension populaire, sa relation avec certains genres et médias (la culture de masse et internet, tout particulièrement) ainsi que son caractère amateur, « fannique ». Pour cerner ces enjeux, il importe donc de décrire le contexte qui a vu émerger la pratique telle qu'elle est entendue aujourd'hui.

[1] « Si l'on considère la *fanfic* comme "l'œuvre d'amateurs qui re-racontent des histoires existantes", il faudrait alors conclure que le livre numéro un du Moyen Âge – la Bible – était une œuvre de *fanfiction*, puisque Matthieu, Marc, Luc et Jean étaient des non-professionnels qui re-racontaient la même histoire à propos du même personnage. Cependant, une telle définition de la *fanfic* est historiquement biaisée » (traduit de : « if one sees fanfic as "the work of amateurs retelling existing stories", then one would have to conclude that the number one book in the middle ages – the Bible – was a work of fanfic, as Matthew, Mark, Luke and John were non-professionals retelling the same story about the same character. However, such a definition of fanfic is skewed historically » ; Morrison, 2012).

L'écriture de *fanfictions* n'est pas née avec internet – bien qu'il s'agisse à présent de son support privilégié. Les articles qui s'attachent à décrire les premiers temps de la pratique (Coppa, 2006a ; Jenkins, 1992 ; Bacon-Smith, 1992 ; Penley, 1997 ; Verba, 2003) font généralement remonter celle-ci au développement des communautés d'amateurs de science-fiction, à la naissance des premiers « fanzines » (magazines produits par des fans) et des premières conventions[2]. Ce point de départ fait largement autorité, et on ne peut nier que de nombreuses caractéristiques des « fandoms »[3] modernes sont apparues et se sont structurées dans la première moitié du XX[e] siècle. Néanmoins, les historiques produits jusqu'à présent ont tout de même le défaut d'être très culturellement et socialement situés. Leur focalisation sur les communautés américaines (ou, éventuellement, anglo-saxonnes) et la mise en avant des milieux liés à la science-fiction ne sont, en effet, pas sans lien avec les origines des premiers chercheurs s'étant intéressés à la pratique ni avec leur goût personnel pour la science-fiction (goût revendiqué, notamment, par Henry Jenkins, qui assume dans sa méthodologie une posture d'« aca-fan »[4]).

Or ce *terminus a quo* n'est pas une évidence : il pourrait être éclairant, par exemple, de mettre en parallèle le contexte américain avec la naissance des pratiques de fans dans d'autres sphères culturelles (dans le monde asiatique, notamment, où elles ont aussi une importance notable). De plus, certains fandoms étrangers à la science-fiction ont également eu une influence considérable sur les pratiques créatives en amateur. D'aucuns font ainsi démarrer la pratique aux réécritures de l'œuvre de Jane Austen (voir François, 2013 : 176-190). D'autres sources, parfois moins académiques (Francotte, 2015 ; François, 2013 ; Archibald, 2009 ; ou l'encyclopédie participative consacrée aux fans *Fanlore*[5]) font encore remonter l'apparition des fandoms modernes aux rassemblements de passionnés des aventures de *Sherlock Homes*.

La mort du célèbre détective, orchestrée par Conan Doyle dans sa nouvelle *Le Dernier Problème*, en 1983, a effectivement déclenché une certaine structuration des activités de fans autour de son œuvre. L'auteur recommencera bien à mettre en scène son personnage huit ans plus tard (et le ressuscitera encore deux ans après, dans l'histoire de *La Maison vide*), mais, entre-temps, l'absence de nouveaux écrits a incité le public à prendre le relais. Durant cette période creuse que les fans nomment le « Grand Hiatus », les lecteurs commencèrent effectivement à produire des commentaires critiques, souvent très fouillés, des textes de Doyle (notamment pour essayer de trouver des explications aux incohérences scénaristiques et chronologiques qu'ils contenaient)[6], ainsi

---

[2] Les conventions (ou salons) sont des événements périodiques lors desquels certains groupes de fans se rassemblent pour célébrer leur intérêt commun (via des rencontres avec des créateurs, des concerts, des projections, des expositions, des concours et autres animations).

[3] Le terme *fandom* désigne – pour rappel – à la fois la communauté, les activités et les productions amateurs (en somme, toute la sous-culture) qui se développent autour d'une œuvre ou d'un univers fictionnel particulier. On parle donc du fandom *Harry Potter*, du fandom *Star Trek*, etc.

[4] « Une créature hybride qui est moitié fan, moitié universitaire » (« a hybrid creature which is part fan and part academic ») ; voir « Who the &%&# Is Henry Jenkins? », sur *Confessions of an Aca-Fan - - The Official Webblog of Henry Jenkins*. URL : http://henryjenkins.org/aboutmehtml, consulté le 26/01/2017.

[5] « Sherlock Holmes », sur *Fanlore*. URL : http://fanlore.org/w/index.php?title=Sherlock_Holmes&oldid=579597, consulté le 26/01/2017.

[6] Cette origine métadiscursive des *fanfictions*, nées parallèlement à des commentaires et des analyses de textes, restera de tout temps une dimension centrale de l'activité et des pratiques créatives de fans en général. Celles-ci se distinguent, en effet, par une importante réflexivité : les amateurs ne cesseront, au fil du temps,

que des histoires originales mettant en scène le détective – autrement dit : des *fanfictions*. « Par lassitude pour son personnage, Conan Doyle a donc ouvert une vacance fictionnelle qui est un appel d'air supplémentaire pour les dérivations, et que ne va pas refermer son retour au début du XX^e^ siècle » (François, 2013 : 203)[7].

Certains critiques et créateurs amateurs en vinrent même à se rassembler en associations, comme les *Baker Street Irregulars*[8] aux États-Unis (à partir de 1934) ou la *Sherlock Holmes Society* au Royaume-Uni (aussi fondée en 1934, éteinte en 1937, puis relancée en 1950-1951), associations qui sont toujours actives aujourd'hui. Si ces communautés se distinguent par certains aspects sociologiques de celles des fans de séries télévisées qui apparaîtront plus tard (voir François, 2013 : 213), elles n'en condensent pas moins de nombreuses caractéristiques de ce qu'on appelle aujourd'hui les fandoms, telles que la dimension collective de l'écriture, la création d'un vocabulaire propre aux amateurs et la dimension paralittéraire des productions :

> L'utilisation du terme *Sherlockian*, pour qualifier les passionnés du célèbre détective, est attestée par l'*Oxford English Dictionnary* depuis 1903 ; […] le genre policier, tout comme le science-fictionnel, est un genre paralittéraire ; et les *Sherlockians* sont les premiers à utiliser le terme de « canon » pour référer au texte source dans un contexte fannique (Francotte, 2015 : 15).

Le rôle de la science-fiction et des communautés anglophones doit donc être nuancé, et un important travail d'historicisation qui permettrait de le remettre en perspective reste encore à faire.

C'est toutefois en 1930[9] que Coppa (2006a : 42-43) fait, quant à elle, démarrer son histoire des *fanfictions*. L'année voit naître ce qu'elle désigne comme le premier fanzine, *The Comet*, qui fut créé par les amateurs afin de patienter entre les numéros des magazines de science-fiction « officiels », dont la parution était irrégulière. Il s'agissait presque plus d'un organe de correspondance que d'un véritable magazine, dans le sens où il se composait principalement de lettres envoyées par les fans, qu'une personne centralisait et recopiait. Ces productions pouvaient être des commentaires d'œuvres de science-fiction, des débats, des nouveautés concernant les activités de fans, ou encore

---

d'essayer de se définir, de commenter leurs productions, de se positionner par rapport à d'autres pans de la culture populaire, etc. En témoignent, aujourd'hui, les débats nombreux et argumentés qui s'épanouissent sur les forums (voir, pour exemple, le forum « Parlons fanfiction », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/forum/Parlons-fanfiction/77279/, consulté le 31/01/2017) ainsi que le haut degré de conscience qu'ont les amateurs de l'intérêt universitaire pour leur pratique (une fan-auteure a même créé un site destiné à faciliter les recherches sur le sujet : *Études fanfiction*. URL : http://etude.fanfiction.free.fr/, consulté le 31/01/2017).

[7] Pour un historique plus développé de ces critiques holmésiennes, voir aussi François (2013 : 205-213).

[8] « […] Les *Baker Street Irregulars* deviennent le lieu le plus actif de l'holmésologie, par leurs réunions mensuelles, leur dîner annuel chaque 6 janvier, et leurs publications dans des parutions périodiques ou même des ouvrages. En 1946, les membres créent justement leur propre revue, le *Baker Street Journal* qui est un lieu supplémentaire d'expression de la critique holmésienne. Les *BSI* deviennent ainsi l'association de référence pour les admirateurs du détective aux États-Unis, d'autant que l'on y entre que par cooptation et qu'elle reste fermée aux femmes jusqu'en 1991 : les "*scion societies*", les associations locales adoubées ou non par les *BSI*, sont néanmoins une alternative qui permettent à un public moins élitiste de s'adonner également à l'holmésologie ; les *Adventuresses of Sherlock Holmes* notamment, créées en 1966, en sont un bon exemple puisqu'elles sont la première association fondé[e] et géré[e] par des femmes, même si son origine est encore une fois universitaire » (François, 2013 : 209-210).

[9] Le site participatif *Fanlore* fait aussi des années 1920-1930 un moment clef dans l'émergence des fandoms ; voir « Fandom », sur *Fanlore*. URL : https://fanlore.org/wiki/Fandom, consulté le 29/01/2017.

des histoires originales et des dessins (ce qu'on appellerait, à l'heure actuelle, des *fanfictions* et des *fanarts*). C'est également à cette époque que l'on assiste à la création des premières conventions de science-fiction, bien qu'un débat divise encore les fans pour déterminer lequel de l'événement américain (organisé en 1936 par des amateurs parmi lesquels figurait Frederik Pohl, auteur de la série *La Grande Porte*) ou anglais (organisé en 1937, mais de plus grande envergure, par des fans dont faisait partie Arthur Charles Clarke, auteur du cycle *L'Odyssée de l'espace*) fut vraiment le premier. Il n'empêche qu'à cette époque, les contours des cultures de fans tels que nous les connaissons aujourd'hui commencent à se dessiner, notamment avec le développement progressif d'un jargon propre aux amateurs (le terme *fanboy*[10], par exemple, est attesté dès 1919, selon Coppa, 2006a : 43).




*Figure 124 - Couvertures du premier fanzine,* The Comet*, répertoriées par le site* ZineWiki[11]

À partir de 1966 semble débuter un deuxième temps de l'histoire des *fanfictions*. La pratique commence réellement à gagner en visibilité par le biais des nombreuses activités de fans qui s'organisent autour de la série *Star Trek* et, tout particulièrement, avec la publication, en 1967, du premier fanzine qui lui a été consacré : *Spockanalia*. Dès ce moment, les passionnés de la série ont produit non seulement des débats critiques sur les épisodes (pratique déjà commune chez les amateurs de science-fiction), mais aussi de nombreuses productions originales : des dessins, des poèmes, des chansons, des histoires, des scripts d'épisodes, etc. Divers termes techniques propres à l'écriture de *fanfictions* naquirent dans ce fandom, comme le concept du Mary Sue, déjà évoqué plus haut et créé par Paula Smith en 1973 dans sa parodie de *fanfiction* « A Trekkie's Tale »[12]. Pour rappel, une Mary Sue (dont l'équivalent masculin est Gary Stu) est un personnage censé représenter

[10] Le terme *fanboy* (ou *fangirl*) est utilisé – souvent de manière dépréciative – pour désigner un amateur exalté, qui s'investit sans recul et d'une manière jugée excessive dans l'objet de son affection (une œuvre, un artiste, un produit ou même une marque), au point de refuser d'adopter (ou d'accepter) toute distance critique vis-à-vis de cet objet.

[11] « The Comet », sur *ZineWiki*. URL : http://zinewiki.com/The_Comet, consulté le 29/01/2017.

[12] Encore disponible sur : « The Original ANTI "Universal Mary Sue Litmus Test" », sur *Wiccan Anime*. URL : http://www.wiccananime.com/amslt/amslttrekkiestale, consulté le 09/08/2016.

l'auteure dans la fiction, mais qui pèche par une perfection exagérée (elle vient résoudre en un clin d'œil tous les problèmes de l'histoire et conquiert le cœur de tous les personnages). L'introduction d'une Mary Sue dans une fiction est considérée par les praticiens comme une maladresse d'écriture, mais reste encore très fréquemment commise dans les textes actuels. Elle était pourtant déjà parodiée dans la *fanfiction* de Paula Smith, dont voici un extrait :

> « Mince, ça alors, c'est extraordinaire[13] », pensait Mary Sue alors qu'elle marchait sur le pont de l'*Enterprise*. « Ici, je suis le plus jeune lieutenant dans la flotte – j'ai seulement quinze ans et demi ». Le Capitaine Kirk s'approcha d'elle. « Oh, lieutenant, je vous aime à la folie. Voulez-vous venir au lit avec moi ? » « Capitaine ! Je ne suis pas ce genre de fille ! » « Vous avez raison, et je vous respecte pour cela. Tenez, prenez en charge le vaisseau une minute, pendant que je vais nous chercher du café » […].
>
> […] Alors que les quatre officiers languissaient à l'infirmerie, la lieutenante Mary Sue a dirigé le vaisseau, et l'a dirigé si bien qu'elle a reçu le prix Nobel de la paix, l'ordre Vulcain de la Galanterie et l'Ordre Tralfamadorien de la Chic-Typitude[14].



THIS IS THE ART THAT ACCOMPANIED PAULA SMITH'S "A TREKKIE'S TALE."
THIS IS THE ORIGINAL MARY SUE.

*Figure 125 – « Il s'agit du dessin qui accompagnait "A Trekkie's Tale" de Paula Smith. C'est la Mary Sue originale »*[15]

L'exemple de la naissance du concept de Mary Sue illustre avec clarté que les *fanfictions* construisent, depuis leurs origines, une relation au texte qui n'est pas uniquement célébrative, mais aussi critique. En témoigne également le fait que les premières *fanfictions* ont toujours côtoyé, dans les fanzines, des analyses, gloses et commentaires des textes sources :

> La raison d'être des *fanfictions* se trouve donc en partie dans une attitude active, voire critique, face aux produits médiatiques adorés, entre « admiration » pour ce dernier et « frustration » face à certains

[13] Les interjections *gee*, *golly* et *gosh* sont des euphémismes (un peu datés) pour les mots *Jesus* (pour le premier) et *God* ; elles servent à exprimer la surprise. *Gloriosky* est un dérivé de *glorious* désignant quelque chose d'extraordinaire ; il s'agit aussi de l'expression favorite de la protagoniste du *comic-strip* américain *Little Annie Rooney*.

[14] « Chic-Typitude » est notre traduction approximative de la forgerie « *Good Guyhood* ». Texte original : « "Gee, golly, gosh, gloriosky," thought Mary Sue as she stepped on the bridge of the Enterprise. "Here I am, the youngest lieutenant in the fleet - only fifteen and a half years old." Captain Kirk came up to her. "Oh, Lieutenant, I love you madly. Will you come to bed with me?" "Captain! I am not that kind of girl!" "You're right, and I respect you for it. Here, take over the ship for a minute while I go get some coffee for us." […] While the four officers languished in Sick Bay, Lt. Mary Sue ran the ship, and ran it so well she received the Nobel Peace Prize, the Vulcan Order of Gallantry and the Tralfamadorian Order of Good Guyhood ».

[15] Voir « The Original ANTI "Universal Mary Sue Litmus Test" », sur *Wiccan Anime*. URL : http://www.wiccanani me.com/amslt/amslttrekkiestale, consulté le 09/08/2016.

> choix officiels (pour reprendre une dichotomie aujourd'hui classique de Jenkins), et dans une volonté de discuter et de confronter ses perceptions avec d'autres fans (François, 2009 : 164).

Selon François, *Star Trek* n'a, d'ailleurs, pas seulement joué un rôle historique en raison du nombre de ses fans et de la durée de leur enthousiasme, mais aussi grâce à « sa capacité à produire un métadiscours sur lui-même : ainsi, dès 1975, l'ouvrage *Star Trek Lives!*, écrit par des fans, fait la rétrospective des premières années de l'engouement pour le programme télévisé, avec un dernier chapitre portant uniquement sur les fanfictions » (François, 2013 : 2014).

Il est notable, d'autre part, que les fandoms considérés comme étant au fondement de la pratique des *fanfictions* – *Sherlock Holmes* et *Star Trek* – mettent tous deux en scène une relation forte entre deux personnages masculins : Sherlock et Watson dans le premier cas, Kirk et Spock dans le second. Selon Coppa (2006a : 46-47), cette dynamique relationnelle (qu'on pourrait aujourd'hui qualifier de « *bromance* »[16]) a beaucoup plu au public et notamment aux fans féminines. Or :

> Bien qu'il y ait eu et qu'il y ait beaucoup d'hommes dans le fandom de *Star Trek* – faisant de l'art visuel, écrivant des articles, organisant des conventions – les histoires sur *Star Trek* sont presque entièrement écrites par des femmes. […] l'historienne des fans Mary Ellen Curtin a calculé que 83 pour cent des fans-auteurs de *Star Trek* étaient des femmes en 1970, et 90 pour cent en 1973[17] (Coppa, 2006a : 47).

La tendance ne s'est pas inversée par la suite et ne s'est pas limitée au monde anglophone, puisque François (2013 : 241) retrouve la même prépondérance féminine dans les *fanfictions* françaises consacrées à *Harry Potter*. Ce contexte explique en partie l'émergence – dès les premières heures des *fanfictions* – du genre du *slash* et l'importance qu'il a rapidement prise dans le domaine.

Le *slash* (appelé ainsi en raison de l'utilisation de la barre oblique, « / », pour séparer les noms des personnages : Kirk/Spock, Sherlock/Watson, etc.) est une fiction représentant une relation amoureuse entre deux personnages de même sexe (généralement masculin), sans tenir compte de leur orientation sexuelle dans l'œuvre originale. Le terme est, à l'heure actuelle, parfois remplacé par celui de *yaoi*, qui est le nom de la romance homosexuelle masculine dans le domaine du *manga* et de l'*anime* japonais (où il est un genre conventionnel et reconnu, même dans la production professionnelle). Le *slash* (ou *yaoi*) constitue un des genres nodaux de la *fanfiction* par son omniprésence (on en trouve dans à peu près tous les fandoms) et sa popularité (il suffit de classer les textes en fonction du nombre de lecteurs qui les suivent pour se rendre compte de l'influence de ces romances). Cette importance actuelle ne semble pas sans lien avec la présence d'un réel sous-texte homoérotique dans les fictions qui ont structuré la pratique, que les textes amateurs n'ont parfois fait que rendre explicite[18].

---

[16] *Bromance* est un mot-valise entre *brother* et *romance* apparu récemment pour désigner les histoires représentant une relation d'intense amitié, d'extrême complicité entre deux personnages masculins.

[17] « Although there were and are many men in *Star Trek* fandom – making visual art, writing articles, organizing conventions – *Star Trek* stories are written almost entirely by women. […] fan historian Mary Ellen Curtin has calculated that 83 percent of *Star Trek* fan writers were women in 1970, and 90 percent in 1973 ».

[18] Coppa (2006a : 48-49) fait le rapprochement entre le succès du *slash* et la naissance, peu de temps après, des « *buddy cop shows* » (des « séries policières de copains »), tels que *Starsky et Hutch* (1975-1979) ou la série anglaise *Les Professionnels* (1977-1983), qui mettent également en avant l'amitié et la complicité entre partenaires.

Par l'ampleur et le dynamisme des pratiques de fans qu'elle a suscitées, mais aussi par la structuration progressive qu'elle a engagée de ces pratiques, la réception de la série *Star Trek* a donc constitué un tournant important dans l'histoire des *fanfictions* et de la culture participative en général[19]. À sa suite, de nombreux autres fandoms vont se développer, alimentés par le succès retentissant de divers *blockbusters* dans les années 1970-1980 : *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), *Les Aventuriers de l'arche perdue* (Steven Spielberg, 1981), ou encore *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), pour n'en citer que quelques-uns.

Fin des années 1980, début des années 1990 s'amorce ensuite une mutation qui va profondément transformer le paysage fanfictionnel : à l'époque, « les interactions entre fans commencèrent à quitter le médium des magazines imprimés et à poursuivre leur route sur ce qui allait être appelé internet »[20] (Coppa, 2006a : 53). Toujours selon Coppa, la plupart des nouveaux fandoms qui sont apparus dans les années 1990 (tels que ceux des séries *X-files* en 1993, *Xena, la princesse guerrière* en 1995, puis *Buffy contre les vampires* en 1997, par exemple) se sont développés simultanément sur deux types de supports : à la fois de façon « traditionnelle » (à l'aide de conventions, de fanzines et de correspondances) et d'une nouvelle manière, à savoir en ligne. Les amateurs ont rapidement constitué des groupes Usenet[21] pour discuter de leurs intérêts, coordonner leurs activités et distribuer leurs créations, notamment leurs *fanfictions*.

Ce déplacement a entraîné d'importantes modifications dans la production et dans la consommation des textes, puisque ceux-ci ne se sont dès lors plus échangés physiquement, en face à face, et que les associations de fans n'ont plus été limitées par la distance ni les frontières géographiques, ce qui a fait prendre de l'ampleur à leurs pratiques culturelles. De plus, ces amateurs ont entamé un travail substantiel de création d'archives afin de centraliser leurs productions : ce nouveau mode de diffusion a eu un impact sur les modalités de lecture des *fanfictions*, puisque ces textes n'étaient plus soumis à un processus d'édition calqué sur le fonctionnement du magazine, mais étaient stockés dans des *bases de données* au sein desquelles il était possible de circuler via des *recherches*.

Il importe toutefois de souligner que, durant la première moitié des années 1990, créer de telles archives ou listes de diffusion n'était pas à la portée du premier venu :

> Les ordinateurs personnels n'étaient généralement pas connectés ; les fournisseurs d'accès internet commerciaux commençaient seulement à être populaires. Les fans, en tant que groupe, étaient technologiquement en avance sur la courbe ; beaucoup travaillaient à partir de terminaux VT 100 dans des laboratoires informatiques universitaires ou étaient dans les premiers à adopter du matériel

[19] Insistons encore sur le fait que, bien que les fandoms de science-fiction soient les plus documentés, ils ne doivent pas occulter l'existence d'autres productions fanniques et qu'un travail d'historicisation décloisonné reste encore à faire. François le signale notamment : « moins étudié au sein des *fan studies*, les débuts du fandom autour de l'œuvre de J. R. R. Tolkien, en particulier du *Seigneur des anneaux*, connaît aussi ses premières manifestations au début des années 1960, avec quelques fanzines dont certains contiennent eux aussi des fanfictions. Ici, c'est la sortie, une décennie plus tôt, d'une des œuvres majeures pour le genre de la *fantasy* qui semble être un autre moteur de ce type d'écriture » (François, 2013 : 2018).

[20] « […] in the late 1980s, fannish interactions began to move away from the medium of print zines and onto what would come to be called the Internet ».

[21] Usenet est un système de forums de discussion en réseau : les utilisateurs peuvent s'y abonner à certains groupes de discussions, souvent focalisés sur un sujet précis (une série télévisée particulière, par exemple).

> informatique domestique. Mais les administrateurs, les modérateurs, les archivistes et les hébergeurs web des listes de fans ont été puisés dans les rangs des fans les plus technologiquement avertis[22] (Coppa, 2006a : 53).

L'organisation des communautés de fans reposait donc sur un noyau de membres issus de classes très éduquées, et leurs pratiques – dans le prolongement des commentaires des textes de Conan Doyle ou des analyses d'œuvres de science-fiction – restaient encore pour beaucoup des formes élitistes de réception d'un contenu populaire. Ce n'est qu'à la fin de la décennie qu'internet a commencé à devenir plus accessible, entraînant la prolifération des listes de discussion et des groupes d'amateurs.

Cette démocratisation a, elle aussi, eu de nombreuses conséquences sur le fonctionnement de la pratique. Tout d'abord, la migration des *fanfictions* sur internet a considérablement accru la portée et la visibilité du phénomène en facilitant la production des textes et en permettant leur distribution à plus grande échelle : « les fandoms médiatiques peuvent maintenant être plus gros, plus bruyants, moins définis »[23] (Coppa, 2006a : 57). Alors qu'il était auparavant nécessaire d'être introduit dans une communauté pour y entrer, d'attendre les conventions pour rencontrer ses pairs et obtenir des fanzines, il suffit, dès la fin des années 1990, de « googler » sa série préférée pour rejoindre un forum et lire des *fanfictions* (Coppa, 2006a : 54). La disponibilité accrue des textes a d'ailleurs entraîné le besoin d'établir de nouveaux codes : les fictions érotiques (notamment le *slash*), qui, avant, étaient échangées discrètement « en dessous de la table », sont dorénavant rassemblées à la vue de tous. Cette ouverture explique, selon François (2009 : 168), l'apparition des *ratings*, ces signalétiques qui classent les textes en fonction du public auquel ils se destinent (mature, adolescent, tout public, etc.). Le site *FanFiction.net*, par exemple, suit la classification suivante[24] :

| | |
|---|---|
| **K** | Destiné au grand public, de 5 ans et plus. Le contenu doit être exempt de tout langage grossier, de violence et de thématiques adultes. |
| **K+** | Convient aux enfants plus âgés, de 9 ans et plus, avec une violence mineure, sans blessures graves. Peut contenir un langage légèrement grossier. Ne devrait pas contenir de thèmes pour adultes. |
| **T** | Convient aux adolescents âgés de 13 ans et plus, avec un peu de violence, un langage grossier minime et des thèmes adultes mineurs et suggestifs. |
| **M** | Ne convient pas aux enfants ou aux adolescents de moins de 16 ans, avec des thèmes adultes non explicites et suggestifs, des références à une certaine violence ou un langage grossier. Les fictions M peuvent contenir une langue, des thèmes et des suggestions pour adultes. Des descriptions détaillées de l'interaction physique de nature sexuelle ou violente sont considérées comme des fictions MA. |
| **MA** | Le contenu est seulement adapté pour les adultes matures. Peut contenir un langage et des thèmes adultes explicites. |

[22] « Home computers were generally not online ; commercial Internet providers were only beginning to be popular. Fans, as a group, were technologically ahead of the curve ; many worked from VT 100 terminals at university computer labs or were early adopters of home computing equipment. But the fannish list administrators, moderators, archivists, and Web hosts were drawn from the ranks of the most technologically savvy fans ».

[23] « Media fandom may now be bigger, louder, less defined ».

[24] Voir : « Guidelines », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/guidelines/, consulté le 14/05/2017 (nous traduisons).

Dans le même ordre d'idées, le passage depuis le fanzine échangé physiquement vers le répertoire en ligne a changé la donne en anonymisant les rapports entre fans. Il devient aussi possible de lire des *fanfictions* sans participer d'aucune autre manière à la communauté. Une nouvelle figure de fan se développe donc, le *lurker*, qui observe les activités ou discussions et consomme les productions de fans, sans pour autant se faire connaître ou interagir avec les autres amateurs (Hellekson et Busse, 2006 : 13).

Ensuite, l'utilisation massive d'internet comme support a eu pour effet de centraliser les différents fandoms dans un même espace, alors que ceux-ci étaient auparavant diffusés via des moyens spécifiques (des conventions, des fanzines et des lieux propres). Les fans peuvent dès lors circuler plus facilement entre les groupes, rencontrer d'autres types d'amateurs et découvrir d'autres pratiques, codes et traditions. Les différents fandoms, en conséquence, ont commencé à dialoguer, à s'entre-influencer, voire à s'hybrider. Les amateurs de science-fiction ont ainsi rencontré les fans de *comics* (dont l'histoire débute également dans les années 1930, selon Coppa, 2006a : 55), de mangas et d'*anime* (qui ont été parmi les plus prompts à investir internet, car le médium réglait le problème de l'accessibilité des œuvres, dont peu étaient encore exportées en Occident ; Coppa, 2006a : 56) ou encore les fans de célébrités (dont les pratiques sont à l'origine du terme *fan*[25], mais qui étaient assez isolés des autres fandoms avant les interactions permises par internet, car leur attachement était jugé plus *mainstream*, moins « sous-culturel » ; Coppa, 2006a : 55-56). Ces rencontres, en plus de faire connaître aux différentes communautés de plus larges audiences, ont fait circuler les publics : « […] certains fans de médias se sont intéressés aux *comics*, certains fans d'*anime* ont commencé à écrire sur des célébrités, et certains auteurs fans de célébrités ont commencé à calquer leur travail sur ce qui était fait dans les fandoms médiatiques »[26] (en produisant du *slash* sur leurs idoles, en utilisant des termes comme « Mary Sue », etc. ; Coppa, 2006a : 56-57).

Avec la démocratisation du web, de plus, les anciennes listes de diffusion ont rapidement été délaissées au profit de sites thématiques et de blogs personnels, ainsi que d'un nouveau type d'archives « généralistes », ouvertes à plusieurs fandoms. C'est le cas du site *FanFiction.net*, qui fut créé en 1998 (Coppa, 2006a : 57) et qui héberge depuis lors une multitude de textes[27] inspirés de toutes sortes d'œuvres (des séries télévisées aux jeux vidéo, en passant par le cinéma, la bande dessinée, la littérature ou les dessins animés), écrits en quarante-quatre langues différentes. Il s'agit de la plateforme consacrée aux *fanfictions* la plus importante en termes de contenu : la seule catégorie « livres » du site[28], par exemple, comporte à l'heure actuelle (en date du 14 mai 2017) 2 375 fandoms différents, dont les trois plus populaires sont *Harry Potter* (avec 765 000 *fanfictions* parues), *Twilight* (avec 219 000 textes) et *Percy Jackson and the Olympians* (avec 71 700 textes). La

[25] Jenkins (1992 : 12) souligne qu'un des premiers usages du terme *fan* (qui, dans sa forme abrégée, a fait son apparition fin du XIX$^{e}$ siècle) servait à désigner les amateurs de sports (surtout de baseball) puis les spectateurs de théâtre qui admiraient les acteurs plutôt que la pièce.

[26] « […] some media fans got interested in comics, some anime fans started writing about celebrities, and some celebrity fan writers began to model their work on that done in media fandom ».

[27] Il hébergeait 3 744 842 textes répartis dans 5 879 fandoms en janvier 2011, selon la page « FFN Research », sur *Fan Fiction Statistics*. URL : http://ffnresearch.blogspot.be/, consulté le 31/01/2017. Ces nombres semblent toutefois déjà risibles au vu de la quantité de textes que comptabilisent séparément les fandoms les plus populaires (*Harry Potter*, *Naruto*, *Supernatural*, *Twilight*, *Pokémon*, etc.).

[28] « Books », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/book/, consulté le 14/05/2017.

catégorie « jeux »[29], quant à elle, rassemble 1 391 fandoms avec, en trio de tête, les titres *Pokémon* (91 800 textes publiés), *Kingdom Hearts* (73 200 textes) et *Final Fantasy VII* (39 800 textes) – pour ne citer que deux illustrations. Le site comporte, en outre, une classification « *crossovers* », qui réunit les textes mélangeant librement plusieurs univers.

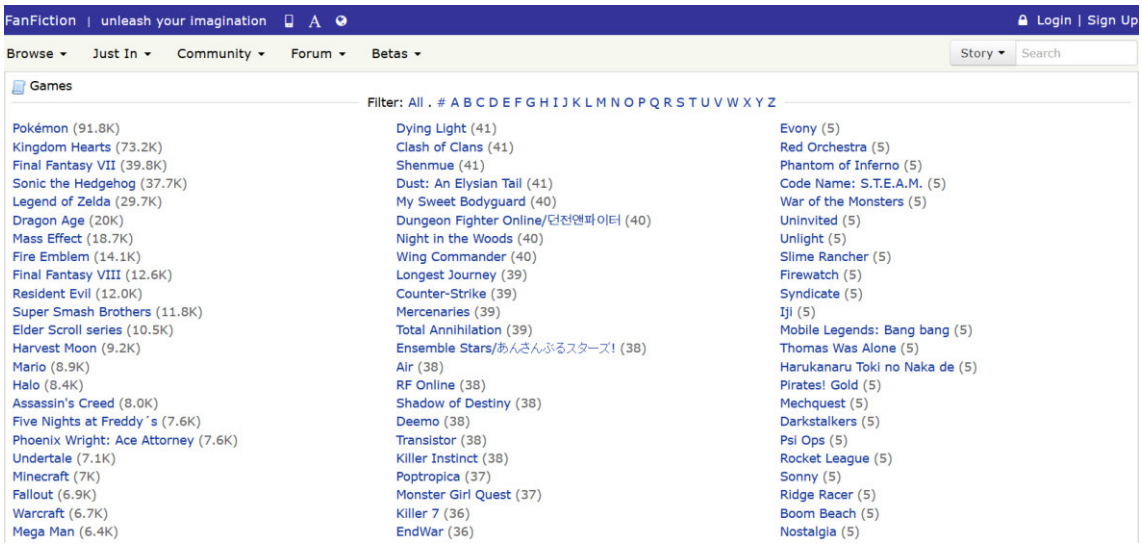



*Figure 126 – Quelques fandoms rassemblés dans la catégorie* « games » *sur* FanFiction.net

Un autre site d'archivage central dans le domaine est *Archive of Our Own* (plus couramment appelé *AO3*)[30], qui fut créé par l'*Organization for Transformative Works* (*OTW*)[31] et dont la version bêta a ouvert en 2009. L'*OTW* est une organisation militante et sans but lucratif visant à préserver, patrimonialiser et défendre les productions de fans. L'hébergement de *fanfictions* sur *AO3* est un de leurs projets, mené parallèlement à d'autres entreprises, telles que la valorisation et la diffusion des *fan studies* (par le biais d'une bibliographie Zotero, de bases de données, d'une revue théorique nommée *Transformative Works and Cultures* et même d'une collection dirigée par Hellekson et Busse : *Fan Fiction Studies Reader*), ou encore la sauvegarde de l'histoire des pratiques et des savoirs des praticiens (à travers l'encyclopédie participative *Fanlore*[32]). Sur *AO3*, l'archivage des textes s'inscrit donc dans une réflexion plus large sur les cultures de fans et sur leurs enjeux, notamment politiques. Le site – lui aussi généraliste – affirme sur sa page d'accueil (en date du 14 mai 2017) contenir plus de 24 770 fandoms, 1 169 000 utilisateurs et 3 036 000 textes.

Bien que particulièrement fédératrices, ces deux plateformes ne doivent pas occulter l'existence d'une multitude d'hébergeurs de *fanfictions* de plus petite envergure. Ceux-ci peuvent être limités à une seule sphère linguistique (comme *Fanfictions.Fr* ou *Fanfic FR*[33], pour le français), à

[29] « Games », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/game/, consulté le 14/05/2017.
[30] *Archive of Our Own*. URL : https://archiveofourown.org/, consulté le 14/05/2017.
[31] *Organization for Transformative Works*. URL : http://www.transformativeworks.org/, consulté le 31/01/2017.
[32] *Fanlore*. URL : http://fanlore.org/wiki/Main_Page, consulté le 31/01/2017.
[33] *Fanfictions.Fr*. URL : http://www.fanfictions.fr/, consulté le 31/01/2017 et *Les fanfictions (fanfic ou fanfiction) de Fanfic FR*. URL : https://www.fanfic-fr.net/, consulté le 31/01/2017.

un fandom spécifique (comme le site *Harry Potter Fanfiction*[34], par exemple), ou même à certains genres ou contenus (comme *Adult-FanFiction*[35]), à *un* genre dans *un* fandom spécifique (comme *The Library of Moria*[36], archive réservée aux fictions *slash* basées sur *Le Seigneur des Anneaux*), ou même à un couple fanfictionnel populaire (le site *Kirk/Spock Fanfiction*[37] se spécialise ainsi dans les histoires mettant en scène des relations amoureuses et/ou érotiques entre les deux personnages).

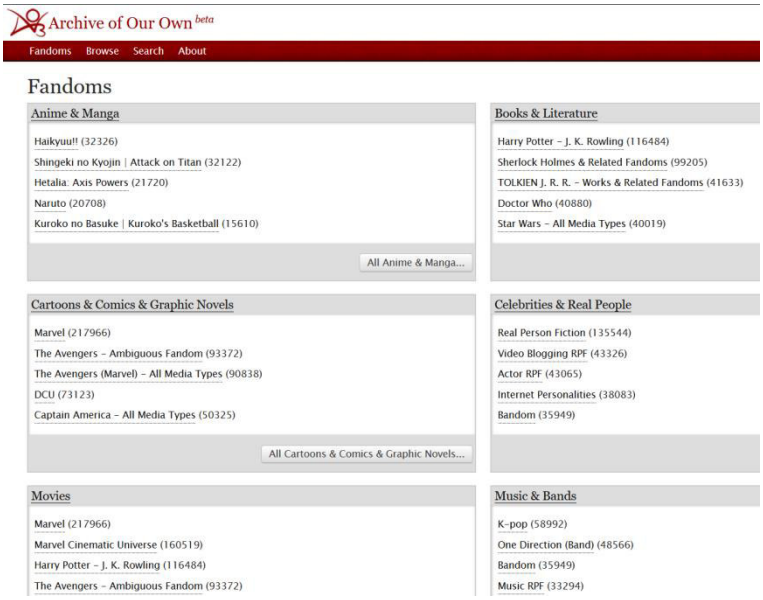



*Figure 127 - Quelques fandoms sur* AO3

La multiplication des textes et des plateformes ainsi que leur rassemblement dans des bases de données généralistes n'ont pas été sans impact sur les modalités de leur consommation : le problème, aujourd'hui, n'est plus tant celui de l'accessibilité des textes que celui du tri et de la circulation dans la masse des *fanfictions* proposées. Dans l'archive généraliste qu'est *FanFiction.net*, la lecture passe – on l'a vu – par l'utilisation de filtres de recherche assez précis (voir figure 128), permettant de classer les textes en fonction de leur longueur, de leur genre, de leur dernière date de mise à jour, de leur avancement (achevé ou en cours), de la présence (ou de l'absence) de certains personnages, de leur *rating*, etc. Le site *AO3*, quant à lui, répertorie ses fictions à l'aide de tags, c'est-à-dire de mots-clefs qui renseignent le lecteur sur leur contenu : ils indiquent, par exemple, le nom des personnages ou des couples qui y apparaîtront, la teneur des événements racontés (par exemple : « *Epic Battles* », « *Fluff* »[38], « *Bromance* ») ou avertissent le lecteur sur la présence de motifs ne convenant pas à tous les publics (« *Major Character Death* », « *Blood and Injury* »,

[34] *Harry Potter Fanfiction :: Harry Potter selon ses fans*. URL : http://www.hpfanfiction.org/fr/index.php, consulté le 31/01/2017.
[35] *Adult-FanFiction.org*. URL : http://www.adult-fanfiction.org/html-index.php, consulté le 31/01/2017.
[36] *The Library of Moria: Lord of the Rings Slash and RPS Fanfiction Archive*. URL : http://www.libraryofmoria.com/, consulté le 31/01/2017.
[37] *Kirk/Spock Fanfiction :: Automated Archive*. URL : https://ksarchive.com/, consulté le 31/01/2017.
[38] Le *fluff* est un sous-genre de *fanfictions* qui se caractérise par un contenu gentillet, mignon, montrant généralement des scènes de tendresse et de douceur entre les personnages. Il s'oppose globalement au genre de l'*angst*, qui désigne des textes où les personnages principaux sont soumis à de fortes souffrances physiques ou morales.

« *Lemon* »[39], etc.). Sur le site, un menu de recherche permet, en outre, d'ajouter aux tags un grand nombre de critères : langue, nombre de mots, date de parution, genres, personnages, types de relations, nombre de commentaires, nombre de lecteurs ayant placé un « marque-page » sur la *fanfiction*, etc.




*Figure 128 - Filtres de recherche sur le site* AO3 *(à droite de l'image)*

L'investissement du support numérique n'a donc pas seulement modifié l'organisation des fandoms : il a également transformé les conditions des activités d'écriture et de lecture. Il est désormais possible, par exemple, de publier un texte progressivement, sans l'avoir préalablement terminé, et de le retravailler *a posteriori* (il est fréquent, notamment, que les auteurs corrigent après publication des fautes signalées par leurs lecteurs). Internet généralise, en d'autres termes, une forme « d'écriture par mise à jour », donnant accès « à des récits en train de se faire » (François, 2009 : 169). Une conséquence de ce nouveau mode de production a été de :

> Structurer les textes en deux grandes catégories : les *OS* (pour *One Shot*), à savoir des récits d'un seul chapitre, et les *fanfictions* à chapitres, de plus grande ampleur et en sections divisées ; toutefois, cela a également eu un effet pervers, puisque les sites et les blogs hébergeurs sont fréquemment devenus des cimetières de récits avortés, une bonne partie des auteurs se décourageant lorsqu'ils se lancent dans l'écriture de longues fictions à chapitres (François, 2009 : 169-170).

D'autre part, ces possibilités et cette liberté accrue de création ont aussi entraîné une forte diminution du coût d'entrée dans la communauté (François, 2012 : 444) : n'importe qui peut écrire (il suffit généralement de créer un profil sur le site hébergeant les textes), et ce, d'autant plus que la qualité du texte ne conditionne pas la publication[40]. Cette dernière caractéristique de l'édition

[39] Dans le domaine des *fanfictions*, le terme *lemon* indique la présence d'une scène de sexe explicite. Il est parfois différencié du *lime* (scène de sexe non explicite).

[40] Une certaine tolérance par rapport aux erreurs se dégage des discours des amateurs, comme en témoignent les différentes réponses à cette auteure qui demandait pourquoi « poster des fan fictions quand on ne sait pas écrire? » : « il y a […] ceux qui sont conscients de faire des fautes, et qui se disent que le meilleur moyen pour apprendre à se corriger, c'est d'écrire […]. Je parle toujours par expérience personnelle, mais j'ai par exemple eu une lectrice très gentille qui me signalait mes fautes récurrentes pour que j'y fasse attention par la suite » ; « la fanfiction est une activité de fan, pour moi, qui relève du plaisir. Que tout le monde ait le droit de poster fait partie du jeu, du contrat. […] Rien de mieux que de s'entraîner pour faire des progrès » (« Poster des fan

fanfictionnelle explique d'ailleurs en partie la place centrale qu'occupe l'apprentissage dans la pratique : sur les sites, sur les forums et dans les discours des fans, la possession de compétences linguistiques, stylistiques ou scénaristiques est rarement présentée comme un prérequis, mais plutôt comme un objectif[41]. Autrement dit : l'apprentissage n'y est pas envisagé comme une activité périphérique, isolée de la création, mais comme « une façon de participer à des pratiques sociales, un statut, un mode d'appartenance à une communauté, une façon "d'en être" », rappelant ainsi la notion de « communauté de pratique » (Berry, 2008a : 13). L'importance de cette dimension se marque, d'ailleurs, dans les nombreux outils et conseils qui sont fournis aux auteurs par les sites ou par leurs pairs[42].

Enfin, une autre mutation entraînée par le support internet n'est autre que la possibilité pour les lecteurs – déjà évoquée pour l'interactivité qu'elle confère au texte fanfictionnel – de laisser des commentaires à chaque chapitre publié. Ces *reviews* peuvent influencer très concrètement l'évolution du texte à travers les corrections qu'elles suggèrent, ou ne serait-ce que par leur existence (car elles encouragent bien souvent l'auteur à ne pas abandonner l'écriture).

Si la documentation sur les fandoms pré-internet et sur les premières pratiques d'écriture qualifiables de « fanniques » reste encore embryonnaire, et si la genèse de la pratique mériterait d'être remise en perspective par un travail critique d'historicisation, le bref état des lieux réalisé ici a au moins permis de montrer l'existence de permanences (les dimensions paralittéraire, collective et réflexive de l'activité ; la conservation des genres et des codes des premières heures ; le maintien de traditions propres à certains fandoms ; etc.), mais aussi de ruptures (il y a un *avant* et un *après* internet) dans l'histoire des *fanfictions*.

## 2. État de l'art

Les *fanfictions* constituent, avec les *machinimas*, l'une des formes les plus étudiées de notre corpus. Comme l'a montré le panorama ci-dessus, il s'agit d'un objet dont les *fan studies* se sont emparées de façon privilégiée, dès leur création. Les *fan studies*, études principalement anglo-saxonnes et américaines inscrites dans la continuité des *cultural studies*, empruntent à ce dernier champ son orientation critique et politique, sa volonté de réhabiliter des pratiques culturelles

---

fictions quand on ne sait pas écrire ? - Parlons fanfiction Forum », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/topic/77279/74096432/1/Poster-des-fan-fictions-quand-on-ne-sait-pas-%C3%A9crire, consulté le 01/02/2017).

[41] Dans les témoignages de fans-auteurs recueillis par Oger (2012 : 10-14), par exemple, les motifs les plus fréquemment exprimés pour justifier le passage à l'écriture sont l'amour de l'œuvre originale (le plaisir d'y explorer de nouvelles pistes), le sentiment d'appartenir à une communauté, le désir d'apprentissage (progresser en écriture) et le divertissement (on écrit pour s'amuser).

[42] Les sites *Fanfiction.Fr* (URL : http://www.fanfictions.fr/, consulté le 31/01/2017) et *Fanfic FR* (URL : https://www.fanfic-fr.net/, consulté le 31/01/2017), entre autres, fournissent divers liens vers des guides d'écriture, des dictionnaires ou des articles visant à aider les auteurs. Les forums regorgent également de ce type de conseils : voir, pour illustration, les sujets « Stratégies pour détecter les répétitions », « Comment bien faire mourir un perso ? » ou encore « Faire une traduction ; parlons technique » au sein du forum « Le Salon des auteurs », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/forum/Le-Salon-des-auteurs/80956/, consulté le 01/02/2017.

jusqu'alors dénigrées, marginalisées et délaissées par les travaux académiques. Les fans, en effet, ont régulièrement été (et continuent d'être) soupçonnés par leurs observateurs extérieurs d'être aliénés par la culture de masse pour laquelle ils se passionnent, incapables de prendre une distance critique vis-à-vis des contenus de cette culture. Dans cette perspective, leurs pratiques de création en amateur ne seraient que le reflet de leur nécessaire adhésion aux œuvres consommées, à leurs messages et leurs systèmes de valeurs.

Les travaux de Bacon-Smith (1992), Lewis (1992), Penley (1992) et Jenkins (1992), tous parus la même année, ont beaucoup contribué à faire des fans et de leurs pratiques un objet d'étude légitime[43]. Dans son ouvrage *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Jenkins adapte la notion de « braconnage culturel » de De Certeau (1980) afin de produire une théorie « compréhensive » du champ : il défend l'idée que les consommateurs ne se contentent pas de recevoir passivement le contenu des produits culturels, mais qu'ils mènent une activité d'interprétation active pouvant aller jusqu'à reconfigurer le sens que les producteurs ont cherché à transmettre. Le concept de « braconnage » suppose, en d'autres termes, la possibilité de faire acte de résistance, de subversion, à travers l'usage que l'on fait d'une œuvre. Chez Jenkins, l'étude des activités de fans est donc intimement liée à la notion de « culture participative », dans le sens où la participation du public à la création est envisagée comme un moyen pour les minorités de s'approprier les œuvres, de les investir d'un sens nouveau et, ce faisant, de contester les modèles culturels dominants.

Si les *fan studies* ont rapidement fait école dans le monde anglophone (voir Hellekson et Busse, 2006 : 33-40, pour une bibliographie fournie de travaux critiques issus de ce champ), les recherches francophones restent plus rares, bien que l'on puisse mentionner l'existence de quelques enquêtes sociologiques ou ethnographiques décrivant le quotidien de certains groupes de fans spécifiques (Le Guern, 2002 ; Segré, 2003 et 2007 ; Pasquier, 1999). Ce courant de pensée est, néanmoins, celui par lequel les *fanfictions* ont été formalisées en tant qu'objet de recherche, et il détermine largement le type de questions qui ont été posées au phénomène jusqu'à présent.

Ainsi, l'une des principales problématiques qui ont été explorées dans l'analyse de ces pratiques d'écritures n'est autre que la question du genre (*gender*) – comme en témoigne la totale prééminence du sujet dans la bibliographie d'Hellekson et Busse (2006 : 33-40)[44]. Le fait que les *fanfictions* soient très majoritairement écrites par des femmes et la surreprésentation du genre du

[43] Notons que cette perspective a pu susciter des critiques. Comme le note François : « dans l'introduction à la collection d'articles qu'ils ont dirigés, Gray, Sandvoss et Lee Harrington reprochent précisément à la première génération des *fan studies* d'avoir surtout cherché à renverser le stigmate qui pesait sur les fans et leurs pratiques, en déconstruisant – il est vrai de façon salutaire – les clichés dévalorisants qu'on leur associait, mais aussi en les maintenant dans la dualité fan/non-fan ; en d'autres termes, les fans vivraient avec le produit médiatique ou la star qui les passionnent une relation à la fois incomparable à celle des autres membres du public et indispensable à leur réalisation personnelle. La conséquence directe de ce postulat a été l'insistance sur le pouvoir agrégateur des activités des fans et sur le consensus régnant au sein de ces communautés, ce qui permettait d'affirmer le pouvoir socialisant de ces pratiques amateurs et de leur donner une valence positive » (François, 2009 : 161). Or il n'existe évidemment pas qu'*une* identité de fan et les pratiques des amateurs ne sont ni homogènes, ni isolées des autres pans de la culture.

[44] Voir aussi les articles, dans le même ouvrage, de Driscoll (2006), Woledge (2006), Lackner, Lucas et Reid (2006), Willis (2006) et Busse (2006).

*slash* dans les textes ont, en effet, immédiatement attiré l'attention des chercheurs (ou, plutôt, des chercheuses) et les *gender studies* se sont emparées du sujet dès les premiers travaux qui lui ont été consacrés (les recherches fondatrices de Bacon-Smith, 1992 et Penley, 1992, citées ci-dessus, relèvent de cette discipline). Les *gender studies* ont donc joué un rôle central dans la définition de la *fanfiction* en tant qu'objet de recherche, et leurs analyses (allant de l'anthropologie à l'explication de texte en *close reading*, en passant par les études médiatiques et la psychologie[45]) ont cartographié le domaine pour en faire ce qu'il est aujourd'hui.

Globalement, ces études envisagent bien souvent les *fanfictions* érotiques et le *slash* en particulier comme une pratique d'écriture libératrice et une forme de pornographie féministe (faite par et pour les femmes, et s'éloignant des stéréotypes sexistes de la pornographie *mainstream* ; voir notamment Russ, 1985 et Salmon et Symons, 2003). Lamb et Veith (1986), de même, suggèrent que la romance homosexuelle peut-être métaphoriquement comprise comme une manière pour les femmes d'écrire leur aspiration à des relations égales entre des partenaires égaux, à une représentation de l'amour qui n'établirait pas de hiérarchie de rôles entre les genres. Selley (1986), encore, suggère que les fictions *slash* ne sont, en fait, que les extrapolations de tensions relationnelles qui sont déjà suggérées dans les textes originaux sans être menées à leur terme (celle entre Kirk et Spock dans *Star Trek*, par exemple). Il ne s'agit toutefois là que d'un très bref aperçu de la production foisonnante que les *gender studies* ont consacrée aux *fanfictions*, dont Hellekson et Busse ont fourni un état des lieux plus détaillé, auquel nous nous contenterons de renvoyer ici (voir 2006 : 17-23 et 2006 : 24 pour des sources relevant des *queer studies*).

Dans le sillon de Jenkins et toujours dans l'optique définie par les *cultural studies*, les *fanfictions* ont également pu être étudiées en tant qu'illustrations de la « convergence culturelle », donc d'un rapport renouvelé des fans aux œuvres originales, à leurs auteurs et, plus largement, aux industries du divertissement (Murray, 2004 ; Consalvo, 2003 ; Cumberland, 2003 ; Duncombe, 1997 ; etc.[46]). Dans cette perspective, la question du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle est parfois abordée (voir notamment Coombe, 1998), puisqu'en s'appropriant des univers qui ne leur appartiennent pas, les amateurs participent à redéfinir les produits culturels comme des biens communs. Bien que les *fanfictions* ne visent en aucun cas à générer du profit aux dépens des créateurs originaux (elles sont purement gratuites), elles n'en constituent pas moins des infractions au droit d'auteur. Le fait de réutiliser les personnages ou l'univers d'un autre ne peut normalement se faire sans l'autorisation de l'ayant droit, si bien que « beaucoup de modérateurs et d'administrateurs de sites de *fanfictions* ont reçu des avertissements ou des ordonnances de cessation et d'abstention de la part d'avocats de studios exigeant que du contenu soit retiré d'internet »[47] (Derecho, 2006 : 72).

Malgré tout, un certain flou juridique entoure le phénomène, si bien qu'il est globalement toléré. Jenkins (2006a) et Tushnet (2007), notamment, défendent fermement l'idée que les

[45] Hellekson et Busse (2006 : 23) fournissent également un inventaire de travaux étudiant la psychologie des fans et leurs motivations.

[46] Voir aussi Hellekson et Busse (2006 : 20-21) pour un recensement d'études consacrées à un fandom spécifique.

[47] « Many moderators and administrators of fan fiction sites have received warnings or cease-and-desist letters from studio lawyers demanding that content be removed from the Internet ».

réécritures des fans doivent rentrer sous la protection du « *fair use* » américain – une exception au droit d'auteur autorisant les formes créatives de détournement. En outre, loin de se revendiquer propriétaires des œuvres dont ils s'inspirent, les fans-auteurs prennent systématiquement soin de signaler dans leurs textes, via un *disclaimer*, à qui appartiennent les personnages ou l'univers qu'ils utilisent. L'emprunt – qui est le fondement même de la *fanfiction* – est fait pour être vu.

En raison de l'ambiguïté qui entoure la pratique, il revient généralement aux auteurs ou aux industries de se positionner au cas par cas vis-à-vis des détournements des œuvres dont ils sont propriétaires. Dans le domaine du jeu vidéo, où la figure de l'auteur et où la notion de propriété sont déjà peu ancrées, il est très rare que les créations de fans soient condamnées (elles sont, au contraire, plutôt sollicitées). Dans le domaine littéraire, où la conception sacralisante de l'auteur est sans doute plus prononcée, les réactions sont plus disparates : certains écrivains tolèrent ou encouragent le phénomène (comme J. K. Rowling), tandis que d'autres (comme Robin Hobb[48] ou George R. R. Martin[49]) s'y opposent et considèrent la *fanfiction* comme une véritable usurpation d'identité, un vol, voire une insulte à leur travail. Les *fan studies*, quant à elles, s'entendent généralement pour envisager les réécritures comme un moyen de redessiner les rapports entre le public et les industries en redistribuant les cartes du pouvoir. Jenkins, cité par Harmon (1997), aurait ainsi noté que :

> Si vous revenez en arrière, les histoires-clés que nous nous racontions étaient des histoires qui étaient importantes pour tout le monde et qui appartenaient à tout le monde [...]. La *fanfiction* est un moyen pour la culture de réparer les dommages causés dans un système où les mythes contemporains sont détenus par des entreprises au lieu d'appartenir au peuple[50].

Dans le champ francophone, quelques travaux ont profité de l'ouverture dégagée par les *fan studies* pour s'emparer des *fanfictions* avec les outils des études littéraires (Cristofari, 2010), des sciences de l'information et de la communication (Martin, 2007) ou encore de l'enquête sociologique (François, 2009, 2012 et 2013 ; Oger, 2012). S'ils se nourrissent bien souvent des recherches anglophones, ils délaissent quelque peu les questions politiques et la problématique du genre pour s'intéresser à la manière dont les *fanfictions* redéfinissent les activités d'écriture et de lecture[51].

On voit donc, à travers cet état des lieux, que le détournement est, encore une fois, majoritairement abordé en tant que *pratique* (sociale, politique, genrée, littéraire, etc.). Néanmoins, contrairement aux autres formes de réécriture abordées jusqu'ici, les œuvres produites par ces pratiques – leurs genres, leurs formes, leurs styles – n'ont pas été totalement ignorées par la recherche. Non seulement les *gender studies* étayent souvent leur propos par des analyses des textes fanfictionnels, mais les codes récurrents de ces textes ont aussi été plus généralement décrits : leurs procédés narratifs (Stein, 2006) et leur traitement de la figure du personnage (Kaplan, 2006),

---

[48] Voir, pour illustration, son article « The Fan Fiction Rant » : « Robin Hobb's Home », sur *Internet Archive*. URL : http://web.archive.org/web/20050630015105/http:/www.robinhobb.com/rant.html, consulté le 02/02/2017.

[49] « Someone is angry on the Internet », sur *Not a blog*. URL : http://grrm.livejournal.com/151914.html, consulté le 02/02/2017.

[50] « If you go back, the key stories we told ourselves were stories that were important to everyone and belonged to everyone […]. Fan fiction is a way of the culture repairing the damage done in a system where contemporary myths are owned by corporations instead of owned by the folk ».

[51] Question qu'on retrouve aussi, en anglais, chez Karpovich (2006) ou Stein et Busse (2006).

leur dimension de « palimpsestes » (Stasi, 2006), leur structure « archontique » (Derecho, 2006) ou encore leur parenté stylistique avec le théâtre et la performance (Coppa, 2006b). C'est à cette tradition que la présente recherche tâchera de contribuer, à travers l'analyse détaillée d'une réécriture de *Pokémon*.

## 3. Canon et fanon : de quel type de détournement la *fanfiction* relève-t-elle ?

La *fanfiction* marque clairement le saut qui sépare les deux grandes catégories de détournements du jeu vidéo auxquelles nous nous intéressons. Là où le *let's play*, le *speedrun* et le *machinima* sont des utilisations transformatrices du jeu original, des performances ludiques productrices de saillances, l'écriture de *fanfictions*, quant à elle, se fait en dehors et parfois même indépendamment de la réception du jeu (on n'écrit pas en jouant). Il s'agit, en vérité, d'une forme de réécriture plus « classique », non exclusive au domaine vidéoludique et qui se rapproche de la parodie ou du détournement littéraire tels qu'ils ont pu être décrits notamment par Genette (1982). La pratique s'organise dans un cadre clairement hors-jeu et – même si on a montré qu'un certain nombre de codes ludiques transparaissaient dans son fonctionnement – les textes s'emparent moins de l'expérience ou de la performance de jeu que des éléments explicitement narratifs de l'œuvre vidéoludique : ses personnages, ses environnements, les composantes de son univers en général.

Ces éléments gagnent toutefois de nouvelles significations en étant réagencés, remis en scène, amplifiés, réinventés ou recontextualisés. D'un point de vue narratologique, les *fanfictions* représentent donc un objet particulièrement fécond pour observer la manière dont les récepteurs peuvent, par leurs interprétations, faire évoluer un univers fictionnel. En confrontant leurs représentations sur les œuvres originales, les fans développent des motifs narratifs récurrents qui peuvent devenir de nouveaux modèles collectifs. Ces « événements créés par la communauté des fans dans un fandom particulier et répétés de manière généralisée à travers le fan-texte »[52] (Hellekson et Busse, 2006 : 9) sont ce que les amateurs nomment le « fanon » (« la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté »[53] ; Kaplan, 2006 : 136), par opposition au « canon », à savoir les informations « officielles » sur la fiction qui sont fournies par l'œuvre-source[54].

[52] « The events created by the fan community in a particular fandom and repeated pervasively throughout the fantext ».

[53] « The sum of the community's shared interpretive acts ».

[54] Notons que la question de savoir ce qui fait partie ou non du canon d'une fiction fait parfois fortement débat dans les communautés d'amateurs : « pour le *Seigneur des Anneaux*, par exemple, le canon peut inclure n'importe quelle combinaison des livres (incluant ou excluant les œuvres additionnelles de Tolkien telles que *Le Silmarillion*), du film animé réalisé par Ralph Bakshi sorti en 1978 et des films *blockbusters* de Peter Jackson de 2001-2003 » (Hellekson et Busse, 2006 : 9-10). Ce choix peut générer d'importants conflits interprétatifs entre les fans, qui peuvent porter tant sur des points narratifs ou idéologiques centraux de l'œuvre que sur la détermination de la « véritable » couleur de cheveux d'un personnage (voir Stasi, 2006 : 121). Texte original de la citation : « for *Lord of the Rings*, for example, the canon may include any combination of the books (including or excluding Tolkien's supplementary work such as *The Silmarillion*), the animated movie directed by Ralph Bakshi released in 1978, and the 2001-2003 blockbuster Peter Jackson films ».

En étant repris (que ce soit parce qu'ils sont appréciés ou parce que des auteurs novices les confondent avec le canon ; Stasi, 2006 : 121), les éléments du fanon entrent en quelque sorte dans le répertoire, la « base de données » (Azuma, 2008 : 57-62) du fandom et deviennent mobilisables pour les créations futures. Ils peuvent, à l'occasion, devenir des catégories : il est ainsi fréquent que les couples populaires du *slash* deviennent des sous-genres fanfictionnels à part entière. Dans le fandom de la saga *Harry Poter*, par exemple, la mise en couple du protagoniste avec le personnage de Drago Malefoy (pourtant présenté comme son rival haï dans le canon) est un véritable poncif : les *fanfictions* qui s'y livrent sont rassemblées sous l'étiquette de « Drarry » (mot-valise construit à partir des deux prénoms). Dans le fandom du jeu vidéo *Kingdom Hearts*, encore, le couple phare est plutôt celui associant Axel et Roxas – ce qui donne, en prononçant leurs noms à la japonaise, le genre de l'« Akuroku ».

C'est probablement par un processus similaire que se sont institués les genres proprement fanfictionnels. Nombre d'entre eux se définissent, en effet, par le fait qu'ils répètent, souvent de manière très codifiée, une scène ou une situation assez précise : le *hurt/comfort* montre, ainsi, une interaction entre un protagoniste émotionnellement blessé ou traversant un moment difficile et un second personnage qui va le réconforter ; la *deathfic* met en scène la mort d'un personnage important du canon ; le *fluff*, on l'a vu, dépeint une scène de tendresse ; le judicieusement nommé *PWP* (pour « *plot ? What plot ?* », c'est-à-dire « scénario ? Quel scénario ? ») représente une scène de sexe décontextualisée ou injustifiée scénaristiquement ; etc.

L'œuvre est donc soumise à l'influence d'un (au moins) triple intertexte : « les récits des *fanfictions* naissent de cette interaction entre des attentes canoniques, fan-textuelles et génériques »[55] (Stein, 2006 : 248). La *fanfiction* est, en d'autres termes, à la fois déterminée par les règles posées par le canon (les textes sont fréquemment jugés en fonction de l'habileté avec laquelle ils s'y articulent ; Hellekson et Busse, 2006 : 10), par celles du genre dans lequel elle s'inscrit (qu'il soit typiquement fanfictionnel ou plus classique, comme la romance, la *fantasy*, l'aventure, etc.) et, enfin, par les mœurs propres au fanon. Délier tous ces cadres et percevoir la totalité des jeux intertextuels demande, en conséquence, une compétence très particulière, qui ne se limite pas à la maîtrise de l'univers fictionnel original et des codes génériques, mais qui suppose aussi une connaissance de la communauté, de ses habitudes et de son fonctionnement. Les *fanfictions* invitent, ainsi, à repenser la narration : non seulement le récit ne s'y borne pas aux frontières d'une seule œuvre, mais il s'inscrit, en outre, dans un espace de constante négociation et constitue, à ce titre, un acteur à part entière de la sociabilité des fans[56].

[55] « Fan fiction narratives evolve from this interplay of canonical, fantextual, and generic expectations ».

[56] Le rôle social des personnages fictionnels et du fanon dans le fonctionnement des communautés d'amateurs a été observé par De Fruytier (2017) à propos de son terrain de recherche : les joueurs du FPS en ligne *Overwatch*.

## 4. Les *fanfictions* de *Pokémon* : présentation du texte de Nyu72, « My Pokéreality : Voyage à Kanto »

*Pokémon* constitue l'une des licences de jeux vidéo les plus fréquemment réécrites sous forme de *fanfictions* – avec d'autres jeux de rôles japonais à l'univers fortement développé, tels que les séries *Kingdom Hearts* et *Final Fantasy*. Plusieurs raisons peuvent être trouvées à la fécondité de ces œuvres dans le domaine fanfictionnel : la popularité des jeux originaux, le fait qu'ils contiennent tous de très nombreux personnages (nous verrons que le personnage constitue un matériau privilégié, fondateur de l'écriture de *fanfictions*), le fait que leurs narrations comprennent beaucoup d'inconnues, de mystères irrésolus, de questions ouvertes dont les amateurs peuvent s'emparer, ou encore le fait que ces sagas aient connu plusieurs suites ou épisodes et plusieurs adaptations sur différents supports (*Pokémon*, par exemple, a non seulement donné naissance à de nombreux jeux, mais aussi à une série animée, à des films, des mangas, etc.). Entre chaque opus, chaque actualisation ou chaque refonte de l'univers s'ouvrent des « "béances" […] qui permettent d'insérer des récits transitoires ou de faire prendre un tournant inattendu à l'intrigue, ce mécanisme étant évidemment au cœur de la composition des *fanfictions* » (François, 2009 : 165).

La structure du texte-source rejaillit donc sur la pratique ; elle l'influence par les contraintes et les possibilités qu'elle offre : ses ouvertures (le temps d'attente séparant deux sorties, les incohérences entre deux adaptations, les zones d'ombres de l'histoire…) sont autant de « prises » pour l'intervention des fans (François, 2009 : 165). En d'autres termes : « les textes créatifs des fans étendent le monde du texte source dans des directions potentiellement infinies et, comme l'a soutenu Roberta E. Pearson (2003), les fans se concentrent souvent sur des textes qui ont une extensibilité intégrée à leur structure »[57] (Stein, 2006 : 247).

*Pokémon* n'échappe pas à cette tendance : la confrontation de l'univers tel qu'il est représenté dans les jeux (où la logique du *gameplay* prime souvent sur la cohérence narrative[58]) avec sa représentation dans le dessin animé (où les personnages et la narration gagnent en densité en vertu de leur inclusion dans le format sériel) engendre des conflits interprétatifs que les *fanfictions* essaient, bien souvent, de résoudre. La malléabilité de la fiction *Pokémon* (qui peut déjà beaucoup changer entre les différentes productions officielles : entre le jeu et la série, la série et les mangas, etc.) explique peut-être aussi, en partie, la fréquence des *crossovers* dans les *fanfictions* qui lui sont consacrées. Si, sur *AO3*, on classe les textes en fonction du nombre de « kudos »[59] qu'ils ont reçus, on voit effectivement apparaître nombre d'histoires combinant l'univers de *Pokémon* et celui d'une autre œuvre populaire : *Harry Potter*, les *Avengers*, le *Hobbit*, etc[60]. Sur *FanFiction.net*[61], où les *crossovers* constituent une catégorie à part, on peut observer une prédominance assez forte du

[57] « Fan creative texts expand the world of the source text in potentially infinite directions, and, as Roberta E. Pearson (2003) has argued, fans often focus on texts that have expandability built into their structure ».
[58] Comme on a pu le voir dans le chapitre consacré au *let's play*.
[59] Sur *AO3*, les kudos sont une mention que les lecteurs peuvent laisser sur un texte pour signaler qu'ils l'ont apprécié.
[60] « Poket Monsters | Pokemon – All Media Types – Works », sur *Archive of Our Own*. URL : https://lc.cx/wDgx, consulté le 05/02/2017.
[61] « Pokémon FanFiction Archive », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/game/Pok%C3%A9mon/?&srt=4&r=10, consulté le 05/02/2017.

genre de l'aventure, parfois accolée aux mots-clefs : « amitié », « humour » ou « drame ». La moindre importance de la romance et du *slash* peut surprendre (sans être absent, le genre est globalement moins représenté que dans les autres fandoms populaires), mais pose finalement les productions fanniques dans la continuité des œuvres *Pokémon* originales, où les intrigues amoureuses sont secondaires, voire inexistantes.

C'est donc dans un fandom pourvu de spécificités que s'inscrit le texte que nous allons aborder ici. Il s'agit d'une *fanfiction* intitulée « My Pokéreality : Voyage à Kanto »[62]. Celle-ci est complète, compte 724 565 mots (répartis en 122 chapitres suivis d'un chapitre de remerciements et d'une foire aux questions), elle est étiquetée comme appartenant au genre de l'« aventure/tragédie », classée M (catégorie déconseillée aux moins de seize ans) et elle est la fiction francophone sur *Pokémon* la plus populaire de *FanFiction.net* (elle a été marquée le plus de fois comme « favorite » par les lecteurs et comptabilise le plus de commentaires). Son auteur, Nyu72, se présente comme un grand fan des jeux *Pokémon* (il se spécialise dans les *fanfictions* sur cet univers) et comme « un vieil homme fou de 23 ans fan de jeux vidéos et d'animes/mangas qu'on pourrait qualifier sans mal d'otaku -v-" »[63].




*Figure 129 - Bandeau de présentation de la* fanfiction *« My Pokéreality : Voyage à Kanto »*

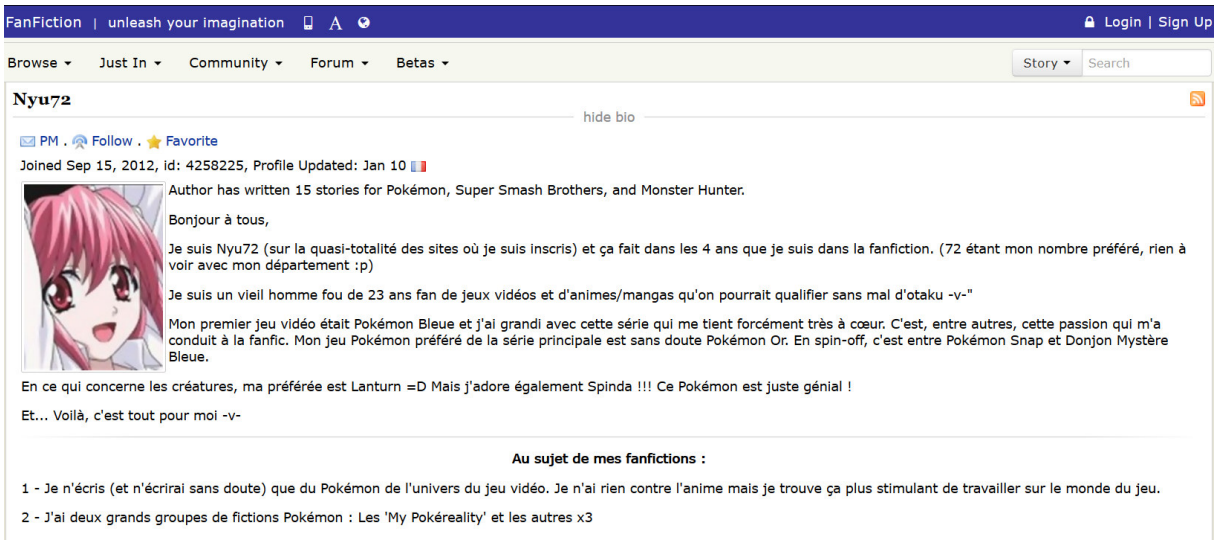



*Figure 130 - Profil de l'auteur Nyu72*

[62] « My Pokéreality : Voyage à Kanto Chapter 1: Le départ, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/8536235/1/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanto, consulté le 05/02/2017.

[63] Notons que les citations des discours des fans et les extraits de *fanfictions* seront ici reproduits tels quels, sans correction orthographique ni aucune autre forme d'intervention de notre part (excepté mention contraire). Source de l'extrait : « Nyu72 », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017.

Le texte conte l'histoire d'un joueur de jeux vidéo de vingt ans, connu sous le pseudonyme d'Eevee-man et passionné par *Pokémon*. Après avoir remporté la première place dans un tournoi national, il est convoqué par un mystérieux et fortuné entrepreneur du nom de Trock, qui va l'engager (sans vraiment lui laisser d'alternative) pour tester un nouveau prototype de jeu *Pokémon*. Le protagoniste est, en fait, purement et simplement transféré dans le programme de la version *Pokémon Rouge*[64]. Il en incarne l'avatar, un jeune garçon de dix ans nommé Red, qui quitte son foyer pour devenir Maître Pokémon. Toutefois, en interagissant avec les PNJ du jeu, Eevee-man introduit certaines variations par rapport au déroulement normal de la partie (il adresse aux personnages des lignes de dialogues qu'ils ne sont pas censés entendre, par exemple). Il prend notamment conscience de la réactivité du monde fictionnel en parvenant, par des actions inattendues, à faire réagir la mère de l'avatar :

> Je n'en croyais ni mes yeux ni mes oreilles. Pokémon Version Rouge. En vrai ? Un rêve ? Je me retournai et mis un énorme coup de tête au mur pour voir si je me réveillais. La conséquence fut que la mère de Red, le héros de Pokémon Rouge, se leva et accourut vers moi. Elle me frôla le front des mains et me demanda :
> – Red ! Tu vas bien ? Mais qu'est-ce qu'il t'est passé par la tête bon sang ?
> Là, je ne savais quoi répondre. Non seulement, elle me confondait avec son propre fils, mais elle pouvait également réagir à des actions ? L'endroit où l'on m'avait envoyé était plus libre que le jeu Pokémon... (chapitre 2)[65]

Ces différents « écarts » par rapport au « *play* modèle » finissent par entraîner un dysfonctionnement dans le programme, un bug qui a pour conséquence de réécrire tout le code du jeu. En s'adaptant aux actions du protagoniste-joueur, l'univers ludique devient dès lors plus « réaliste » : les PNJ se mettent à développer de véritables émotions, les Pokémon ne sont plus seulement d'adorables et obéissantes créatures, mais des animaux sauvages dangereux pour l'homme, et le joueur et son équipe sont soumis à la faim, aux blessures et même à la mort. Dans une dernière communication avec le narrateur-joueur, Trock annonce qu'un décès dans le monde virtuel affectera également son corps réel et que, suite au bug, le seul moyen pour lui de sortir du programme est, dorénavant, de finir le jeu avec ces nouvelles contraintes.

Après ces révélations, Eevee-man entame donc sa quête : il parcourt le monde de *Pokémon* afin de vaincre les huit champions d'arènes et d'obtenir leurs badges, pour ensuite accéder à la Ligue Pokémon et défaire le Conseil des Quatre (les dresseurs les plus redoutables du jeu), avant d'enfin atteindre Mewtwo, le Pokémon légendaire dont la capture signera la fin de la partie. Au fil de sa route, il rencontre des personnages originaires du jeu (l'organisation criminelle Team Rocket, les champions d'arène, le Professeur Chen, le rival de l'avatar, dénommé Blue, etc.), mais aussi des personnages originaux, propres à la *fanfiction*. Safran – qui l'accompagnera tout au long de sa quête – est une fillette de dix ans qui a le don de parler aux Pokémon et qui se révélera être la fille de Giovanni, le chef de la Team Rocket ; Gray, un mystérieux adolescent d'une force et d'une agilité surhumaines, rejoindra également leur groupe et découvrira qu'il est en vérité un hybride, mi-

[64] Ce genre de récit fanfictionnel, où une représentation textuelle de l'auteur est aspirée dans la fiction dont il est fan, est parfois nommé un « *self-Insert* ».

[65] Pour plus de légèreté dans les références et puisqu'ils sont tous consultables à la même adresse, les extraits de la *fanfiction* seront simplement suivis d'une parenthèse mentionnant le numéro du chapitre où ils apparaissent.

humain, mi-Pokémon ; Cyan, un jeune homme dont les parents ont été assassinés par la Team Rocket, trouvera la mort en combattant l'organisation aux côtés du protagoniste ; etc.

La *fanfiction* constitue, en d'autres termes, une vaste réécriture d'une partie du jeu *Pokémon Rouge* dont les règles auraient été durcies. On apprend notamment que, dans cet univers alternatif, les humains se nourrissent de viande de Pokémon, que les Pokéballs permettent d'asservir les créatures sauvages en les électrocutant si elles refusent d'obéir aux ordres de leur dresseur, que les combats Pokémon sont sanglants et qu'ils se terminent bien souvent par la mort d'un des participants, etc.

Cette logique n'est pas sans rappeler le principe du « Nuzlocke Challenge » : un mode de jeu qui a été défini par les joueurs de *Pokémon* et qui consiste – un peu à la manière du *speedrun* – à s'imposer des contraintes supplémentaires pour rendre la partie plus difficile. Par exemple : si un Pokémon du joueur est mis K.O. par son adversaire, il doit être considéré comme mort et le joueur n'a plus le droit de l'utiliser ; ce dernier, en outre, ne peut capturer que la première créature qu'il croise dans chaque zone (si elle est battue, il ne peut en obtenir une autre) ; etc.[66] Bien que l'auteur de la *fanfiction* affirme, sur son profil, que son texte ne suit pas à proprement parler les règles du Nuzlocke Challenge, son œuvre s'inspire d'une autre *fanfiction* explicitement étiquetée comme telle[67] et s'inscrit plus généralement dans deux tendances propres au fandom de *Pokémon* : celle consistant à narrer l'histoire d'un joueur qui se retrouve coincé à l'intérieur du jeu, et celle consistant à rendre l'univers de Pokémon plus impitoyable.

Le sous-genre thématique illustré par « My Pokéreality : Voyage à Kanto » nous intéresse donc particulièrement en ce que la *fanfiction* emprunte non seulement au jeu ses éléments explicitement narratifs (ses personnages, ses décors, son univers), mais aussi des éléments de *gameplay* (ses règles, les contraintes imposées par son *level design*…) ainsi que des composantes techniques (la présence de bugs). Ce faisant, le texte se présente à la fois comme une réécriture, un collage narratif, et comme une représentation fictionnelle de l'expérience de jeu : on pourrait, en somme, le comparer à une sorte de *let's play* fictif et narrativisé.

## 5. La fiction comme médiation : narrativisation de l'écart

Le fait que les événements racontés soient ceux d'une partie du jeu *Pokémon* implique que la logique ludique se retrouve régulièrement à dicter la progression de l'histoire (on trouvera, dans la

[66] Pour plus de détails sur les règles de ce mode de jeu, voir la page : « Nuzlocke Challenge », sur *Poképédia*. URL : http://www.pokepedia.fr/Nuzlocke_Challengen, consulté le 06/02/2017.

[67] Il s'agit du texte « Duel au sommet » de l'auteure Noxae, la deuxième *fanfiction* francophone la plus populaire du fandom sur *FanFiction.net*. À la fin du premier chapitre, celle-ci explicite le statut de sa *fanfiction* en se présentant moins comme une auteure que comme une joueuse (elle parle de la composition de son texte en termes de « stratégie ») : « ceci est en fait la version romancée de ma partie de Pokémon Vert Feuille. Je joue en Nuzlocke, c'est à dire que tout Pokémon évanoui est considéré comme mort, et qu'on ne peut tenter d'attraper que le premier Pokémon que l'on rencontre dans chaque zone. Donc oui, malgré l'humour de la chose, il y aura du sang, des morts (parce que je suis une quiche en stratégie), et des pleurs ». Voir : « Duel au sommet Chapter 1: Prologue : Souvenirs, souvenirs, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/6890543/1/Duel-au-sommet, consulté le 06/02/2017.

*fanfiction*, des procédés de « ludicisation de la narration »). Cependant, pour rendre cette partie racontable, pour combler les « béances » narratives du jeu et en faire un texte cohérent, la *fanfiction* vient également narrativiser le *gameplay*, les règles et les éléments techniques du logiciel. Ainsi, sur son profil, l'auteur Nyu72 annonce déjà que ses fictions viendront résoudre « septante-deux questions existentielles sur le jeu *Pokémon* », qu'il liste en renvoyant précisément le lecteur vers les chapitres qui y répondent :

> 1 - Pourquoi les dresseurs attendent-ils sur les routes plutôt que de voyager comme le héros ? **(résolu)**
> **Réponse : VàK Ch28**
> **Les dresseurs attendent sur les routes parce que... Ben si personne attendait sur les routes, il y aurait pas de combat -v- Et du coup, pour un dresseur, rester sur une route lui permet de recontrer plein de gens et s'entraîner**
> 2- À quoi ressemble le corps d'un Taupiqueur[68] ? **(résolu) VàK Ch19**
> **Taupe-iqueur ! Donc dans ma tête, un haricot-taupe xD**
> 3- Pourquoi les Joëlle[69] sont-elles toutes identiques ? **(résolu) VàK Ch109 – Origines Ch10**
> **Plusieurs explications probables dans ma tête, je vous invite à les découvrir dans les histoires -v-**
> 4- Est-ce qu'on peut utiliser une Pokéball sur un être humain ? **(résolu) VàK Ch7**
> **Bahh, ça capture les êtres vivants... pourquoi ça capturerait pas les humains ?**
> 5 - Comment fonctionnent les machines des Centres Pokémon ? **(résolu) HRC Ch3**
> **Quel Pokémon peut soigner les autres Pokémon en G1 ?**
> 6 - Est-ce que ces machines soignent également les handicaps physiques et mentaux qu'ils pourraient avoir ?
> **Physique oui, mentaux non[70].**

Ces questions et d'autres encore sont intégrées à la fiction par l'intermédiaire du narrateur qui, étant lui-même un joueur, ne manque pas de se les poser et d'interroger les « PNJ » fictifs qu'il croise. Dans le deuxième chapitre, par exemple, il comprend que les combats Pokémon rapportent de l'argent, car le perdant doit céder au vainqueur la moitié de son pécule (dans le dixième chapitre, il apprendra que la Ligue Pokémon a imposé cette règle pour rendre les combats « plus compétitifs »). Dans le chapitre 9, il regrette d'avoir battu un Taupiqueur trop vite et de ne pas avoir investigué pour découvrir le corps dissimulé de ce Pokémon qui a toujours intrigué les joueurs : « avant que la taupe n'ai[71] pu entreprendre la moindre action, un jet d'eau lui fit rapidement perdre conscience. Je me frappai le front en me traitant d'imbécile. J'aurais attendu un peu et j'aurais pu voir comment Taupiqueur s'y prenait pour faire une Attaque Griffe » (le mystère sera toutefois résolu un peu plus loin, dans le chapitre 19). Comme un *speedrunner* chercherait à comprendre quelles règles techniques déterminent le fonctionnement du jeu, le narrateur de la *fanfiction* tente, tout au long de l'histoire, de découvrir quels mécanismes narratifs articulent les différents pans de l'univers.

La *fanfiction* se présente donc, d'emblée, comme une fermeture des possibles du jeu, puisqu'elle produit des réponses qui « colmatent » les brèches de son monde fictionnel. Ce procédé s'oppose à l'ouverture initiale du jeu à une pluralité d'interprétations (de *plays*) et le rend, ce faisant,

---

[68] Taupiqueur est un Pokémon dont le corps est immergé sous terre et dont les joueurs ne connaissent donc que la tête.
[69] Infirmières présentes dans tous les Centres Pokémon.
[70] « Nyu72 », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017.
[71] Rappelons que – sauf en cas de mention contraire – nous avons pris le parti de ne pas modifier les extraits cités.

moins jouable[72]. Il s'inscrit, en revanche, dans la continuité des valeurs posées par l'œuvre originale (les réponses proposées s'articulent sans heurts à la narration du titre vidéoludique). Notons d'ailleurs que cette fonction « corrective » de la fiction n'est pas seulement appliquée au jeu, mais aussi au texte fanfictionnel lui-même : lorsqu'un point d'ombre de l'histoire reste irrésolu, l'auteur s'empresse de le combler dans ses commentaires en fin de chapitres. Par exemple, lorsque, dans le chapitre 14, la championne d'arène Ondine sous-entend que plusieurs de ses Pokémon ont perdu la vie par le passé, l'auteur ajoute en note paratextuelle, par ordre chronologique, quelles créatures ont péri et qui les a vaincues.

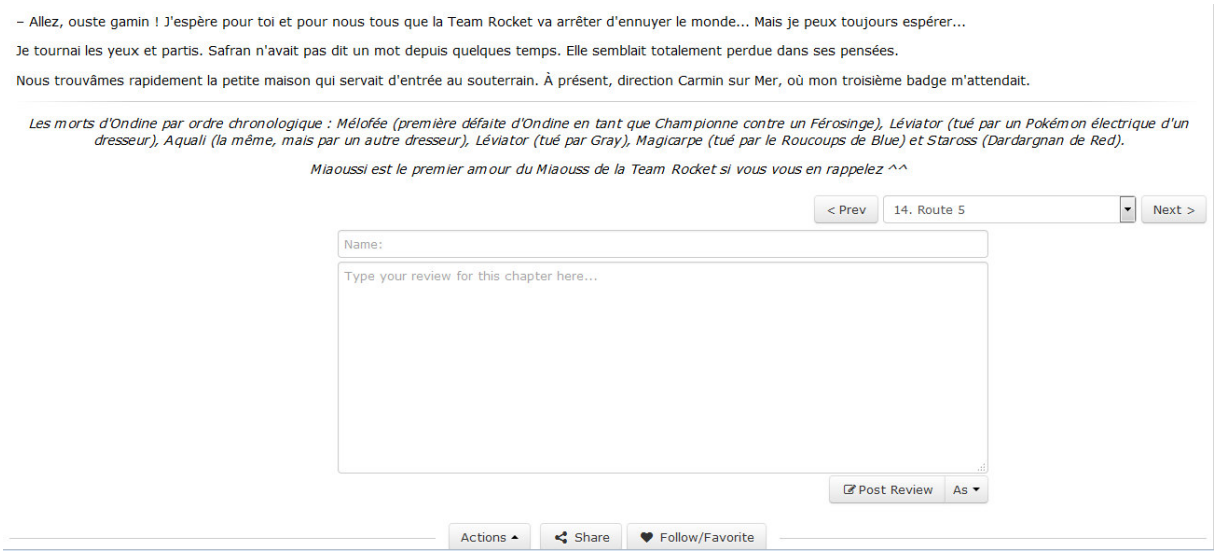



*Figure 131 – Les commentaires de l'auteur en fin du chapitre 14 viennent compléter les sous-entendus de la fiction*

Dans le chapitre 60, de même, le narrateur croise brièvement la route d'un Pokémon nommé Minidraco, qui a manifestement eu une mauvaise expérience avec les humains. L'histoire de ce personnage secondaire est toutefois explicitée dans le commentaire de l'auteur, qui glose donc son propre texte :

> *Pour l'histoire avec le Minidraco, un gamin l'avait trouvé dans le parc. Minidraco était tout content et voulait jouer mais le dresseur lui a balancé une Safari Ball à la tronche. Comme il en est sorti, il a commencé à le marteler de cailloux jusqu'à finir le stock du S3F[73] et a continué à le frapper à coup de pied. Leveinard est arrivée (oui, c'était une fille celle-là) à ce moment-là et a utilisé son pouvoir pour lui faire ressortir toutes ses blessures avant de l'achever rapidement à coup d'Ultimapoings. Elle a ensuite guéri le Minidraco et la dame de la CS Surf[74] est arrivée à ce moment-là. Ils se sont enfuis et depuis, le petit Minidraco déteste les humains (encore plus les gamins) et ne quitte plus la Leveinard. The end ^^*
> *C'est un des rares accidents dont parlait le type à l'accueil*.

[72] Car moins contingent (Malaby, 2007 : 106) : le récepteur n'est plus invité à faire lui-même « l'exercice des possibles » (Genvo, 2011 : 72).
[73] Pistolet lanceur de Safari Balls.
[74] Les CS (pour « capsules secrètes ») sont des objets permettant aux Pokémon d'apprendre une capacité qui peut être utilisée hors des combats et qui a un impact sur l'environnement (elles peuvent servir à couper un arbre, illuminer une grotte, déplacer des rochers, etc.).

Il ne s'agit là que de deux exemples ponctuels d'une tendance qui se systématise au fur et à mesure des chapitres.

Cependant, « My Pokéreality : Voyage à Kanto » n'est pas seulement la mise en texte d'une partie de *Pokémon* fictive : elle est aussi une transcription textuelle et narrative d'une sorte de détournement du jeu par le *play*. On a effectivement vu que le narrateur, Eevee-man, est un personnage de joueur qui, par des actions inattendues (par un *play* décalé), va transformer le jeu *Pokémon Rouge*, le réécrire intégralement. Ce statut ajoute un degré supplémentaire à l'œuvre, qui se trouve non seulement être une réécriture du *game Pokémon* (dont les composantes sont réagencées dans la *fanfiction*), mais aussi un *discours sur* le détournement, puisque toute la narration repose sur le fait que le narrateur s'est écarté du *play* modèle : le texte peut se lire, en d'autres termes, comme une mise en fiction du détournement.

En conséquence, si bon nombre de saillances dont nous avons fait mention jusqu'à présent (les métalepses et autres anti-fictions, les paradoxes, les figures de syntaxe, l'intermédialité, la mise en place d'une ludiégèse, etc.) trouvent des illustrations dans la *fanfiction*, elles ont toutefois pour particularité d'être intégrées à la narration. En effet, puisque le narrateur est une représentation d'un joueur détournant le jeu par sa pratique, celui-ci a conscience de la présence d'accrocs ludiques, logiques ou narratifs dans sa partie et ne manque pas de les souligner. Les saillances sont perçues comme telles et expliquées par la fiction, qui joue un rôle médiateur : en comblant les éventuelles ruptures ou déconstructions engagées par le processus du détournement, en rétablissant la cohérence narrative, la fiction vient réguler la communication.

La *fanfiction* « My Pokéreality : Voyage à Kanto » ne se contente donc pas de produire des effets d'écart par rapport à l'œuvre dont elle est issue : elle mobilise aussi cet écart pour en faire le socle de la narration. Nous allons explorer ce traitement fictionnel des figures à travers cinq exemples : celui des anti-fictions (mises en abyme, métalepses et réflexivité), celui de l'avatarisation, celui de la comparaison, celui de la ludiégèse et, enfin, celui des « éléments d'attraction » (Azuma, 2008 : 76).

## 5.1. Mises en abyme, métalepses et réflexivité : l'anti-fiction au fondement de la narration

### *5.1.1. Mises en abyme*

Comme l'ont déjà suggéré les éléments donnés ci-dessus, toute la structure de la *fanfiction* « My Pokéreality : Voyage à Kanto » construit une double mise en abyme.

Une mise en abyme de la pratique vidéoludique, tout d'abord, à travers les très régulières références et représentations du jeu *Pokémon* tel que le lecteur le connaît. Dès le deuxième chapitre, par exemple, après avoir été projeté dans l'univers de *Pokémon*, le protagoniste allume un ordinateur et celui-ci affiche un écran identique à celui qu'aurait montré sa console Game Boy s'il avait été en train de jouer (voir figure 132) : « le PC était un modèle bizarre. Il n'y avait qu'un bouton POWER en bas à droite de l'écran et rien d'autre. Je l'allumai et l'écran qui s'éclaira était similaire à celui de ma Gameboy : 'RETIRER OBJET', 'STOCKER OBJET', 'JETER OBJET', 'DÉCONNEXION' ».




*Figure 132 - Menu s'ouvrant lorsque le joueur interagit avec l'ordinateur de sa chambre dans* Pokémon Rouge

Une mise en abyme du détournement, ensuite, car, à travers la représentation d'un joueur qui transforme le jeu *Pokémon* pour y écrire sa propre histoire, c'est, en miroir, l'écriture de la *fanfiction* elle-même qui est réfléchie. Le texte montre, étape par étape, comment s'élabore une fiction à partir de composantes fournies par un jeu vidéo. Ce second procédé est notamment rendu saillant lorsque le protagoniste accomplit des actions qui dérangent la poursuite normale de la partie et qu'il souligne ces écarts de conduite dans sa narration.

Ainsi, dans le deuxième chapitre, Eevee-man se rend compte qu'il peut influer sur le comportement des PNJ en leur adressant des lignes de dialogue qui n'existent pas dans le jeu. Ces actions ne vont pas sans produire un certain désordre, dont il se réjouit : « je trouve des incohérences dans ton jeu, Trock ! pensai-je, amusé » ; « le fait de pouvoir interagir aussi librement avec les PNJ était merveilleux et ouvrait énormément de possibilités. Je comptais bien en abuser ». Plus loin, lorsque le Professeur Chen lui propose de prendre un compagnon parmi les trois Pokémon de départ, le narrateur-joueur tente encore de s'émanciper du *play* modèle en laissant son rival, Blue, choisir une créature en premier (dans le jeu, celui-ci fait son choix en second et prend toujours le Pokémon dont le type est avantagé par rapport à ce que le joueur a sélectionné : il prend l'eau si ce dernier a choisi le feu, le feu s'il a pris la plante, etc.) :

> Je ne pus m'empêcher de narguer Blue.
> – Je sais que tu ne veux pas de ma pitié, Blue. Mais je veux bien te laisser choisir en premier. J'ai une chance sur trois de tomber sur celui que tu veux tu sais ?
> – Je n'en ai pas besoin, ça m'étonnerait que tu aies ce qu'il faut pour savoir lequel est le meilleur.
> Le professeur nous dit :
> – Surtout qu'aucun de vous deux ne sait quels Pokémon sont dans ces Pokéballs.
> *Bon, inutile de pousser l'incohérence plus loin*[75].

Les achoppements narratifs causés par le protagoniste sont toutefois réparés par la fiction, qui trouve toujours un moyen de leur redonner du sens. Ainsi, lorsque, toujours dans le deuxième chapitre, le rival défie le héros en combat (ce qui suit les événements du jeu), ce dernier pointe une incongruité en demandant au Professeur Chen : « cela ne vous dérange pas que l'on se batte dans

[75] Nous soulignons.

votre labo ? ». Cependant, le savant répond en fournissant une explication logique qui justifie la poursuite du récit : « vos Pokémon sont encore un peu faibles pour y faire des dégâts irréparables. Et puis, je ne pense pas pouvoir faire entendre raison à mon têtu de petit-fils ». Si ces ajouts d'interactions sont saillants par rapport aux plans morphologique et syntaxique du jeu (où ils n'existent pas et n'ont pas lieu d'être), ils sont immédiatement « re-médiés » par la narration.

L'anti-fiction est donc bien, ici, intégrée à la narration par le biais d'une mise en abyme[76] fondatrice : il est logique que le narrateur puisse faire volontairement obstacle à la marche du récit, puisqu'il est lui-même conscient qu'il ne s'agit que d'une fiction (et, *a fortiori*, d'un jeu auquel il a déjà joué et qu'il connaît par cœur). La *fanfiction* se construit comme un emboîtement de plusieurs niveaux de fiction : le monde de l'œuvre source (le jeu *Pokémon Rouge*, connu et partagé par le narrateur, le lecteur et l'auteur de la *fanfiction*), le monde référentiel du narrateur (et de l'entrepreneur Trock), et celui du jeu secondaire dans lequel il est projeté. Or, loin d'être radicalement distingués, ces niveaux sont ramenés sur un même plan par le texte, qui autorise très régulièrement des passages de l'un à l'autre, des ruptures de leurs seuils.

### *5.1.2. Métalepses*

Le statut « hyper-bidimensionnel » de la *fanfiction* (Azuma, 2008 : 165) se marque dès ses premières lignes, dans lesquelles le narrateur passe sans marqueurs ni transition d'une action vidéoludique (il joue à *Pokémon* sur sa console) à la description d'une situation dans son monde référentiel :

> Pokéball, go ! Un tour, deux tours, trois tours, bip. Et voilà. Je venais d'attraper le Pokémon qu'il me manquait. Lorsque je m'étais procuré les dernières versions, Diamant et Perle, je pensais qu'elles me résisteraient plus longtemps mais finalement non. Je sauvegardai puis éteignis le jeu avant de regarder par la fenêtre. Le train dans lequel je jouais à ma Nintendo DS était loin d'être arrivé à destination.

Par la suite, les transgressions des seuils de la fiction ne cesseront de se multiplier dans les discours émis par le narrateur, qui combinent et comparent les trois plans de réalités cités ci-dessus. Étant lui-même une transgression, ce personnage joue le rôle de ce que Genette (2004 : 110) nomme un « opérateur de métalepse » : ses commentaires sur le jeu dans lequel il a pénétré maintiennent active la saillance en mobilisant régulièrement des références qui ne sont pas censées exister dans cet univers.

La pension pour créatures est, par exemple, décrite comme une « SPA Pokémon » dans le chapitre 22. De même, lorsque, dans le chapitre 5, le Professeur Chen confie au héros et à son rival le Pokédex (l'encyclopédie qu'ils vont devoir remplir) et entame ses explications sur la manière de s'en servir, le narrateur donne une interprétation du dialogue en termes ludiques : « je n'écoutai déjà plus et bourrinai mentalement le bouton A jusqu'au moment où il me confia l'engin en question. Je savais depuis longtemps ce qu'était cette machine, présente dans tous les jeux ». Dans le chapitre 59,

[76] Notons au passage qu'en plus de la pratique ludique et du détournement, d'autres activités sont parfois mises en abyme dans la *fanfiction*. Au chapitre 56, par exemple, ce sont les pratiques de fans en général qui sont ainsi représentées. Le groupe de héros y rencontre effectivement un couple de dresseurs faisant du *cosplay* (loisir qui consiste à se déguiser en un personnage fictionnel et à l'imiter sur le mode du jeu de rôle) et répétant les répliques de leur série favorite (une série fictive mettant en scène un super-héros nommé X-porc).

encore, le même type de commentaire est fourni quand un personnage secondaire lui explique comment utiliser un ordinateur : « le PC revint au menu précédent et ainsi de suite jusqu'à ce que Karen puisse récupérer sa carte de dresseur. Je m'imaginai pressant le bouton B de ma Gameboy comme un malade pour quitter la machine après avoir récupéré ce que je voulais ».

Ces « sorties » de la fiction opérées par le narrateur peuvent, parfois, générer des conflits interprétatifs avec les autres personnages qui, eux, ne sont pas conscients d'être dans un jeu. Dans le chapitre 37, par exemple, le protagoniste demande à son Pokémon s'il a bien reçu des « points d'expérience » suite au combat qu'il vient de mener (points qui permettent aux créatures de monter de niveau dans le jeu). Cette intervention n'a toutefois pas de sens pour le Tortank en question :

> – Tu as reçu tes points d'xp ? demandai-je à la grosse tortue.
> – Tank[77] ?
> – Non rien... répondis-je en me promettant de garder mes pensées pour moi.

Cet échange peut être lu comme une mise en fiction du principe de la « dissonance ludo-narrative », un concept populaire dans le domaine du jeu vidéo, qui vise à décrire des situations dans lesquelles les composantes narratives et les règles de *gameplay* entrent en contradiction (quand un personnage présenté comme bon et altruiste dans les cinématiques doit abattre des centaines d'ennemis dans les phases de jeu, par exemple). Dans ce cas-ci, les interprétations techniques et ludiques du narrateur (qui évalue un combat en termes de « points ») sont inadaptées au monde fictionnel vivant et nuancé qui l'entoure.

Il en va de même quand, dans le chapitre 65, le groupe de héros découvre une pancarte présentant un message métaleptique laissé là par les créateurs du programme dans lequel ils se trouvent, qui déconcerte donc les « PNJ » (notons que cette pancarte est bien présente dans le jeu *Pokémon Rouge* réel, qui comporte de nombreux passages réflexifs) :

> La lecture du message me fit doucement sourire.
> – ''Un conseil ! Ne jetez pas ce jeu contre un mur avec violence et dégoût'' ? ''Continuez à attraper des p'tits Pokémon tout mimi'' ? s'exclama Safran en me jetant un regard comme si j'avais la réponse.
> C'était le cas mais hors de question de la donner. Karen me sauva la mise :
> – Oui, cette pancarte est assez célèbre. Personne ne sait qui l'a mise là ni quand. Elle était juste ici quand ils ont fini la construction de la Piste Cyclable et la Sylphe nie totalement l'avoir placée... Un vrai mystère... […]
> Le sens m'apparaissait comme une évidence, juste une petite blague des créateurs du jeu. Cette pancarte était également présente dans le jeu originel, un nouveau clin d'œil appréciable.

Ici encore, la métalepse introduit une saillance sémantique de l'ordre de la rupture, une dissonance entre les plans fictionnel et ludique, entre le narrateur qui sait être dans un jeu et les personnages qui l'ignorent. De cette manière, elle crée un parallélisme entre le narrateur-joueur et le lecteur, puisque tous deux en ont la même lecture, la même compréhension : en « relisant » le jeu *Pokémon* à travers l'aventure qu'il y vit, le narrateur apparaît comme une sorte de simulacre du lecteur, comme son avatar – ce qui complexifie encore la mise en abyme.

[77] Dans les jeux et dans les séries animées, les Pokémon comprennent les humains, mais ne peuvent s'exprimer qu'en prononçant leur propre nom (ou des parties de celui-ci).

La dimension métaleptique de la *fanfiction* se marque aussi dans le fait qu'une portion de la narration est prise en charge par le paratexte, dans le lieu des commentaires de l'auteur. Dès le chapitre 5, par exemple, ce dernier annonce que, suite au bug qui a reconfiguré le jeu dans sa *fanfiction*, la mère de l'avatar dispose désormais d'une chambre à elle (ce n'était pas le cas dans le jeu, fait qui a toujours beaucoup amusé les fans). Ces commentaires qui prolongent le récit – et qui ne sont, comme on l'a vu figure 131, séparés du reste du chapitre que par une fine ligne grise ainsi que par leur mise en forme en italique – participent à rendre poreuses les frontières du texte.

Or la mise en question des limites de la fiction et l'instauration de points de passage entre le réel et le monde fictionnel (le fait de parler de l'auteur dans le texte ou de faire agir les personnages en dehors de celui-ci) sont loin d'être des exceptions dans le domaine des *fanfictions* : elles constituent plutôt un motif narratif répandu. Qu'ils fassent tenir un journal intime sur Facebook ou sur un blog à un personnage fictif, ou qu'ils transposent les habitants d'un univers fictionnel dans un monde réaliste pour voir comment ils vivent ensemble au quotidien (voir Stein, 2006 : 250-257, pour l'analyse d'exemples de ce type), les auteurs de *fanfictions* n'hésitent pas à mêler allégrement, dans leurs créations, différents plans de réalité. Ce faisant, ils développent « un espace créatif intermédiaire, qui correspond bien au fond à la définition de Winnicott de l'espace du jeu » (Cristofari, 2010 : 4). En effet, on a vu[78] que la métalepse n'était pas sans relation avec le jeu, car elle rend les fictions manipulables (elle est « la figure privilégiée de l'interactivité, la figure rhétorique par excellence de la fiction actable », selon Di Crosta, 2009 : 39).

### *5.1.3. Réflexivité*

Le fait que « My Pokéreality : Voyage à Kanto » soit une vaste mise en abyme du jeu et du détournement confère assez logiquement au texte une portée réflexive : en se faisant le miroir des pratiques qui l'ont fait naître, la fiction porte un discours – tantôt analytique, tantôt critique – sur le jeu dont elle est issue et sur sa propre composition. Néanmoins, ce discours réflexif est, lui aussi, intégré à la narration, puisqu'il est bien souvent émis par le narrateur, qui analyse l'œuvre dans laquelle il a été projeté.

Du jeu *Pokémon Rouge*, les commentaires du narrateur pointent généralement les incohérences ou les bizarreries de mise en scène. Ainsi, dans le chapitre 2, avant que survienne le « bug » fondateur de l'histoire, le héros se rend compte que, pour faire prononcer aux PNJ leurs lignes de dialogue originales, il doit simplement s'approcher d'eux sans leur dire un mot. Cette attitude – qui paraît absurde dans un univers littéraire – copie en fait le fonctionnement technique du jeu *Pokémon Rouge*, où il suffit de presser le bouton « A » de la Game Boy pour s'adresser à un PNJ et où l'avatar ne prononce jamais aucune parole :

> Si je me comportais comme Red, les gens diraient peut-être leurs phrases habituelles... Il fallait que je tente. Je m'approchai à nouveau de la jeune fille rousse et me rappela ce que Red savait faire de mieux grâce à sa citation dans Pokémon Or. Je […] fis mine de vouloir lui parler. Elle me dit alors :
> – J'élève des Pokémon, moi aussi ! Une fois forts, ils pourront me protéger !
> Oui ! C'était ça !

[78] Dans le chapitre consacré au *let's play*, point 4.3.2.

Notons que le narrateur ne prend conscience de cette « règle » interne à la fiction qu'en repensant à une référence métatextuelle déjà présente dans les jeux originaux : dans la version *Pokémon Or* (qui fait partie de la deuxième génération des titres *Pokémon*), le joueur doit effectivement affronter, en fin de parcours, l'avatar de la version *Rouge*, à savoir Red. Or ce dernier ne s'exprime qu'à l'aide de points de suspension, ce qui rappelle humoristiquement son mutisme lorsqu'il était le protagoniste. Ici, la réflexivité est donc double : elle fonctionne par le biais d'une sorte de ricochet de références (la *fanfiction* discourt sur le jeu *Pokémon Or*, qui discourt lui-même sur la version *Pokémon Rouge*).




*Figure 133 - Dans* Pokémon Or*, le joueur doit affronter Red, l'avatar de* Pokémon Rouge*, qui ne s'exprime que par l'intermédiaire de points de suspension*

De la *fanfiction*, ensuite, le métadiscours émis par le narrateur met au jour la composition. Non seulement il ne cesse de comparer l'univers dans lequel il se trouve avec les autres versions des jeux (point sur lequel nous reviendrons plus longuement ci-dessous), mais il va parfois jusqu'à émettre des avis ou critiques sur la manière dont la fiction a été construite ou sur la qualité de la mise en scène. C'était le cas dans la citation du chapitre 65 concernant la pancarte, qu'il décrit comme « un nouveau clin d'œil appréciable ». Ce l'est également dans le chapitre 33, où il critique le « réalisme » du jeu fanfictionnel : « une petite touche de réalisme plutôt énervante nous bloqua la route avant même que nous n'approchions de l'entrée du casino. Deux gardes contrôlaient les entrées et il était inscrit en gros que c'était un lieu interdit aux personnes mineures » (dans le jeu original, pour des raisons de jouabilité, l'avatar peut entrer dans tous les bâtiments sans que ce soit problématisé, notamment dans le casino). Dans le chapitre 75, encore, il parle des péripéties qu'il vit comme s'il en était l'auteur, en les comparant à l'artifice scénaristique qu'est le *deus ex machina* : « l'ascension de la Sylphe allait être dangereus[e] et chronophage. Et j'espérais que Giovanni et Aline n'allaient pas avoir un niveau largement supérieur au nôtre comme lors de notre dernière rencontre car je ne pouvais pas sortir un deus ex machina à chaque fois ».

Comme les autres figures, cette réflexivité est néanmoins inscrite dans la narration et constitue même un moteur de l'histoire. En effet, les connaissances que le narrateur possède sur le jeu dans lequel il se trouve (qui sont le miroir de celles d'une partie du lectorat) lui permettent constamment d'anticiper les événements du récit : il connaît à l'avance les dresseurs qu'il va devoir affronter ainsi que leurs équipes de Pokémon, ce qui lui confère un avantage certain ; il sait où se trouvent les objets importants, l'ordre dans lequel il convient de visiter les lieux du jeu, etc. Or, pour faire avancer l'histoire, il sera progressivement contraint, à partir du chapitre 23, de montrer

l'étendue de ses connaissances à ses compagnons de voyage. Ne souhaitant pas révéler à ceux-ci qu'ils ne sont que des personnages de jeu vidéo, des programmes informatiques, le narrateur présentera sa capacité à anticiper l'avenir comme une sorte de don, une faculté surnaturelle :

> Ce fut Cyan qui proposa un semblant de solution.
> – Tu sais quelle équipe pourrait être le meilleur choix ?
> Il avait prit confiance dans ce qu'il croyait être mon don car je lui avais cité les Pokémon des dresseurs sur la Route 9 sans me tromper.

L'inscription fictionnelle de la réflexivité dans la *fanfiction*, le fait qu'elle constitue – plus qu'un motif narratif ou qu'une simple figure – un des mécanismes structurels de l'histoire, fait écho à la dimension historiquement réflexive des cultures de fans. On a vu, en effet, que les *fanfictions* sont initialement apparues comme des excroissances de commentaires de textes : dans les fandoms de *Sherlock Holmes* et de *Star Trek*, les pratiques littéraires oscillaient entre l'analyse du canon, les tentatives de reconstitution chronologiques ou biographiques, et la fiction. Cette association de création et de métadiscours, de passion et de distance critique, constitue, pour de nombreux chercheurs, un trait définitoire de l'identité de fan. François, par exemple, affirme que l'engouement des amateurs combine proximité et distanciation :

> Il nous semble également que les enthousiastes adoptent eux-mêmes régulièrement un regard réflexif sur leur engouement, ce qui tranche avec l'idée selon laquelle les fans seraient dans un « monde à part » lorsqu'ils réalisent ces pratiques. […] Nous pensons plutôt qu'en toutes circonstances, les fans mêlent une attitude adorative et une attitude critique vis-à-vis du produit médiatique qui les intéresse (François, 2009 : 182).

Loin de se définir par une adhésion totale à leur objet d'affection, les fans construisent donc généralement une posture ambivalente, à la recherche de la « bonne » distance (en témoignent notamment leurs efforts pour se distinguer de la figure du *fanboy*) : « cette double posture d'engagement (dans le collectif) et de distanciation (par rapport aux fans les plus "pris au jeu") leur permet en quelque sorte de jouer sans être totalement dupe du jeu, de se comporter comme fans sans être fanatiques » (Le Guern, 2002 : 189). La centralité de l'activité critique dans ces communautés, l'omniprésence des discours réflexifs et le fait qu'ils côtoient les créations presque sans distinction de statut expliquent sans doute en partie que certaines *fanfictions*, à l'instar de « My Pokéreality : Voyage à Kanto », ajoutent encore un degré supplémentaire à ces métadiscours en en faisant des objets de narration.

### 5.2. Avatarisation, jeu de rôle et Mary Sue

La mise en abyme fondatrice du récit entraîne également la concrétisation, l'exacerbation d'une figure dont nous avions déjà fait mention dans la première partie[79] : l'avatarisation. Nous avions mentionné, en effet, que la conception du protagoniste d'une *fanfiction* se rapprochait parfois du fonctionnement de l'avatar, dans le sens où celui-ci est conçu comme un véhicule permettant d'explorer un univers fictionnel. Or, dans le texte étudié ici, ce procédé lui-même devient un objet de discours, puisque la *fanfiction* met en scène un joueur s'incarnant dans un corps virtuel (celui de Red) pour prendre part à un jeu. Le narrateur, qui se retrouve à devoir incarner le rôle de Red dans

[79] Au chapitre 2, point 2.2.2.

l'univers fictionnel, tout en gardant une distance critique et réflexive vis-à-vis des événements, met en abyme la relation de l'auteur de la *fanfiction* avec son personnage.

Eevee-man constitue, en effet, un cas proche du Mary Sue : ce joueur de jeux vidéo masculin, âgé d'une vingtaine d'années et fan de *Pokémon* apparaît comme une figuration de l'auteur au sein de sa fiction (puisque c'est exactement la manière dont ce dernier se décrit sur son profil). De plus, il s'agit d'un personnage de prime abord surqualifié, « trop parfait », puisqu'il connaît par cœur le jeu dans lequel il pénètre, anticipe les obstacles et est un bien meilleur stratège en combat Pokémon que les dresseurs qu'il rencontre – ce qui pousse par moments Safran, la fillette qui l'accompagne, à envisager qu'il puisse être une sorte de déité :

> – Il n'y a vraiment que la théorie du futur qui pourrait expliquer ça, soupira Safran.
> – Non, il y a celle du dieu aussi, répliquai-je en lui faisant un clin d'œil.
> – … C'est vrai.
> Et elle le prenait sérieusement. Médium aura été un terme plus approprié pour la connaissance de l'avenir, mais le seul terme qui me qualifiait était joueur. Un savoir que je ne pouvais utiliser qu'ici. (chapitre 78)

Cependant, d'une part, ces compétences sont justifiées par le récit[80] (il est normal que le narrateur détonne par rapport au monde de la *fanfiction*, puisqu'il n'en fait pas partie) et, d'autre part, la supériorité du narrateur et le contrôle apparent qu'il a sur l'histoire sont progressivement remis en question, au fur et à mesure que la *fanfiction* s'éloigne du jeu original et que de nouveaux personnages font leur apparition. Ainsi, persuadé de pouvoir aisément défaire la Team Rocket comme dans le jeu *Pokémon Rouge* (où le joueur démantèle l'organisation criminelle en quelques combats), Eevee-man déchante rapidement quand ses sbires le capturent à l'aide d'une arme à feu et qu'il doit finalement être sauvé par le champion d'arène qu'il tentait précisément d'aller secourir (chapitre 16)[81] ; ou encore : quand il ne parvient à sortir de leur base qu'au prix de la mort de deux de ses Pokémon et de son ami Cyan (chapitres 33-34).

Dans le chapitre 82, il dénonce lui-même sa confiance excessive en sa connaissance du jeu, qui l'a poussé à utiliser son Pokémon Tortank contre le chef de l'organisation criminelle, Giovanni, et qui a mené la créature à la mort :

> Oui, Sonate était vraiment l'une des plus fortes du groupe, pourquoi avais-je refusé de laisser Safran s'occuper du combat ? J'avais la réponse à cette question et elle était stupide... J'avais encore traité cette aventure comme le jeu d'origine, un parcours que je connaissais par cœur et sur lequel rien ne

[80] Contrairement aux Mary Sue « involontaires », non maîtrisés, dont la trop grande perfection nuit bien souvent à la bonne marche du récit et qui sont décrits par les fans eux-mêmes comme « une sorte de repoussoir contre lequel il faut lutter et dont il est possible de se moquer » (François, 2013 : 79).

[81] Lorsque le Major Bob (le champion d'arène) vient libérer le narrateur, celui-ci se désole de son impuissance dans les récents événements :
« Je demandai :
– Besoin d'aide pour libérer la tour ?
– Pas la peine gamin, me répondit le Major Bob. Vous libérer était la dernière étape. Les rares survivants de la Team Rocket se sont déjà enfuis et le président va bien.
C'était plutôt gênant. Je n'avais absolument rien fait pour aider qui que ce soit. Quel héros... ».

pouvait m'arriver. Tortank battait toujours les Pokémon de Giovanni à lui tout seul quand je le choisissais comme starter[82]. Avais-je naïvement pensé que ce serait le cas ici aussi ?

Au départ quelque peu monolithique, suivant de près le *play* modèle du jeu original, le narrateur gagne donc en complexité au fil de ses interactions avec les autres personnages. Le traitement de ce protagoniste et son évolution peuvent être lus comme une allégorie de l'écriture de la *fanfiction* elle-même : d'abord pensé comme un Mary Sue archétypal, le narrateur s'étoffe grâce à ses défaites et se complexifie lorsque la réécriture s'émancipe du jeu original. Le processus est d'ailleurs résumé par l'auteur dans une foire aux questions (qu'il poste comme étant le chapitre 124 de son œuvre) : « c'était un projet pour me faire plaisir vu que le scénario, au début, c'était juste 'moi dans un Pokémonde de la version Bleue' (Et oui, Eevee est un self-insert à la base, il a développé son propre caractère par la suite même s'il conserve de nombreuses similitudes avec moi xD) ».

L'émancipation progressive du protagoniste s'illustre, en outre, dans le fait qu'à partir du chapitre 35, l'avatar incarné par Eevee-man (Red) commence à apparaître à ce dernier pendant son sommeil et à développer, à travers ses échanges avec le narrateur, une véritable personnalité. De corps-véhicule sans individualité, il passe donc au statut de personnage à part entière, qui joue un rôle narratif par ses interventions nocturnes et qui finira même par reprendre sporadiquement le contrôle de son corps (à partir du chapitre 80), refoulant Eevee-man au rôle de simple observateur. Ce dédoublement du corps du protagoniste – tantôt véhicule d'un joueur, tantôt personnage indépendant – est représentatif de la relation d'identité-altérité qui caractérise tout rapport entre un joueur et son avatar[83].

Notons que l'identification du protagoniste comme un « avatar textuel » de l'auteur est manifeste dans les discours des lecteurs, qui s'adressent parfois à ce dernier comme s'il était le personnage. C'est notamment le cas dans ce commentaire laissé par Eclipse1995 sur le chapitre 31, référant à un différend que le narrateur a eu avec une de ses créatures : « ouh, mais c'est qu'elle est vraiment teigneuse ta goupix ! Tu vas devoir l'affamer pour pouvoir l'approcher ma parole ! »[84]. L'assimilation de l'auteur et de son protagoniste pousse également la lectrice Vp007 à s'interroger sur la possibilité que d'autres personnages de la *fanfiction* soient aussi inspirés de joueurs empiriques : « question: Le personnage de Safran est-il inspiré d'une joueuse réelle? (je ne sais pas si je suis claire... voyons comment dire ça autrement? Red toi; Safran ?) ou c'est juste un "figurant" comme Ondine dans l'animé? »[85].

---

[82] Dans les jeux *Pokémon*, les *starters* sont les trois créatures de départ, parmi lesquelles le joueur doit choisir son premier compagnon.

[83] À la fois embrayeur assumé par le joueur et icône thématisée, l'avatar est notamment décrit par Guillomont comme un « actant collectif » pouvant susciter une situation de « compétition actantielle » entre le joueur qui le manipule et le personnage qu'il représente (Guillomont 2005 : 152-157).

[84] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 31, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/31/1/, consulté le 12/02/2017.

[85] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 6, sur *FanFiction.net*. URL: https://www.fanfiction.net/r/8536235/6/1/, consulté le 15/02/2017.

Cette association de l'auteur et de son personnage est, de plus, encouragée par le fait que le premier construit, à travers ses discours et sa fiche de présentation[86], un véritable « personnage d'auteur ». Ce type de mise en scène de soi comme d'un personnage semi-fictionnel – généralisée dans le domaine des *fanfictions*[87], et qui n'est pas sans rappeler le jeu de rôle[88] – passe notamment par la représentation de dialogues entre l'auteur et les habitants de sa fiction. À travers ces discussions métaleptiques, Nyu72 est représenté comme un être existant à la marge de l'univers fictionnel. Pour illustration, lorsque, dans le chapitre 123, l'auteur remercie tous ses commentateurs en chanson (en parodiant les paroles du Pokérap, le générique de fin du dessin animé *Pokémon*), le narrateur Eevee-man intervient pour se plaindre de cette lubie :

> Mais... qu'entends-je ?
> Eevee : Oh non, qui a mis cette musique ?! Il risque de...
> C'est... la musique du Pokérap ! (si vous connaissez pas (honte à vous:p), je vous conseille de l'écouter =3) Il faut... Il faut que je **chante** !
> Eevee : Pitié...

De même, à la fin du chapitre 29, les personnages fanfictionnels Kate et Anna interviennent dans le commentaire de l'auteur :

> *Ah, enfin sortis du Centre Pokémon. Bon maintenant... Quoi ? Le chapitre est fini ?*
> *Bon, désolé, il semblerait que Red, Safran et Cyan soient accro au Centres Pokémon.*
> *Safran s'étant un peu trop défoulée dans ce chapitre, elle n'apparaîtra pratiquement pas dans le suivant.*
> *Encore désolé !*
> *Kate : Pourquoi tu t'excuses alors que ce sont tes persos qui font n'importe quoi ?*
> *Anna (frappant Kate avec force) : Kate, sois polie envers l'auteur !*
> *Hé ! N'infiltrez pas les notes d'auteur !*

Le caractère événementiel de cette mise en scène (l'auteur s'exprime comme si la fiction se déroulait devant lui et comme s'il n'en avait pas le contrôle) et son comique « visuel » (l'action d'Anna est décrite sur le mode de la didascalie) produisent un effet marquant de théâtralité.

Cette apparence dramatique rappelle les idées de Coppa (2006b), qui défend que la *fanfiction* se rapproche moins de la littérature que du théâtre : « je prétends que la *fanfiction* se développe en réponse à des modes dramatiques – non pas littéraires – de narration et peut donc être considérée comme remplissant des critères performatifs plutôt que littéraires »[89] (Coppa, 2006b : 225). L'oralité des textes, l'omniprésence des répétitions, le caractère visuel de nombre de mises en scène ou encore l'attention portée par les fans-auteurs aux corps des personnages rappellent, en effet, les codes dramatiques. En outre, alors qu'en littérature, il n'existe qu'une œuvre source, l'œuvre théâtrale se présente comme un script qu'il est possible de performer d'une infinité de manières. La *fanfiction*, qui réutilise des personnages préexistants en les mettant dans des situations plus ou moins inédites, fonctionne sur un mode relativement similaire :

---

[86] Pour l'analyse d'autres modes de représentation de soi fréquents chez les auteurs de *fanfictions* (portraits chinois, cartes d'identité, etc.), voir François (2009 : 174).
[87] Comme on l'a vu dans la première partie, chapitre 2, point 2.2.
[88] Les parallélismes entre *fanfiction* et jeu de rôle ont été mis au jour et explorés par Cristofari (2010).
[89] « I argue [that] fan fiction develops in response to dramatic, not literary, modes of storytelling and therefore can be seen to fulfill performative rather than literary criteria ».

> On peut définir la *fanfiction* comme une tentative textuelle de faire « performer » certains personnages différentes lignes de comportement. Ou peut-être les personnages qui peuplent les *fanfictions* sont-ils eux-mêmes des lignes de comportement, capables de quitter une histoire pour entrer dans une autre, jouant leur rôle indépendamment des œuvres d'art qui les ont amenés à exister[90] (Coppa, 2006b : 230).

Remarquons, à ce titre, que l'auteur de « My Pokéreality : Voyage à Kanto » s'assimile lui-même (dans sa FAQ au chapitre 124) moins à un auteur qu'à un metteur en scène (ses personnages seraient des sortes d'acteurs dont il n'a pas tout à fait le contrôle) ou à un « maître du jeu » (meneur qui gère le déroulement des jeux de rôle sur table) :

> C'est le sentiment que m'a fait la fic pendant toute l'écriture, je n'ai rien eu l'impression d'inventer. J'ai planté le décor, la trame principale et les persos et ils jouent à l'intérieur, je n'ai fait que décrire leurs actions, m'en étonnant souvent. Si vous avez des notions en jeu de rôle, je me sentais plus comme un Maître de Jeu que comme un auteur mais ce n'était pas désagréable non plus vu que je découvrais aussi la fic en l'écrivant xD.

Les figures sémantiques (métalepses, mises en abyme, réflexivité) qui construisent le narrateur comme un avatar textuel de l'auteur se doublent donc de saillances d'ordre énonciatif, qui mettent en doute l'inclusion de la *fanfiction* dans un genre défini (le texte littéraire narratif) en mobilisant des codes exogènes : ceux du théâtre, ceux du jeu de rôle et ceux du jeu tout court.

## 5.3. Comparaisons et renversements

Une troisième forme de saillance est très régulièrement rencontrée dans le texte de « My Pokéreality : Voyage à Kanto » et est intégrée dans le récit comme un mécanisme narratif : il s'agit de la comparaison. Contrairement aux occurrences de cette figure que nous avons rencontrées dans le cas du *machinima* (qui constituaient autant de sorties du cadre diégétique), la comparaison est « diégétisée » dans la *fanfiction*, puisqu'elle est opérée par le narrateur : celui-ci ne cesse de mettre en parallèle le jeu *Pokémon Rouge* original et la version qu'en donne la réécriture. Or ces constants rapprochements peuvent assurer différentes fonctions pragmatiques, allant du renforcement de la continuité avec le jeu jusqu'à la création d'écart, voire de renversement.

### *5.3.1. Comparaisons « positives » : redoublement et continuité*

Certains parallélismes servent, tout d'abord, à souligner l'identité du jeu *Pokémon Rouge* et de la *fanfiction*. Ces passages ont une fonction narrative (puisqu'ils permettent au narrateur d'anticiper le déroulement des événements, de se repérer dans l'espace, etc.) et assurent également une continuité entre l'œuvre originale et sa réécriture, soulignant la subordination de la seconde à la première. Si la *fanfiction* s'éloigne parfois considérablement de la narration ou des valeurs du jeu, les comparaisons « positives » (par opposition à celles « en négatif ») opérées par le protagoniste fonctionnent comme des rappels réguliers que le texte est toujours bien une mise en récit d'une partie de *Pokémon Rouge*.

---

[90] « One could define fan fiction as a textual attempt to make certain characters "perform" according to different behavioral strips. Or perhaps the characters who populate fan fiction are themselves the behavioral strips, able to walk out of one story and into another, acting independently of the works of art that brought them into existence ».

Par exemple, dans le chapitre 23, le narrateur rappelle qu'il se trouve dans un jeu et souligne que les dresseurs qu'il rencontre dans la *fanfiction* ont des équipes identiques à leurs homologues ludiques : « j'avais une raison d'envoyer Safran au combat. Ce jeu, je le connaissais très bien. Et la première dresseuse sur la Route 9 était un bonheur pour ceux qui avaient choisi Salamèche en premier Pokémon ». Dans les chapitres 10 et 77, de même, il s'oriente sans se perdre dans des lieux censés être labyrinthiques grâce à sa connaissance de leur disposition dans le jeu. Plus loin, dans le chapitre 41, il accepte de revendre une pépite à un marchand après s'être assuré que celui-ci lui en propose bien le même prix que dans le jeu : « c'était le prix du jeu, je n'avais rien à redire ». Dans le chapitre 49, encore, quand le Professeur Chen lui détaille l'itinéraire qu'il doit suivre pour poursuivre son aventure, il souligne la redondance de la *fanfiction* par rapport au jeu en commentant, presque lassé : « rien que je ne savais déjà… » – et il ne s'agit là que de quelques exemples des nombreuses confluences du jeu et de la fiction.

Ces comparaisons peuvent, en outre, servir une fonction stylistique d'économie. Renvoyer aux environnements du jeu permet de faciliter leur description en n'insistant que sur ce que la *fanfiction* y ajoute – celle-ci présentant généralement une version fidèle, mais plus détaillée et fouillée, des espaces ludiques. Les premières lignes du chapitre 15, par exemple, insistent en ces mots sur le caractère vide d'un souterrain : « la maison était plus inintéressante encore que celle du jeu ». La description du Casino, dans le chapitre 33, part également de la version qu'en donne le jeu pour y ajouter des détails rendant le lieu plus crédible :

> Des couleurs vives nous agressaient les yeux à tous les endroits où l'on pouvait les diriger. Sinon, la salle était pleine de machines à sous, alignées sur plusieurs rangées, et quelques tables étaient prévues pour les jeux de cartes. L'endroit où l'on pouvait acheter les jetons était au fond de la salle et la différence avec le jeu résidait dans le fait qu'une vitre semblait protéger les vendeurs des attaques et, si cela ne suffisait pas, une escorte de Pokémon Combat les accompagnait également.

Le procédé n'est d'ailleurs pas réservé aux environnements : il permet aussi d'éluder la présentation des personnages. Ainsi, dans le chapitre 56, après avoir décrit l'arène de la ville en signalant qu'elle contenait des « murs invisibles qui portaient mieux leur nom que dans le jeu d'origine », le narrateur indique à ses compagnons le champion de ladite arène « en pointant du doigt un homme non loin de nous qui ressemblait énormément à celui du jeu ».

Le portrait de la ville d'Azuria, dans le chapitre 11, fonctionne sur le même principe d'importation, à ceci près qu'il use en plus de références intertextuelles à d'autres jeux Pokémon afin d'étoffer la représentation sans pour autant allonger la description : « après avoir franchi quelques hautes herbes, nous nous retrouvâmes à la cité des eaux. Qui portait d'ailleurs mieux son nom que dans le jeu. La ville semblait avoir été inspirée de Phénacit, ville d'un autre jeu Pokémon, dans l'alliage des logements et de l'eau »[91]. À ces comparaisons médiatrices entre le jeu et la *fanfiction*, qui construisent des effets de redoublement, s'ajoutent toutefois des procédés similaires, mais producteurs d'opposition.

[91] Comme le signale l'auteur dans son commentaire, la ville de Phénacit est issue des jeux *Pokémon Colosseum* et *Pokémon XD : le Souffle des Ténèbres*.

### *5.3.2. Comparaisons en négatif : accentuation de l'écart, renversement des valeurs et ouverture des possibles*

Les comparaisons sont aussi utilisées pour signaler et creuser un écart entre le jeu et sa réécriture. Ces décalages peuvent toucher tant les éléments constitutifs de la fiction que la syntaxe narrative, les règles de l'univers ou les systèmes de valeurs construits par les deux œuvres. Dans le premier cas, par exemple, le narrateur ne manque pas de s'étonner des moindres différences entre les environnements du jeu et ceux qu'il parcourt : « l'intérieur n'était pas non plus comme dans le jeu » ; « je ne voyais pas du tout cette forêt comme cela » (chapitre 8) ; « cet endroit n'était pas la grotte rectiligne que je connaissais » (chapitre 19) ; etc.

En ce qui concerne la syntaxe narrative, si la *fanfiction* procède à de très nombreuses adjonctions (de personnages, de lieux, de péripéties…) par rapport à l'histoire originale, l'absence d'un événement attendu (car présent dans le jeu) est généralement soulignée et fonctionne donc comme un marqueur de la réécriture. Dans le chapitre 5, notamment, le narrateur s'agace de ne pas recevoir un objet : « contrairement aux remakes des premiers jeux sur Gameboy Advance, il ne donnait même pas de Pokéballs le radin ».

Le passage du jeu au texte induit, d'autre part, de nécessaires mutations dans les règles qui régissent les deux univers – le premier étant ludique, donc régi par le calcul, par des mécaniques de *gameplay*, tandis que le second répond prioritairement à une logique narrative. Or ce changement de paradigme est, lui aussi, révélé et encadré par de nombreux commentaires. Le narrateur signale ainsi, dans le chapitre 49, qu'une règle du jeu (le fait que certains Pokémon ne soient présents que dans une seule version du titre, la *Rouge* ou la *Bleue*) n'a pas été respectée : « y avait quelques Mystherbe et Chétiflor alors que ces deux Pokémon étaient spécifiques à chaque version du jeu normalement ». De même, lorsque les effets d'une attaque ne sont pas identiques à ceux établis par l'œuvre originale, la différence est soulignée :

> Bob-omb et Sonate sortirent de leurs Pokéballs et utilisèrent leur attaque Flash qui les faisaient ressembler à deux boules de Noël. […] Notre vision n'était pas illimitée comme l'était celle du jeu mais cela ferait largement l'affaire, même si la Grotte me semblait bien sinistre hors de notre cercle de lumière (chapitre 24).

Dans le chapitre 89 également, l'un des Pokémon de Safran parvient à apprendre une capacité qu'il n'est pas censé connaître, ce qui pousse le narrateur à commenter : « c'était impossible dans le jeu original mais on dirait que cette version tentait à nouveau de se démarquer de l'ancienne ». La complexification des règles induite par la nécessité de cohérence narrative est aussi parfois déplorée par le narrateur-joueur – comme dans cet extrait du chapitre 77, où la logique vient compliquer son infiltration dans l'immeuble de l'entreprise Sylphe SARL, alors contrôlé par la Team Rocket :

> Une pièce rectangulaire était visible depuis notre position et le Rocket censé le garder nous repéra immédiatement. Au moins, dans le jeu, on pouvait marcher à côté d'eux sans qu'ils nous remarquent. La première règle dans Pokémon, les méchants ne t'attaquaient pas si tu ne passais pas pile devant eux. Ça aurait été un peu ridicule dans une version réelle mais tellement pratique pour la Sylphe...

Ce passage d'un régime ludique à un régime littéraire et narratif suscite, parallèlement, des changements interprétatifs, qui sont également rendus explicites par les commentaires d'Eevee-man. Dans le chapitre 63, par exemple, une de ses créatures est blessée en combat. Il compare l'état de ce spécimen à un changement de statut que peuvent subir les Pokémon dans le jeu (la paralysie,

qui est simplement traduite par une mention « PAR » à côté de leur nom), tout en affirmant que cette réalité prend un sens tout autre (car plus seulement mathématique) dans la fiction où il se trouve :

> Ember fonça loin d'elle avant de s'écrouler au sol. Elle se releva presque aussitôt mais ne tenait pas bien debout. Sa patte arrière droite était tordue dans un angle visiblement douloureux me faisant me demander comment elle avait pu courir aussi vite il n'y avait que quelques secondes. […] Si je devais définir son statut actuel, je dirais paralysée. Ce n'était pas un grave handicap en combat dans le jeu, mais la faire combattre avec cette patte cassée n'était pas la même chose que de simplement voir 'PAR' à la place du niveau de notre Pokémon.

Par ailleurs, notons que ces différents décalages entre le jeu et la « version » qu'en donne la *fanfiction* sont non seulement explicités par le narrateur, mais également listés par les lecteurs dans leurs commentaires. Dans l'avis qu'elle laisse sur le quatrième chapitre[92], par exemple, la lectrice Noxae s'étonne de la taille conférée par l'auteur à la ville de Jadielle, qui ne comporte que quelques bâtiments dans le jeu (« se perdre dans Jadielle... en effet, on a du mal à imaginer comment c'est possible, ça »), ainsi que du « changement de ton » opéré par la *fanfiction* (« ok, ton histoire va être super glauque tout du long... Ils mangent les Pokémons ! Le ton est donné. :p »). Ce recensement des écarts construits par le texte montre leur importance et leur fonction d'« attracteurs » pour la lecture fannique.

Non contentes de créer et d'accentuer un effet d'écart, ces comparaisons « en négatif » sont parfois le vecteur d'une resémantisation des éléments du jeu, voire d'un total renversement du sens ou des valeurs qui leur sont attribuées. On a mentionné, par exemple, le cas de la Pokéball, qui passe du statut d'outil ludique à celui d'arme servant à asservir les créatures sauvages. Plus généralement – comme dans plusieurs des détournements de *Pokémon* déjà abordés –, les valeurs positives et joyeuses associées à l'univers fictionnel sont radicalement subverties par la réécriture, au profit d'une mise en scène faisant la part belle à la violence et à la crudité. Les combats de Pokémon, notamment, sont décrits comme extrêmement sanglants, ce qui contraste avec leur représentation dans les œuvres canoniques. Dans le chapitre 13, par exemple, le protagoniste n'hésite pas à achever froidement la créature de son adversaire :

> Le Machoc tomba rapidement au sol sans avoir pu infliger de réels dommages à la guêpe guerrière. Son dresseur jura et lui ordonna de se relever. Le Machoc tentai d'obéir malgré la douleur mais n'arrivait pas à se redresser. Dardargnan me jeta un regard que je compris immédiatement. Je hochai la tête et le dard gauche de mon Pokémon transperça la nuque du Machoc affaibli.

La présence de violence ne se limite pas aux combats entre créatures, mais sous-tend toute l'organisation de l'univers fictif : le monde réécrit a été ravagé par une guerre ; les Pokémon sauvages attaquent mortellement les humains ; les humains se nourrissent de viande de Pokémon ; etc. En particulier, chaque rencontre avec la Team Rocket – pourtant plutôt présentée dans les jeux et dans les dessins animés comme une organisation de malfaiteurs un peu incompétents – met ici les héros en danger de mort et les pousse à lutter sans pitié. Dans le chapitre 54, par exemple, Safran en vient à assassiner une de leurs membres à l'aide d'un Métamorph (un Pokémon capable de se transformer en n'importe quoi) surnommé « Atchoum » :

---

[92] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 4, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/4/1/, consulté le 15/02/2017.

> Je sentis Safran faire un mouvement brusque en avant. Je n'eus rien le temps de [rien] faire quand sa lance passa sur mon épaule, l'entaillant un peu, pour transpercer le visage de la Rocket qui hurla de douleur. Le coup ne l'avait pas tuée immédiatement.
> – Maintenant Atchoum, transforme la pointe en une énorme boule !
> Je n'arrivais plus à bouger, tétanisé par le spectacle. Le Métamorph s'exécuta et sa masse dépassa rapidement la taille de la tête de la Rocket la faisant exploser de l'intérieur. Cela me recouvrit presque entièrement de son sang pendant que Safran s'appuyait sur mon épaule pour ne pas tomber à cause du poids actuel d'Atchoum qui était fixé à son bras.

La brutalité du contraste entre l'univers original et sa réécriture est, d'ailleurs, soulignée par le narrateur dès le chapitre 3 (où, après avoir vu des créatures dévorer le cadavre d'un de leurs congénères, il commente, dégoûté : « le monde magnifique des Pokémon, tu parles ») ainsi que par les lecteurs : dans leurs commentaires du chapitre 6, on trouve ainsi des réflexions telles que « je ne verrais plus ni les rattatas, ni les roucools de la même manière x) » ou « tu déformes la réalité des jeux, c'est vachement bien trouvé et personnellement, j'adore! »[93].

À cette violence omniprésente, une autre thématique absente du canon *Pokémon* vient s'ajouter dans la *fanfiction* : celle de la sexualité. En effet, dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », certains personnages admettent avoir des relations sexuelles avec leurs créatures (ce qui peut donner naissance à des hybrides, mi-humains, mi-Pokémon). Le personnage de Karen, par exemple, laisse entrevoir dès le chapitre 30 qu'elle entretient ce genre de rapports (et elle finira par l'avouer tout bonnement aux héros dans le chapitre 73, en signalant que son penchant lui a valu d'être haïe et exclue par les habitants de sa ville natale) :

> Karen prit une de ses Pokéballs et fit sortir un Herbizarre. Ce dernier commença à sortir ses lianes afin de la soulever.
> – Pas ça... ne souffla pas assez doucement la dresseuse en repoussant une liane qui se glissait sous sa robe.
> Je tournai la tête en ignorant cette remarque tandis que l'Herbizarre soulevait enfin la dresseuse, utilisant judicieusement les lianes pour camoufler les sous-vêtements de la jeune fille au public du dessous. Il devait avoir l'habitude de ce genre de situation, pensai-je en essayant de me convaincre d'oublier une autre habitude qu'ils devaient avoir.

Le chapitre 45, d'autre part, raconte (après un avertissement de l'auteur annonçant le caractère potentiellement choquant de cet épisode) la crise morale du narrateur, qui prend conscience qu'il est tombé amoureux de Safran, la fillette de dix ans qui l'accompagne, et qu'il est sexuellement attiré par elle (alors qu'il est, rappelons-le, un homme de vingt ans incarnant un avatar qui n'en a que dix). De telles mises en scène sont évidemment proscrites des œuvres de la licence *Pokémon*, qui s'adressent au grand public.

Le renversement qu'opère le détournement n'est donc rendu possible que par la dimension fortement permissive qui caractérise l'écriture de *fanfiction*, garantie par le fait que ces textes amateurs ne sont pas tenus de s'adresser au même public cible que l'œuvre originale, de respecter des impératifs commerciaux ni même éthiques. La gratuité et l'illégalité des textes garantissent, en d'autres termes, une sorte d'autonomie du « champ fanfictionnel » :

---

[93] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 6, sur *FanFiction.net*. URL: https://www.fanfiction.net/r/8536235/6/1/, consulté le 15/02/2017.

> Les fans opèrent dans une économie du don […]. Libérés des contraintes commerciales qui entourent les textes sources, ils jouissent d'une liberté nouvelle pour explorer des thèmes ou faire des expériences avec des structures et des styles qui ne font bien souvent pas partie des versions « grand public » de ces univers (Jenkins, 2014 : 247-248).

Profitant de cet espace de liberté, la *fanfiction* se présente comme le miroir déformant de l'œuvre originale, comme une sorte de commentaire critique sous forme narrative (Jenkins, 2006a). Ainsi, lorsque, dans le chapitre 22, Safran propose à un inconnu de l'aider sans demander l'assentiment du narrateur, ce dernier s'agace d'être ainsi mêlé à une aventure dont il n'a que faire et dénonce – en s'y opposant par une comparaison – l'attitude naïve de son homologue dans le dessin animé *Pokémon* :

> Elle baissa les yeux, apparemment déçue que je prenne la situation aussi mal. Mais qu'est-ce que j'y pouvais ? Elle m'annonçait tout, comme ça, au milieu d'une conversation en espérant que j'accepte aussitôt. Je n'étais pas Sacha Ketchum, je ne me sentais pas concerné par les problèmes de chaque mouche qui volait à proximité.

Toujours en prenant le dessin animé pour point de comparaison, il décrit aussi la *fanfiction*, dans le chapitre 15, comme une inversion des règles posées par l'œuvre canonique. Son Pokémon Miaouss y affronte effectivement un Pikachu, ce qui fait naître cette réflexion dans le chef du protagoniste : « la situation était ironique étant donné que Pikachu battait Miaouss dans tous les épisodes [du] dessin animé mais je ne comptais pas perdre ». Plus loin, dans le chapitre 31, une comparaison similaire permettra encore de signaler que le texte fanfictionnel répond à un « régime de règles » très différent de celui des œuvres originales : le narrateur y frôle effectivement la mort car une de ses créatures lui crache un jet de flammes au visage. Or ce type d'action constitue, dans la série animée, un gimmick humoristique sans conséquences : « je me rappelais que Sacha Ketchum dans le dessin animé se faisait souvent cracher dessus par son Dracaufeu, il n'aurait pas vécu longtemps sous les mêmes règles que moi ».

Cette remarque permet d'introduire une dernière fonction souvent assumée par la comparaison dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto » : l'ouverture des possibles. Loin de toujours déboucher sur une résolution claire (c'est-à-dire soit positive, lorsque la *fanfiction* se calque sur le jeu, soit « en négatif », lorsqu'elle s'y oppose en miroir), les comparaisons peuvent aussi servir à introduire du doute, des inconnues, du *jeu* entre l'œuvre originale et sa réécriture, entre le canon et le fanon.

Dans le chapitre 63, le narrateur s'interroge ainsi sur la possibilité d'exploiter les bugs présents dans le jeu au sein de sa version fanfictionnelle (question que la suite de l'histoire contournera) :

> Lorsque nous arrivâmes devant le bâtiment qui nous séparait de la Piste Cyclable, une question évidente me vint à l'esprit : n'étais-je pas censé avoir une Bicyclette pour avoir le droit de l'emprunter ? Et si j'utilisais le bug de la Bicyclette ? Je cours tout droit en ignorant les avertissements du garde et je me retrouve sur une Bicyclette à la sortie du bâtiment... Non, ça m'étonnerait que cette version autorise ce genre de bugs bizarres.

De même, Eevee-man questionne régulièrement l'existence de différences de fonctionnement dans les objets ou dans les capacités des Pokémon entre le jeu et la *fanfiction* :

> Un assistant du professeur Chen […] donnait le Cherch'Objet, un outil capable de dire s'il y avait des objets invisibles cachés dans les pixels. Si c'était le cas, il fallait faire chaque case de la zone en appuyant

sur le bouton A. J'imaginai qu'il devait y avoir une différence dans cette version mais je n'aurais pas les moyens de le découvrir (chapitre 43).

Je lui demandai à nouveau sa Pokéball et regardai le niveau du Voltali. Et je lui dis surpris :
– C'est bizarre, il ne devrait pas avoir appris Éclair si vite...
– Comme tu me l'as dit, il nous fallait juste un peu d'entraînement.
Oui, mais si le niveau n'était pas suffisant, l'attaque ne devrait pas pouvoir être apprise... Ou peut-être était-ce la volonté d'apprendre cette attaque pour son maître qui lui avait permis cette précocité... (chapitre 32).

En ouvrant un espace d'indécision entre les deux œuvres, ces comparaisons offrent donc de nouvelles « prises » au lecteur, de nouvelles béances à combler par des interprétations créatives. De plus, qu'elles situent la réécriture dans la continuité du jeu original ou qu'elles la présentent comme son renversement, ces saillances mettent transversalement au jour une caractéristique fondamentale de la *fanfiction* : sa dimension explicitement « ludiégétique ».

## 5.4. Une narration contrainte par des règles

L'univers de « My Pokéreality : Voyage à Kanto » est, en effet, largement dicté par des règles de *gameplay*. Ce mode de construction diégétique n'est pas seulement lié au fait que le genre de la *fanfiction* reprend de manière globale certains codes du jeu : il est aussi, une fois encore, justifié par le récit (la fiction étant censée être un jeu, il est logique qu'elle possède un certain *gameplay*). Le fait que la *fanfiction* soit écrite en suivant des règles ludiques est donc lui-même pris comme objet de discours, objet de narration. Cet artifice d'écriture est mis en scène à différents niveaux du texte : dans les discours du narrateur (qui décrit l'univers qu'il parcourt en termes de *gameplay*), dans la structure narrative de la *fanfiction* (qui se calque sur celle du jeu) et jusque dans son paratexte (les prises de parole de l'auteur et des lecteurs attestent l'importance des règles ludiques pour l'écriture comme pour la lecture).

### *5.4.1. Un discours ludicisé*

Dans les discours du narrateur, tout d'abord, le paradigme du jeu est régulièrement mobilisé comme clef de lecture de l'univers. Le protagoniste retraduit effectivement le monde qui l'entoure en termes vidéoludiques : lorsqu'il est empoisonné, il se demande combien de « points de vie » il perd par « tour » et combien il lui en reste avant de succomber (chapitre 54) ; lorsque ses Pokémon sont trop épuisés pour utiliser l'une de leurs attaques (chapitre 24), il traduit cette impossibilité en affirmant qu'ils n'ont plus de « points de pouvoir »[94] ; pour commenter une attaque lancée par la créature Rondoudou dans le chapitre 10, il reprend les termes utilisés par l'interface du jeu durant les combats (« si je devais définir cette attaque en terme Pokémon, je dirais 'Pas très efficace'... Le Rondoudou lui-même ne savait pas ce qu'il faisait. Et ça se voyait ») ; de même, dans le chapitre 59, il reprend le vocabulaire de l'interface du jeu pour décrire sa fuite face à un Pokémon sauvage (« je décidai de choisir la quatrième option du menu de combat : 'Fuite' ») ; au chapitre 86, il assimile encore sa connaissance du déroulement du jeu à de la « triche » ; etc.

Même les éléments plus narratifs de la *fanfiction*, qui ne prennent pas nécessairement origine dans une mécanique de *gameplay* (comme le font les combats), sont interprétés en termes ludiques :

[94] Points qui correspondent au nombre de fois qu'une capacité peut être utilisée dans le jeu.

Eevee-man parle notamment de « quêtes » ou même de « quêtes annexes » pour décrire les sollicitations des personnages secondaires[95]. Des éléments d'histoire peuvent aussi être décrits en termes purement techniques, comme dans cet extrait du chapitre 59 :

> – Red ! Red ! m'appela-t-elle pour la énième fois […]. Tu savais que les gens construisaient des maisons grâce aux fils des Chenipan il y a longtemps ?
> Un 'il y a longtemps' sans doute constitué d'un '.doc' au milieu de la programmation du jeu. J'étais tout de même impressionné qu'ils aient développé le passé de l'histoire à ce point.

L'utilisation du lexique ludique par le narrateur peut, d'ailleurs, créer un décalage par rapport aux prises de parole des autres personnages : ceux-ci s'interrogent lorsqu'ils l'entendent parler de « pixel » pour dépeindre un environnement du jeu (chapitre 56), de « boîte de dialogue » pour mentionner leurs conversations (chapitre 86), d'« XP » pour désigner l'expérience accumulée par les créatures en combat (chapitre 90) ou encore de « soluce » pour indiquer la route à suivre (chapitre 71).

On retrouve ici mis en scène, à travers la différence de perception du narrateur et des autres personnages, le principe de la dissonance ludo-narrative : la *fanfiction* s'élabore parallèlement sur deux systèmes de règles – l'un plutôt ludique, l'autre plutôt narratif – qui peuvent entrer en concurrence. Le protagoniste tente parfois d'opérer une médiation entre ces deux systèmes, comme dans le chapitre 28 où, alors qu'un PNJ lui demande pourquoi la capacité « Berceuse » de son Pokémon n'a pas fonctionné, il opte pour une explication narrative, se rendant compte que l'explication ludico-technique ne serait pas cohérente avec la fiction :

> Mais bon, je n'allais quand même pas dire que c'était parce que l'attaque Berceuse n'avait que cinquante-cinq pour cent de chance d'atteindre son adversaire. J'optai pour une peut-être vérité :
> – Je pense qu'à cause de la vitesse, Fat ne pouvait pas entendre le chant.

D'autres passages, au contraire, exposent le narrateur comme se faisant plutôt l'opérateur de cette dissonance. Au chapitre 17, notamment, les héros effectuent une croisière sur un bateau nommé l'Océane. Dans le jeu original, le joueur est invité à pénétrer dans toutes les cabines de l'embarcation afin de défier les dresseurs qui s'y trouvent et d'y récupérer des objets. Cependant, ce comportement non problématique au sein d'un cadre ludique devient totalement incohérent dans celui de la *fanfiction* : en pénétrant sans prévenir dans une chambre, le narrateur s'attire ainsi la colère du couple qui était en train de s'y enlacer et l'incompréhension de sa compagne Safran, ce qui le décide à délaisser le mode d'exploration préconisé par le jeu au profit d'une attitude plus en accord avec les lois de la fiction.

Ces différents accrocs, ces « bugs ludo-narratifs » sont donc particulièrement visibles lorsque la logique ludique réapparaît brutalement au sein de la remédiatisation narrative. Au chapitre 31, par exemple, les dresseuses qu'affronte le narrateur ont conservé, au sein du texte, leurs répliques du jeu (dans celui-ci, les adversaires du joueur commencent les combats en lançant une brève ligne de dialogue, souvent assez décontextualisée). L'absurdité de ces répliques est particulièrement saillante

[95] Dans le chapitre 30, il parle ainsi de « quête annexe » pour décrire le fait qu'une fillette l'a récompensé après qu'il lui a offert à boire.

dans la *fanfiction* (où les personnages ont développé une personnalité crédible), et ce, d'autant plus que les réponses d'Eevee-man soulignent systématiquement leur inadéquation avec le cadre :

> […] ma première adversaire s'avança.
> – C'est interdit aux Pokémon Feu ou Insecte ici ! s'écria-elle.
> – Vraiment ? demandai-je à sa chef.
> – Nan, répondit rapidement la dresseuse. Mais fais-moi plaisir. […]
>
> – Toi je vais... Je vais t'écraser comme une puce !
> Tiens ? Les Pokémon avaient des puces ? C'était bon à savoir. […]
>
> – Les insectes, j'aime pas. La tarte aux pommes, c'est bon.
> De quoi ? Mais... Mais quel est le rapport avec le combat qui venait de se dérouler ?[96]

Une autre illustration de ces résurgences ludiques peut être trouvée au chapitre 78 où, cherchant une carte magnétique au sein du repaire de la Team Rocket, le héros la trouve au même emplacement que dans le jeu original :

> Les casiers étaient tous fermés sauf un. Je décidai d'aller le fouiller et trouvai dans une blouse blanche la fameuse carte. Beaucoup parleraient de belle coïncidence, de miracle que seul le casier nous intéressant était le seul ouvert en grand, moi, je parlais de logique. Dans un jeu vidéo, c'était simplement ainsi. Cela m'ennuyait d'ailleurs un peu de faire une telle constatation dans un monde que je souhaiterais considérer comme réel...

Bien qu'elle puisse entrer en contradiction avec le contexte narratif élaboré par la *fanfiction*, la logique ludique demeure donc, pour le narrateur, autant une clef de lecture de l'univers qu'il parcourt qu'un moteur dictant son action.

Le recours aux règles de *gameplay* comme clef de lecture de l'histoire permet aussi, par ailleurs, de montrer l'attachement émotionnel progressif du narrateur-joueur aux composantes de la fiction et sa difficulté de plus en plus grande à ne les envisager que comme des morceaux de code informatique. Dans le chapitre 13, par exemple, il fait encore preuve d'une distanciation ludique affirmée vis-à-vis des péripéties qu'il vit, comme en témoigne ce dialogue avec la championne d'arène Ondine, alors qu'ils s'apprêtent tous deux à participer à une enquête policière :

> Elle me lança lorsqu'elle fut à proximité :
> – Qu'est-ce que tu fais là ? Tu viens t'incruster dans l'enquête toi aussi ?
> Elle m'avait demandé cela comme si ce n'était qu'un jeu pour elle. Cela me fit sourire car j'en pensais de même.

Dès le chapitre 50, par contre, il fait montre d'un sentiment croissant de responsabilité concernant le sort des personnages secondaires (car il apprend la mort d'une jeune fille qui avait proposé de l'accompagner dans sa quête) et commence à refuser l'idée que la fin de sa partie signe la suppression de leur existence :

---

[96] Notons que, dans son commentaire en fin de chapitre, l'auteur se justifie de ne pas avoir produit d'explication narrative pour ces répliques, montrant ainsi que la dissonance ludo-narrative était déjà bien perceptible dans le jeu : « *la plupart des phrases c*** prononcées par les dresseuses viennent directement du jeu. La fille à la tarte aux pommes avait lancé cette phrase sans aucun contexte, je n'allais pas lui faire le plaisir de lui en créer un ^^* ».

> J'aurais pu la sauver. Si j'avais su... J'aimerais tant revenir en arrière pour lui proposer de nous rejoindre à présent... Dans une nouvelle partie peut-être ? Non, recommencer une partie signifier supprimer toutes les autres données... Et puis, je n'avais pas le pouvoir d'en faire une de toute façon, j'étais enfermé dans ce jeu. Je me demandai ensuite ce qu'était devenue l'autre personne qui avait voulu m'accompagner, Karen. Était-elle également morte parce que je l'avais laissée en plan à Céladopole ? Peut-être était-ce un système de personnages recrutables uniquement sous certaines conditions, et si on refusait, l'offre n'était plus valable. Pour Éléna, ils avaient résolu cela par la mort de la fillette. Karen avait-elle également été victime de quelque chose ?

Par la suite, il ne cessera de vouloir révéler à ses compagnons sa nature de joueur, tout en redoutant leur réaction à la nouvelle de leur propre statut fictionnel et informatique. Dans le chapitre 89, notamment, il manifeste le désir de cesser de penser au fait qu'il se trouve dans un jeu vidéo et de tout interpréter en termes ludiques : « ah, pourquoi je cherchais une mécanique de jeu, moi, encore ? Je voulais juste profiter de l'instant présent. Un combat Pokémon, c'était tout ce qui comptait » (cette attitude de déni lui est d'ailleurs reprochée par son avatar, Red, qui a accès à ses pensées étant donné qu'il partage son corps : « ce n'est pas en niant que tu es dans un jeu que tout va s'arranger... »). Dans le chapitre 97, il étend son attachement pour les personnages fictifs à ceux rencontrés lors de ses parties de jeux vidéo « classiques » : « les Pokémon que j'avais tué à coups de 'Nouvelle Partie' avaient-ils des sentiments eux aussi ? Non, non, étais-je stupide, c'était cette version qui était spéciale ! Je n'avais rien fait de mal ».

Enfin, dans le dernier chapitre, il apprend que l'objectif final de Trock, le créateur du jeu, était en vérité de faire venir les créatures depuis la simulation vers le monde empirique afin de décimer l'humanité. Or le mépris qu'éprouve le narrateur pour cette dernière le pousse à accepter le potentiel génocide s'il permet de rapprocher son monde de l'univers fictionnel (ce n'est que par l'intervention de Safran, qui a été transférée dans le monde « réel » en même temps que les créatures, que l'opération échouera et que la simulation sera finalement détruite). Initialement présentée comme un ensemble froid de mécaniques basées sur le calcul, la logique ludique en vient donc à apparaître comme une alternative positive à l'absurdité du monde empirique, comme une manière pour le narrateur de reprendre la maîtrise d'une vie qu'il a toujours subie[97] et d'y remettre de l'ordre : « on est pas dans cette réalité merdique où les règles ne signifient rien et les méchants ont tous les droits. Ici, on est dans un jeu, donc la victoire des gentils ne fait aucun doute » (chapitre 121).

### *5.4.2. Une structure narrative dictée par le* gameplay

Le poids des règles ludiques ne se manifeste pas uniquement dans les discours du protagoniste : il transparaît aussi dans la structure du récit. En effet, le *game* original contraint très fermement le déroulement de l'histoire, qui suit pas à pas les étapes du jeu (les villes sont visitées dans l'ordre, les obstacles censés imposer au joueur certaines quêtes sont aussi présents dans la *fanfiction*, etc.)[98]. L'enchaînement des événements est, en d'autres termes, conçu en suivant une

[97] Avouant vivre enfermé depuis le suicide de sa plus jeune sœur (dans le chapitre 120) et n'avoir jamais eu aucun but (dès le chapitre 1), le protagoniste présente effectivement, au fil de l'histoire, de nombreux symptômes de la dépression.

[98] Notons que la contrainte imposée par le *game* original sur l'écriture est elle-même mise en abyme dans le chapitre 119 : alors que le narrateur s'est écarté du scénario original dans les chapitres précédents (il n'a pas vaincu seul le Conseil des Quatre et il a refusé le titre de « Maître Pokémon », principalement), il y apprend que

logique « géographique », puisque leur activation est déterminée par le *level design* du jeu : pour traverser la Grotte dans le chapitre 24, les héros sont tenus de faire un détour par la Route 2 afin d'obtenir une capacité permettant d'éclairer les endroits sombres ; pour affronter la championne d'arène Morgane dans le chapitre 86, ils doivent d'abord libérer la ville de la Team Rocket, sans quoi ils ne peuvent accéder à l'arène ; etc. Ces contraintes de *level design* sont, d'ailleurs, parfois explicitement formulées par le narrateur – comme dans cet extrait du chapitre 102, où il finit par expliquer à Safran qu'ils se trouvent dans un jeu dont il connaît déjà le déroulement :

> - Il y a plus longtemps, on pouvait vivre cette aventure autrement... On jouait sur un... Mmm... Un peu comme un film où tu choisis ce que fait le héros. Du coup, il y a quand même un scénario... des choses qui ne changent pas, même si on a des équipes différentes, qu'on essaye d'aller dans des villes encore bloquées...
> - Safrania ? Ce n'était pas une coïncidence ?
> - Safrania où il fallait un nombre de Badge suffisant pour pouvoir rentrer dans la Sylphe SARL, les Ronflex sur les routes qui nous forçaient à aller chercher la Pokéflûte, qui nous forçaient à affronter les Rocket de Céladopole pour récupérer le Scope Sylphe[99]. La copie de la CS Flash qui arrive juste quand on en a besoin. Rien n'était une coïncidence...

Une telle architecture narrative est représentative des codes vidéoludiques, où la spatialité constitue très souvent un aspect structurant du récit. Dans de très nombreux jeux, en effet, le déroulement des événements est articulé à la position de l'avatar dans l'espace ludique (selon un système qui est propre à chaque œuvre) : pour déclencher une scène et faire progresser le jeu, le joueur doit atteindre des points donnés de l'environnement (parfois avec certaines conditions). Dans ces systèmes, ce n'est donc « plus la temporalité d'une histoire qui construit le récit, mais la spatialité d'un dispositif » (Bouchardon, 2008 : 90)[100].

Ce principe reste le moteur du récit fanfictionnel, dont la progression est marquée par les déplacements géographiques des héros (dans le chapitre 43, par exemple, le protagoniste réalise qu'à chaque fois qu'il traverse une zone puis y retourne, les dresseurs qui s'y trouvent sont renouvelés et ont progressé). Le caractère structurant de ces déplacements se marque dans le fait que la plupart des chapitres portent le nom des lieux du jeu original. Du premier au onzième chapitre, on trouve ainsi les titres suivants : « Le départ », « Bourg Palette », « Route 1 », « Jadielle », « Retour au Bourg Palette », « Retour à Jadielle », « Route 22 », « La Forêt de Jade », « Argenta »,

---

les journaux du monde fictionnel racontent son histoire telle qu'elle aurait dû se passer dans les jeux, et décide finalement de ne pas démentir cette version pour éviter les problèmes. On peut voir, dans ce passage, une mise en scène du principe même de la réécriture, qui tente d'innover dans son interprétation de l'œuvre originale, mais qui se retrouve toujours contrainte par le cadre que celle-ci lui impose.

[99] Le Scope Sylphe est un objet du jeu qui permet de rendre visibles les Pokémon de type spectre et qui est nécessaire pour libérer la tour hantée de Lavanville.

[100] Le rôle de l'espace dans la narration vidéoludique a été souligné par divers chercheurs : Genvo, notamment, introduit, dans une classification, le concept de « narration topographique » pour décrire les jeux où « le joueur découvre l'histoire en validant différents points d'entrée liés à des lieux définis » (Genvo, 2002 : vers. num.). Djaouti propose, lui aussi, une catégorisation fondée sur l'opposition entre deux grands types de narration : la narration temporelle (« dans laquelle un déplacement narratif correspond à un déplacement dans le temps ») et la narration spatiale (« pour laquelle un déplacement narratif est lié à un déplacement dans l'espace » ; Djaouti, 2007 : 32). Jenkins (2004), enfin, évoque, dans son article « Game Design as Narrative Architecture », quatre grandes manières d'investir l'espace vidéoludique d'un sens narratif : les « espaces évocateurs » (*evocative spaces*), les « récits incrustés » (*embedded narratives*), les « histoires performées » (*enacted stories*) et les « récits émergents » (*emergent narratives*).

« Le Mont Sélénite », « Routes 24-25 », etc. De plus, comme dans le jeu, les limites de l'univers fictionnel parcourable par le joueur sont fixées par des frontières « naturelles ». Dans le chapitre 89, notamment, le narrateur aperçoit le « bord » du cadre ludique, qui est incarné par des lignes de rochers. Alors qu'un bateau fait sensation en tentant de les dépasser pour quitter le continent (ce qu'il ne parviendra pas à faire, car il se fera dévorer par un Pokémon légendaire aussitôt la barrière franchie), le narrateur décrit ainsi la scène :

> Nous nous approchâmes et je pus voir que les mers du Kanto étaient toujours délimitées par ces multiples rochers, placés de façon à ce qu'il soit dur de partir. […] L'objet de l'attention générale était un autre bateau. […] Un gros bateau, de pêche je supposais, qui se dirigeait vers les rochers délimitant mon champ d'action dans le jeu. Ils comptaient sortir.

Le *level design* n'est toutefois pas le seul aspect du *gameplay* qui laisse une trace dans la construction du récit : d'autres règles ou mécaniques sont également reproduites. Ainsi, la structure simpliste et manichéenne du jeu original, qui distingue clairement les adjuvants et les opposants du joueur pour faciliter sa lecture et répondre à l'impératif d'action (Genvo, 2008c), se retrouve énoncée par le narrateur dans le chapitre 15 comme étant le moteur de son action. Apprenant que l'ARP (organisation propre à la *fanfiction* qui prend la défense des Pokémon) a été envahie par la Team Rocket, il synthétise : « dans ma tête, c'était les gentils, la Team Rocket les méchants et nous, étions les héros. Je ne pouvais pas laisser la Team Rocket vaincre sur n'importe quel plan ».

Un autre vecteur de simplification des enchaînements narratifs est incarné par les « machines de soins » présentes dans les Centres Pokémon des différentes villes : ces machines permettent de soigner instantanément les créatures (comme dans le jeu vidéo), mais aussi les humains, peu importe la gravité de leurs blessures (ce qui est propre à la *fanfiction*, les dresseurs ne pouvant pas être blessés dans l'œuvre originale). Ces machines ont, en outre, pour effet de laver ceux qui les utilisent, de raccommoder leurs vêtements et de les libérer de la nécessité de faire leurs besoins. Ce qui était à la base un mécanisme ludique constitue, en somme, un artifice narratif commode, permettant de faire l'économie de nombreux passages descriptifs durant lesquels les héros n'auraient pas fait avancer l'histoire (peu importe l'état d'agonie dans lequel ils arrivent au Centre Pokémon, un passage dans la machine les rend prêts à poursuivre immédiatement leur aventure). Ces outils maintiennent donc la fiction – comme le jeu – dans un registre rythmé d'action.

Le principe vidéoludique des « phases » de boss et des « événements scriptés » est également reproduit dans la *fanfiction*. Dans les jeux, il est effectivement courant que les combats contre les boss (les adversaires plus coriaces qui marquent les étapes de l'œuvre) soient divisés en plusieurs phases, entre lesquelles leur comportement ou leurs capacités changent, ce qui demande au joueur d'adapter ses techniques. Les événements scriptés, quant à eux, sont des péripéties pré-écrites, par lesquelles le joueur doit nécessairement passer (quelle que soit sa manière de jouer) pour poursuivre son aventure (il peut s'agir de défaites obligatoires, d'affrontements inévitables, etc.). Or ces mécaniques président au combat final du narrateur contre le Pokémon légendaire Mewtwo : après une cuisante défaite (chapitre 118), le protagoniste apprend par les développeurs qu'il n'aurait pas pu gagner cette première confrontation, car son échec faisait partie du scénario (chapitre 119). Il retrouve la créature dans le chapitre 121 et assiste à ce qu'il nomme lui-même un *event* (un événement scripté) : l'apparition d'autres Pokémon légendaires, qui l'assistent dans son combat.

D'autres règles plus ponctuelles sont encore mobilisées (l'impossibilité de renommer un Pokémon échangé, par exemple, qui gêne le narrateur dans le chapitre 14[101]) et sont parfois renégociées par la *fanfiction* : la fonction ludique des Pokéballs, qui servent à capturer les Pokémon, y est notamment élargie, puisque celles-ci fonctionnent aussi sur les humains dans la réécriture.

Cette renégociation n'empêche toutefois pas le narrateur de continuer à interpréter et à décrire la structure de sa propre histoire en termes de *règles* et de *gameplay*, mettant de cette manière en scène l'écriture de la *fanfiction* comme un processus de *game design*. Dans le chapitre 80, il en vient à envisager que ses propres décisions s'intègrent dans un fil narratif pré-écrit par les « développeurs ». Il y retrouve en effet son rival, Blue, qui est initialement l'ami d'enfance de Red, l'avatar qu'il incarne. Or Blue lui affirme s'être rendu compte qu'il n'est pas le « vrai » Red et le défie pour tenter de libérer son ancien camarade. La raison de sa suspicion est, simplement, que le narrateur est parvenu à le vaincre, ce que Red n'avait jamais réussi à faire. Le caractère forcé de cette déduction pousse Eevee-man à l'interpréter comme un artifice d'écriture :

> Si c'était la seule chose qui lui faisait penser cela... Le fait qu'il vienne à la Sylphe était inévitable. Le joueur devait gagner contre lui pour avancer et s'il le faisait, il attirait sa suspicion ! C'était juste ainsi que le jeu était ficelé, pour entraîner le joueur dans l'histoire comme une personne entière et non plus la simple incarnation d'un personnage. C'était étonnamment bien pensé !

À travers ce méta-discours intradiégétique, ce n'est donc plus seulement l'expérience de jeu qui est mise en abyme, mais aussi l'écriture de la *fanfiction*, qui est, en outre, comparée à du *game design* : en rendant problématique l'incarnation de l'avatar par le narrateur-joueur, l'auteur permet à ce dernier de s'investir davantage dans l'histoire et de se développer (ce pour quoi l'auteur est congratulé par le personnage : « c'était étonnamment bien pensé ! »).

### *5.4.3. Une interprétation réglée : le lexique du jeu dans le paratexte*

L'importance des règles ludiques s'immisce, enfin, jusque dans le paratexte, où les termes du jeu servent bien souvent à décrire l'expérience d'écriture. Les discours de l'auteur, principalement, assimilent assez directement la fiction à un jeu. Par exemple, son commentaire concluant le deuxième chapitre (dans lequel un programmeur explique au narrateur le fonctionnement du monde dans lequel il se trouve) associe le début du texte à une sorte de didacticiel : « *voilà pour les règles de base, l'aventure commence maintenant* ». À la fin du chapitre 43, il décrit également la rencontre entre les héros et un personnage secondaire comme une « quête d'escorte », avec un objet à la clef – donc en termes de *gameplay* et non de scénario.

Dans le même ordre d'idées, l'auteur justifie régulièrement ses choix narratifs par des règles ludiques. Pourquoi l'une des créatures du protagoniste refuse-t-elle de lui obéir ? Tout simplement car, dans le jeu, « *les Pokémon échangés ne nous obéissent pas si on n'a pas le bon Badge...* » (chapitre 20). C'est aussi par une mécanique de *gameplay* qu'il explique, fin du chapitre 11, son choix d'avoir abrégé l'un des affrontements obligatoires du jeu : « *pour ceux qui ont trouvé le combat contre le Rocket trop rapide, c'est parce que dans la première génération de jeux, les attaques de type Insecte étaient super efficaces contre les types Poison. Et contre, pas mal de types en fait... ^^* ».

[101] « Oui, la règle stupide qui empêchait un dresseur de changer le surnom d'un Pokémon échangé ».

Plus que la *fanfiction*, c'est parfois le processus d'écriture lui-même qui apparaît comme ludicisé. Par exemple, alors que le chapitre 89 met en scène un duel où les dresseurs laissent le hasard décider de l'ordre des Pokémon envoyés au combat, l'auteur signale, dans son commentaire, qu'il a réellement effectué un tirage au sort pour définir la succession des affrontements. Dans le chapitre 96 et dans la foire aux questions, en outre, il informe ses lecteurs que, parallèlement à son écriture, il joue à *Pokémon Bleu* avec la même équipe de créatures que dans le texte et que cette partie lui sert de référence pour sa fiction. Il expliquera notamment, fin du chapitre 99, que la rédaction du combat contre le champion d'arène Auguste lui a donné du mal car, dans sa partie, tous les Pokémon de cet adversaire ont été battus en un coup par les siens (or, dans la *fanfiction*, il s'écarte de son modèle en faisant davantage durer l'affrontement pour un effet dramatique plus prononcé). Par ce parallélisme, il inscrit donc directement sa réécriture dans le prolongement de la pratique ludique.

Cette continuité entre le jeu et le détournement s'illustre encore dans le commentaire du chapitre 100, où l'auteur décrit l'élaboration de sa fiction comme s'il s'agissait d'un combat Pokémon dans lequel il interviendrait autant que ses personnages ou que le texte lui-même. Les constructions de phrases utilisées sont calquées sur les indications données par l'interface durant les affrontements vidéoludiques :

> VàK[102] attaque Danse-Pluie de choses imprévues.
> C'est très efficace, les PV[103] de Nyu sont dans le rouge.
> Nyu utilise Implore.
> Safran piétine ses sentiments et fait ce qu'elle veut.
> Eevee utilise Abri pour que rien ne lui tombe dessus.
> Gray lance Patience et devient autant spectateur que l'auteur.

Notons que le même procédé est parfois utilisé par les lecteurs pour résumer l'action d'un chapitre, ce qui a encore pour résultat de calquer la progression narrative sur la structure d'un moment de *gameplay* typique du jeu :

> Safran est triste. Red utilise Visite au Zoo ! C'est super efficace ! […]
> Une Karen sauvage apparaît ! […]
> Safran est toujours triste. Karen utilise Confrontation directe ! Ce n'est pas très efficace... (enfin ça dépend si on prend ça dans l'optique de remonter le moral à Safran ou de lui faire baisser ses PVs... sinon c'est très efficace et un coup critique :p)[104].

L'association de l'écriture et du jeu est donc aussi opérée par les récepteurs dans leurs commentaires. Pour illustration, alors qu'il vient de faire mourir l'une des créatures du narrateur, la bêta-lectrice Noxae s'adresse à l'auteur comme s'il était en pleine partie : « je croyais que tu jouais pas en Nuzlocke ? T'as pas le droit de faire mourir des Pokémons ! Grrr ! »[105]. Un autre commentateur l'accuse plus ou moins de « tricher » dans sa narration : « et pis un goupix, carrément ! J'ai un peu l'impression que tu as enfreint les règles du Nuzlocke pour l'avoir mais c'est

[102] « VàK » est l'abréviation utilisée par l'auteur, Nyu72, pour désigner sa fiction « Voyage à Kanto ».
[103] « PV » est l'abréviation de « points de vie ».
[104] Commentaire de Noxae sur le chapitre 58 : « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 58, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/58/1/, consulté le 20/02/2017.
[105] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 13, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/13/1/, consulté le 20/02/2017.

pas grave »[106]. Un autre encore compare une révélation faite en fin de chapitre à l'apparition d'un « bug » : « une autre Joëlle qui n'est pas infirmière ? TOn jeu bug de plus en plus Red :P »[107].

Ces commentaires démontrent, en outre, l'importance que confèrent les lecteurs au respect des règles ludiques dans la construction de la fiction. Il arrive, de fait, que ceux-ci corrigent ou mettent en débat les choix de l'auteur concernant l'adaptation des principes de *gameplay*, comme dans ces deux exemples :

> Ah là par contre, je ne suis pas sûr à 300% mais tu dis que Laser glace est la deuxième attaque glace la plus puissante. Pour moi il s'agirait plutôt de la 3ème. En effet Laser Glace c'est une capacité avec 90 en point de puissance mais au dessus on a Blizzard avec une puissance de 110 ou 120 et encore au dessus on a glaciation qui peut mettre KO un pokémon en one shot. Donc pour moi Laser glace avec ses 90 points de puissance est pour moi la 3ème attaque glace la plus forte ;-)[108].

> Bien trouvé la façon dont tu utilises le système de PP ) quoique, pour les Cs[109], normalement ça s'annule sur le terrain, mais bon[110].

On voit donc que la *fanfiction* « My Pokéreality : Voyage à Kanto », bien que purement textuelle, s'inscrit dans un double régime : à la fois littéraire et narratif, d'une part, et ludique, de l'autre. Son paratexte, sa structure narrative et son texte montrent que la fiction ne se contente pas de représenter le jeu, mais qu'elle répond elle-même à des règles et à une logique de *gameplay*. Cette imprégnation ludique est toutefois, elle aussi, mise en abyme, fictionnalisée, discutée par le texte, qui ne cesse d'interroger son rapport au jeu, les contraintes qu'il lui impose et ses espaces de liberté.

### 5.5. Une narration par « éléments d'attraction »

Enfin, une autre saillance déjà évoquée dans la partie consacrée aux *machinimas* (point 9.2) se voit narrativement justifiée suite à la mise en abyme fondatrice de la fiction : la division de l'œuvre en « éléments d'attraction » (Azuma, 2008 : 74-76). D'un point de vue global, les *fanfictions* répondent très largement à la construction sous forme de « base de données » décrite par Azuma (2008 : 57-62) : les sites tels que *FanFiction.net* et *AO3* sont des répertoires de textes, dans lesquels les lecteurs peuvent circuler via des critères transversaux (qui sont, en fait, des grandes classes d'éléments d'attraction : des personnages, des genres précis, des types de scènes ou de contenus…), et les textes eux-mêmes se présentent comme des agencements d'éléments piochés dans des bases de données communes (telle *fanfiction* fait se rencontrer *Harry Potter* et l'univers de *Pokémon*, telle autre met en couple deux personnages appréciés, etc.). En bref : les sites sont des bases de données

---

[106] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 28, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/28/1/, consulté le 20/02/2017.
[107] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 66, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/66/1/, consulté le 20/02/2017.
[108] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 44, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/44/1/, consulté le 21/02/2017.
[109] Les PP (pour « points de pouvoir ») représentent le nombre de fois qu'un Pokémon peut utiliser une capacité donnée. Les CS (pour « capsules secrètes ») sont – pour rappel – des objets permettant aux Pokémon d'apprendre une capacité qui peut être utilisée hors des combats.
[110] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 24, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/24/1/, consulté le 21/02/2017.

de textes, qui sont eux-mêmes des bases de données d'éléments d'attraction que le public a déjà appris à connaître et à aimer.

Les textes fanfictionnels obéissent, ainsi, à un « pacte de lecture [qui] a été accepté bien avant l'écriture de la fanfiction ; en réalité depuis la lecture de l'œuvre originelle » (Oger, 2012 : 30-31). La réutilisation de lieux, de situations et de personnages préexistants qui est au cœur de la pratique fait de la *fanfiction* un (méta)genre extrêmement codifié et contraint, dans lequel la répétition occupe une place essentielle (Coppa, 2006b). En reproduisant des éléments à l'envi, en prolongeant les histoires connues ou les univers appréciés, les textes remédiatisent en quelque sorte l'attachement des fans pour ces morceaux de fiction.

Dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », cette dimension est particulièrement manifeste, dans le sens où tous les personnages du jeu (jusqu'aux plus secondaires), tous les objets, tous les lieux, tous les mystères[111] et même tous les gimmicks communautaires associés aux premières versions (le fait que la mère de l'avatar n'a pas de chambre, par exemple) sont mobilisés à un moment ou à un autre de l'histoire – que ce soit sous la forme de clins d'œil complices ou de piliers soutenant l'univers fictionnel. Ce mode d'écriture par collection d'éléments récurrents n'est pas sans rappeler celui des cycles mythologiques et des contes populaires, dans lesquels :

> Le cadre et les personnages sont partagés par tous les auteurs, qui collaborent ainsi à la création d'un vaste dépôt collectif d'histoires interdépendantes qui, ensemble, créent un discours mythologique [...]. C'est de cette manière que se forme la mythologie : des réadaptations diverses de légendes communes s'accumulent pour construire un répertoire partagé, auquel les auteurs classiques empruntent des personnages, des événements et des intrigues, chacun y donnant sa propre tournure, souvent en référant les uns aux autres (Stasi, 2006: 124)[112]

Parmi les éléments d'attraction extraits de l'œuvre originale, répétés et réagencés, les personnages occupent une position tout à fait centrale dans les *fanfictions* en général, car c'est bien souvent autour d'eux que s'élabore la réécriture (phénomène qui participe de l'« émancipation transfictionnelle » de ces figures, décrite par Saint-Gelais, 2011 : 377). Comme le souligne Azuma, les personnages occupent l'espace narratif au point de parfois venir se substituer au récit, de devenir des signes mobilisant par indexicalité tout l'univers auquel ils appartiennent : « ce qui constitue le lien entre tous les développements [d'une œuvre], ce n'est ni la personnalité de l'auteur, ni le message, mais un univers ou des personnages communs, voire, dans des cas extrêmes, uniquement des personnages sans aucune référence à un contexte » (Azuma, 2008 : 81). L'attention portée par les textes aux personnages (et tout particulièrement à leurs corps) constitue un autre point commun reliant la *fanfiction* à la performance dramatique (selon Coppa, 2006b), au jeu de rôle (selon

[111] Rappelons que l'un des objectifs de la *fanfiction* est de résoudre « septante-deux questions existentielles sur le jeu *Pokémon* ». Voir : « Nyu72 », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017.

[112] « The setting and the characters are shared by all authors, who thus collaborate in the creation of a large collective repository of interrelated stories, which together create a mythological discourse […]. This is the way in which mythology is formed: variant retellings of common legends accumulate to build a shared repertoire from which classical authors borrowed characters, events, and plots, each giving it his own twist, often while referring to each other ».

Cristofari, 2010)[113] et au jeu de poupée[114] (« il est tout à fait possible d'interpréter les slashs comme l'opportunité de manipuler des corps masculins » ; François, 2009 : 176).

Or – non contents d'ouvrir la *fanfiction* à un complexe intertexte – ces personnages sont, eux aussi, conçus comme des assemblages d'éléments d'attraction, comme des agencements de signes renvoyant à des imaginaires partagés. Le traitement de ces figures dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto » en est assez représentatif. La description des personnages s'y limite en effet, la plupart du temps, à la succession de quelques traits physiques jugés distinctifs (l'âge et la couleur des cheveux suffisent le plus souvent) et à la mention d'un nom évocateur (Safran a les cheveux blonds et ne s'habille qu'en jaune, Gray les cheveux gris, Cyan a les yeux bleu clair, etc.). Ces éléments physiques significatifs sont régulièrement utilisés comme des semblants d'épithètes homériques pour leurs possesseurs : Gray est ainsi fréquemment désigné par « le garçon aux cheveux gris », Safran par « la fillette en jaune », etc.

Pour illustration, dans le chapitre 41, la jeune fille Alysha, qui accompagnera les héros quelques chapitres, est seulement décrite comme ayant de « longs cheveux bleu clair » et sera, par la suite, désignée principalement par ce qualificatif (« la fille aux cheveux bleus », « la gamine aux cheveux bleus », etc.). Dans le chapitre 49, la dresseuse Sophie est traitée de manière similaire (elle est seulement décrite comme « une femme adulte aux cheveux mauves »). La description d'Éléna de Tyr et de ses compagnes répond, elle aussi, à cette construction stéréotypique :

> Une fille de notre âge aux longs cheveux blonds bouclés et aux yeux de saphir menait un groupe de deux personnes d'une démarche princière. Elle portait une ample robe rose qui avait l'air de coûter beaucoup trop cher pour que je puisse en offrir une à Safran qui la dévorait des yeux avec envie. Ses deux suivantes étaient jumelles. Plus grandes qu'elle et d'apparence plus âgés, elles avaient une chevelure mi-longue brune et le même genre d'habit. Leur seule différence était la couleur de leurs robes ; l'une verte et l'autre bleue (chapitre 17).

Parallèlement à leur physique limité à un assemblage de quelques éléments significatifs, les personnages sont, en outre, souvent résumés à une fonction narrative définie et à un nombre très restreint de traits de caractère. Ce principe découle pour beaucoup de la structure du jeu original, où (en raison des contraintes techniques et pour faciliter la lisibilité de l'œuvre) les PNJ sont pour la plupart des personnages-types, dont l'apparence et la personnalité sont entièrement définies par le groupe auquel ils appartiennent (les infirmières, les agents de police, les membres de la Team Rocket, etc.). Les dresseurs que le joueur affronte sont, eux aussi, répartis en différentes classes : les « montagnards » utilisent des Pokémon de type roche, les « scouts » possèdent des insectes, les « nageurs » des Pokémon aquatiques, etc. Cette répartition fonctionnelle des personnages est respectée dans la *fanfiction*, qui réutilise les mêmes archétypes. Dans le chapitre 23, par exemple, le narrateur décrit ses adversaires en ces termes : « plus loin sur le chemin, un dresseur assez grand et

[113] « C'est à travers le personnage que les joueurs s'investissent dans le scénario. On constate d'ailleurs que de très nombreux joueurs semblent attacher plus d'importance à leur personnage qu'au scénario lui-même. Beaucoup vont jusqu'à assimiler un scénario avec le personnage qu'ils y interprètent, et l'intérêt qu'ils trouvent à un scénario donné est en fait directement proportionnel au degré d'identification avec leur personnage » (Cristofari, 2010 : 3).

[114] Notons que ce point rapproche aussi la *fanfiction* du *machinima*.

large pour être de la catégorie 'Montagnard' nous défia. […] Le dresseur suivant fut un autre gamin fan d'insectes qui fut détruit sans mal par Dardargnan ».




*Figure 134 - Personnages-types dans les versions* Pokémon Rouge *et* Pokémon Bleu

Le fait que les personnages soient ainsi réduits à quelques fonctions ludiques immédiatement identifiables est – une fois encore – réintégré à la narration, puisque le narrateur et ses compagnons sont conscients de l'artifice et l'utilisent pour anticiper le déroulement du jeu :

> Nous voyions la fin de la route lorsqu'une dresseuse de la catégorie 'Scout' s'avança vers nous armée, apparemment d'une unique Pokéball.
> – C'est un boulot pour Flamme, déclarai-je à Safran avant qu'il n'arrive à portée de voix. […]
> – Oui, acquiesça Safran en regardant le dresseur.
> Elle avait fini par comprendre qu'à part quelques exceptions, les habits des dresseurs en disaient long sur leur équipe (chapitre 47).

Les personnages issus du jeu vidéo ne sont pas les seuls à être ainsi construits : ceux introduits par la *fanfiction* s'alignent également sur des archétypes connus. La jeune Safran, par exemple, rappelle un personnage-type courant dans les mangas japonais : les « *yandere* ». Le terme désigne une personnalité de prime abord douce, réservée, timide et affectueuse (Safran ne cesse de rougir, de pleurer, de s'extasier naïvement devant tout ce qu'elle croise), mais qui, dans certaines situations, bascule radicalement pour devenir agressive, violente, sombre et psychotique (lorsque le protagoniste est menacé, notamment, Safran change de tempérament et devient prête à massacrer ses adversaires). Le Pokémon Goupix du narrateur, pour sa part, répond au type japonais des « *tsundere* », qui, au contraire, sont des personnages initialement hautains, froids et hostiles, mais qui révèlent, au fur et à mesure de l'histoire, des traits de caractère plus gentillets et affectueux : la Goupix, qui hait les humains, ne cesse au départ d'attaquer son dresseur, pour progressivement s'attacher à lui et lui montrer des marques d'affection – bien qu'à contrecœur. On retrouve encore, dans la *fanfiction*, bien d'autres archétypes, tels que celui du rival méprisant, mais dissimulant un grand cœur (Blue), celui de la jeune fille joyeuse en toutes circonstances, mais qui cache un passé trouble (Karen), celui du compagnon brutal et simple d'esprit, mais loyal et attachant (Gray), etc.

La construction de personnages par association de fonctions, de traits de caractère précis et d'éléments physiques révélateurs trouve sans doute son exemple le plus prégnant dans un trio de dresseuses qui croisent la route des héros et qui sont calquées sur des personnages de l'univers de *The Legend of Zelda* : Farore (rencontrée dans le chapitre 44), Nayru (qui apparaît dans le chapitre 92) et Din (croisée au chapitre 100). Ces trois noms renvoient, en effet, à une trinité de déesses des jeux *Zelda*, à savoir, dans l'ordre : la déesse du courage et de la terre (associée à la vie,

aux forêts et au vent), la déesse de la sagesse et de l'eau (apportant l'ordre, la science et la magie) et celle de la force et du feu (liée aux volcans et à la puissance brute).



*Figure 135 - Représentations des déesses de l'univers de* Zelda *: Farore, Nayru et Din*

Dans la *fanfiction*, les trois sœurs reprennent beaucoup d'attributs de leur source intertextuelle : elles sont toutes décrites comme des copies presque conformes, habillées comme Link (l'avatar de *The Legend of Zelda*), mais différenciées par la longueur de leurs cheveux et par la couleur de leurs vêtements (vert pour la première, bleu pour la deuxième et rouge pour la dernière). Farore apparaît, en outre, comme joyeuse, chaleureuse et ne dispose que du Pokémon Insécateur (créature verte de type insecte et vol) ; Nayru est présentée comme calme et analytique, mais possède également un côté autoritaire, et elle n'utilise qu'un Pokémon aquatique (Carabaffe) ; Din, enfin, est plus insouciante et passionnée, et elle ne possède qu'un Pokémon de type feu (Pyroli). Les trois personnages se composent, en somme, comme de véritables patchworks de signes et de références qui rendent immédiatement lisible le rôle qu'ils vont jouer dans l'histoire (et le type de « *gameplay* » qu'ils vont offrir au narrateur, qui les affrontera tous les trois).

Cette constitution des personnages en mosaïques d'éléments d'attraction est cependant narrativisée, puisque le narrateur les envisage et les présente explicitement comme des archétypes vidéoludiques et comme des programmes informatiques. Sa connaissance des codes de la culture populaire lui permet de mettre au jour, par ses discours, les artifices scénaristico-ludiques qui président au comportement des personnages : dans le chapitre 10, par exemple, il identifie une dresseuse qu'il affronte comme un « PNJ recrutable, en mode héroïne amoureuse du personnage principal ». Cependant, elle ne diminue en rien l'attachement et l'empathie qu'il développe pour ces différentes figures.

La question du degré de réalité et du libre arbitre des PNJ (qui restent des programmes informatiques) est une problématique qui traverse toute la *fanfiction* et qui s'illustre tout particulièrement dans les dialogues nocturnes que le narrateur a avec Red, le résidu du programme de son avatar (qui a conscience de son statut informatique, mais qui développe une identité propre en assistant, impuissant, aux aventures de son double) :

> – [Red :] Assez... Pourquoi ce détour inutile ? Récupérer tes Pokémon morts ne t'aidera pas à accomplir ta quête.
> – [Eevee-man :] Ce n'est pas quelque chose que dirait le Red de mes souvenirs, commentai-je. Tu dois les apprécier autant que moi.

– Je ne pense pas que quelqu'un dans ce monde les apprécient plus que toi. Tu les vénérais alors qu'ils n'existaient même pas. Quand à moi, je les appréciais également apparemment. Mais parce que je les aimais ou parce que j'ai été programmé pour ?
– Ça ne change pas qui tu es, Red. Que tu sois un programme ou non, tu as une conscience propre et l'intellect d'un humain. Tu peux choisir tes propres goûts (chapitre 43).

– [Red :] Peut-être, mais cette journée perdue est peut-être celle dont tu aurais eu besoin pour sauver le professeur. Ton temps est également compté à ce sujet.
– [Eevee-man :] C'est donc tout ce que tu veux ? Que je le sauve ?
– Non, pas vraiment. Je veux dire, il n'est qu'un programme comme moi. Je n'ai pas vraiment vécu les souvenirs que j'ai de lui, de ce fait, je n'ai aucune raison de m'inquiéter. Mais pour toi qui confonds ce monde et ta réalité, le professeur Chen s'est mis en danger par ta faute. C'est ta responsabilité.
Je secouai la tête et rétorquai :
– C'est impossible que tu ne ressentes rien pour lui. Même si tu t'enfuyais en douce à chaque fois qu'il voulait t'apprendre des choses, je sais que tu l'appréciais. Ton passé ne m'est pas inconnu, tu ne peux pas simplement dire qu'il n'est rien pour toi.
Il se tut et baissa la tête. J'avais raison, je le savais, mais je n'étais pas le seul. Techniquement, ils étaient né en même temps, leurs seuls liens étaient le passé commun qu'un programmeur avait décidé (chapitre 48).

Dans ces passages, c'est non seulement la composition de la *fanfiction* et de l'œuvre originale qui est commentée (l'utilisation de personnages au comportement préprogrammé, dicté par des impératifs techniques ou par ceux de la réécriture), que l'attachement fannique aux éléments d'attraction qui est questionné (que représente l'affection développée par les amateurs pour ces personnages somme toute artificiels ?). La conclusion du texte, dans laquelle le narrateur se montre prêt à ravager son monde empirique pour le bien des êtres fictionnels qu'il aime, affirme, au final, la réalité radicale des sentiments qui ont été élaborés en arpentant la fiction.

Des différentes analyses qui précèdent, on peut conclure que, par l'action même de réécrire et de subvertir les codes et les composantes d'un jeu vidéo, la *fanfiction* vient, parallèlement, sédimenter les codes du détournement. En effet, on a vu que des figures telles que les anti-fictions (métalepses, mises en abyme, réflexivité), l'avatarisation, les comparaisons (positives et « en négatif »), la ludicisation du texte et la narration par éléments d'attraction étaient intégrées au récit comme des éléments structurels. En étant justifiées par l'histoire et commentées par le narrateur (et parfois par d'autres personnages), ces figures deviennent donc des *objets* de discours et entrent dans le répertoire des tournures et des motifs narratifs partagés. En d'autres termes, la *fanfiction* témoigne déjà d'une certaine cristallisation, voire d'une codification de ces procédés, qui sont manifestement assez familiers pour être mobilisés au second degré.

## 6. La *fanfiction* comme trace du détournement

Si la *fanfiction* parvient ainsi à figer les codes du détournement, c'est qu'elle ne se contente pas de mettre en abyme ces procédés dans sa narration : elle en garde également trace dans sa forme. Nous avons montré précédemment que de nombreuses saillances présentes dans les textes amateurs et dans leurs paratextes rappelaient un fonctionnement ludique. Or on peut voir ces saillances comme autant de *traces* de l'activité de détournement conservées et sédimentées par les œuvres. Sans nous réattarder sur des phénomènes déjà décrits, nous synthétiserons ci-dessous quelques illustrations de cette fonction du texte fanfictionnel issues de « My Pokéreality : Voyage à Kanto ». Précisément, nous reviendrons sur trois grandes catégories de saillances énonciatives qui

participent à inclure l'œuvre fanfictionnelle dans le régime du jeu et du détournement : les figurations de l'écriture comme performance en cours, les figurations de la lecture comme intervention créatrice, et celles de l'œuvre elle-même comme étant ouverte, hypertextuelle.

### 6.1. Figurations de l'écriture : texte-fragment et texte-événement

On a notamment vu que le processus d'écriture (comme celui de la lecture, d'ailleurs) n'était pas dissimulé, mais fréquemment mis au jour dans les *fanfictions*. Dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », les commentaires de l'auteur présents en fin de chaque chapitre (qui ne sont distingués de la fiction que par une fine ligne grise et par l'utilisation de l'italique) figurent déjà, à eux seuls, un certain contexte d'énonciation pour le texte. Ceux-ci présentent l'écriture de la *fanfiction* comme un travail en cours, qui serait en train de s'élaborer devant les yeux du lecteur. Par exemple, certains passages sont commentés comme s'ils venaient d'apparaître par surprise, de manière incontrôlée :

> « *J'ai enfin pu faire la première scène contre la Team Rocket bien qu'elle n'était pas exactement comme je la voulais* » (chapitre 10).

> « *Au départ, le chapitre était censé s'appeler Azuria et finir après l'arène, mais c'était déjà assez long comme ça et l'histoire de Léo n'était pas prévue au départ ^^'* » (chapitre 11).

> « *Bon, je suppose qu'une fin pareille vous a surpris, vous qui attendez un 'Allez, steuplé Trock, laisse-moi retourner dans ton jeu, j'te donne un bonbon en échange ! -suspense-', et... ben ça m'a surpris aussi, ce chapitre a subi bon nombre de modifications […] et il a pas grand chose à voir avec ce qui était prévu à la base* » (chapitre 123).

Loin de développer une posture forte de créateur propriétaire de son œuvre, l'auteur se présente donc, dans ses commentaires, comme un spectateur parmi d'autres du processus d'écriture, semblant découvrir le texte sur le moment et s'étonnant lui-même de ses développements :

> « *Choqué d'apprendre qu'en fait Carapuce était vulgaire ? Moi aussi !* » (chapitre 8).

> « Oui, j'aurais du terminer l'Arène au chapitre précédent et ce n'est toujours pas fini...
> Bonne nouvelle, les Pokéballs ne prennent pas l'eau ! (et restent fermement attachées à la ceinture en cas d'humidification ) Aaah, la technologie ! » (chapitre 12).

Ces discours donnent une représentation de l'œuvre fanfictionnelle comme instable, variable, non figée. Ils intègrent, en somme, une dimension structurelle propre à cette pratique littéraire amateur : l'écriture « par mise à jour », qui s'est généralisée avec l'adoption d'internet comme support (François, 2009 : 169). Les *fanfictions* sont effectivement en constante évolution et gardent parfois des marques des opérations (ajouts, suppressions, corrections, actualisations…) que leur font subir leurs auteurs. Dans le chapitre 95 de « My Pokéreality : Voyage à Kanto », notamment, on trouve une anticipation de cette réédition potentielle, puisque le commentaire de l'auteur en fin de texte s'y résume à un simple « *(italique à remplir de quelque chose, un jour peut-être)* ». Dans le chapitre 21, on trouve également deux modifications signalées comme telles et datées, servant à mettre à jour le nombre de Pokémon existants (en suivant les sorties des nouveaux jeux, mais en ignorant la cinquième génération de créatures, que l'auteur n'apprécie guère) :

> *Oui, il n'existe que 493 Pokémon. La 5ème génération n'est qu'un mauvais rêve commun au monde entier (je peux toujours espérer) […]*
> *EDIT 12/10/13 : Le nombre de Pokémon avec la nouvelle génération s'élève maintenant à 562. Oui, la cinquième génération est toujours un rêve.*

*EDIT 18/11/16 : Et la septième génération monte le nombre de Pokémon à 646 Pokémon. Le temps a beau passer, la cinquième reste simplement un cauchemar x)*.

Le statut de *work in progress* de l'œuvre se marque aussi, d'un point de vue formel, dans l'évolution stylistique notable du texte au fil des chapitres. La naïveté des premiers dialogues, le caractère fortement saccadé de l'action (le fait que les événements s'enchaînent de manière attendue, mais sans réelles transitions), la maigreur des descriptions et le grand nombre de fautes de langue laissent progressivement la place à une construction plus nuancée des interactions, à une structure narrative à la fois plus originale et plus lisible et à un style plus soutenu. Par les transformations qu'il accuse et dont il garde trace, le texte atteste donc de la place de l'apprentissage dans la pratique fanfictionnelle et du statut qu'y occupent les compétences linguistiques et scénaristiques : celles-ci – on l'a dit – sont moins un prérequis qu'un objectif.

Dans la *fanfiction*, l'écriture est, en somme, figurée comme une activité toujours en cours, dirigée vers divers objectifs bien souvent non atteints. L'œuvre semble y conserver un statut de non-finition permanente, et « My Pokéreality : Voyage à Kanto » n'y fait pas exception. Bien que l'histoire soit achevée et étiquetée comme « *complete* » dans la base de données *FanFiction.net*, le texte n'en continue pas moins de croître : non seulement le chapitre 124 – la foire aux questions – est parfois mis à jour en fonction des nouvelles interrogations posées par les lecteurs, mais Nyu72 poursuit également l'élaboration de son univers à travers des fictions annexes, qui content les aventures des personnages secondaires ou viennent combler les ellipses de l'histoire centrale[115]. L'aspect conclusif du chapitre 123, dans lequel l'auteur procède à ses remerciements, est ainsi contrebalancé par des ouvertures vers ces divers prolongements :

> Enfin, c'est fini, 4 ans que j'écris cette fic et les autres x)
> J'aurais l'impression que c'est la fin si 'les autres' en question n'étaient pas toujours 'en cours' xD.

La fin de la *fanfiction* principale n'est elle-même pas vraiment arrêtée, puisque l'aventure se termine sur une ouverture vers l'inconnu. Tandis que les héros s'apprêtent à se faire téléporter quelque part sur Terre sans savoir où, leur action se conclut sur une phrase inachevée :

> Je regardai le Rondoudou, puis Safran et le sac de Pokéballs qu'elle transportait. C'était effectivement risqué, nous pouvions apparaître n'importe où, en pleine ville, dans un milieu désert, inhabitable ou inhospitalier pour l'Homme... Mais si c'était pour avoir la chance de rester avec ceux que j'aimais, il n'y avait qu'une seule réponse à cela.
> - Allons-y.
> Et, un flash plus tard... (chapitre 122).

L'inscription de l'incomplétude dans le parcours courant des textes publiés est à mettre en parallèle avec la remarque d'Oger (2012) concernant les *fanfictions* abandonnées. Celle-ci souligne qu'un très grand nombre d'histoires parues ne sont pas menées à leur terme et que, si certains lecteurs déplorent le fait de ne jamais en connaître la fin, ces fictions n'en restent pas moins lues et légitimement hébergées sur les sites. Elle signale même que :

> « […] la fonction recherche du site Fanfic.fr offre la possibilité au lecteur de sélectionner dans le menu "Progression" le statut "abandonnée". Y aurait-il un public pour les fanfictions inachevées ? Voilà ce

[115] Toutes recensées sur le profil de l'auteur, avec leur état d'avancement : « Nyu72 », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017.

qu'on ne verrait jamais en librairie : un rayon entièrement dédié aux romans inachevés… » (Oger, 2012 : 35).

Cette dimension inachevée de l'œuvre n'est pas sans rappeler le principe archontique, que Derecho (2006) emprunte à Derrida pour l'appliquer au cas des *fanfictions*. Le fondement même de l'archive est, en effet, de n'être jamais close : « le principe archontique est cette dynamique dans une archive qui cherche à produire toujours plus d'archives, à s'agrandir. Le principe archontique n'autorise jamais l'archive à rester stable ou immobile, mais veut qu'elle accroisse ses propres stockages »[116] (Derecho, 2006 : 64). Les *fanfictions* semblent bien répondre à cette pulsion de croissance, alimentée par les interactions entre auteurs et lecteurs, dont les actes d'interprétation se nourrissent mutuellement (un chapitre publié appelle un commentaire, voire une réécriture du nouveau fanon, qui appelle alors une réponse, etc.).

La tendance encyclopédique de Nyu72 illustre à elle seule le phénomène, dans le sens où il ne cesse d'accroître son univers par touches, que ce soit par l'écriture d'histoires parallèles ou par ses commentaires en fin de chapitres, qui ajoutent presque systématiquement des informations à ce qui vient d'être narré. Le chapitre 31, pour exemple, s'achève sur un long développement consacré au Pokémon Nœunœuf (sur sa constitution biologique, sa manière de combattre, etc.), créature qui était apparue anecdotiquement dans l'histoire.

Les *fanfictions*, à la manière de l'archive, se présentent donc comme un « récit continuellement différé » (« endlessly deferred narrative » ; Hills, 2002 : 98) qu'il est sans cesse possible de relancer à l'aide d'un « et si ? » (« what if ? » ; Derecho, 2006 : 76). À la suite des chapitres 82 et 83 (dans lesquels le premier Pokémon du narrateur, Tortank, meurt puis est ressuscité grâce à un objet), l'auteur renvoie d'ailleurs explicitement ses lecteurs vers deux textes parallèles qui racontent des versions alternatives de l'histoire. Le premier, intitulé « Et si ? »[117], décrit ce qui se serait passé si Tortank n'avait pu être ramené à la vie. Le second, intitulé « Chapitre 83 ? - Dixième art, définition! »[118], montre une version où le protagoniste avoue prématurément à ses compagnons que leur monde est celui d'un jeu vidéo et qu'ils ne sont que des programmes informatiques. Le chapitre 120 a, lui aussi, dans les discours de l'auteur, le statut de fin alternative : le narrateur y décide effectivement de rester vivre paisiblement dans l'univers vidéoludique jusqu'à sa mort (et l'auteur feint, dans son commentaire, qu'il s'agit de la fin de son histoire[119]). Cependant, dans le chapitre suivant, le Pokémon Mewtwo force le héros à reprendre l'aventure et Nyu72 avoue : « *doooonc... ouais, c'était pas la fin, désolé x), Mais bon, ça faisait une fin si mignonne que j'ai pas pu*

---

[116] « The archontic principle is that drive within an archive that seeks to always produce more archive, to enlarge itself. The archontic principle never allows the archive to remain stable or still, but wills it to add to its own stores ».

[117] « My Pokéreality : Des histoires multicolores Chapter 11: Et si?, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/9162447/11/My-Pok%C3%A9reality-Des-histoires-multicolores, consulté le 28/02/2017.

[118] « My Pokéreality : Des histoires multicolores Chapter 12: Chapitre 83 ? - Dixième art, définition!, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/9162447/12/My-Pok%C3%A9reality-Des-histoires-multicolores, consulté le 28/02/2017.

[119] « *Et voilà pour la longue aventure de VàK ! 120 chapitres tout ronds (ouais, j'aurais pu faire les 151 pour la forme, je sais xD), le jour de mes 23 ans x3 Et en 2016 pages au cas où j'oublie l'année où elle s'est terminée, tout est parfait ! x3* ».

*m'en empêcher x)* ». Dans sa foire aux questions, l'auteur évoque également des suites possibles de sa *fanfiction*, si celle-ci s'était arrêtée au chapitre 120. L'existence de plusieurs « états » de la fiction, coexistant parallèlement, n'est pas sans rappeler la notion de « fiction quantique » développée par Blanchet (2010) : en proposant de multiples points de vue sur l'univers fictionnel (et en laissant la porte ouverte à une infinité d'autres), l'auteur offre aux récepteurs autant de formes d'expérimentation de cet espace imaginaire.

La présence de telles ouvertures à la variabilité va à l'encontre d'une conception de l'écriture comme moyen de « fixer » les idées ou les récits, et de la publication comme « entreprise de monumentalisation, de patrimonialisation du discours, voire d'institutionnalisation » (Komur-Thilloy et Réach-Ngô, 2012 : 8). La *fanfiction*, au contraire, en admettant les mises à jour et en encourageant une « lecture hypertextuelle », « met un terme à la clôture définitoire du texte publié et renouvelle l'entreprise de monumentalisation que pouvait représenter l'acte de publication » (Komur-Thilloy et Réach-Ngô, 2012 : 26). Cette admission d'une lecture circulatoire et non linéaire se marque dans tous les commentaires de l'auteur qui encouragent le lecteur à interrompre sa poursuite de « My Pokéreality : Voyage à Kanto » pour se rendre sur un autre texte[120]. Elle est également apparente lorsqu'il présente la lecture d'un chapitre comme facultative. Dans un avertissement au début du chapitre 45, il signale ainsi : « *bonjour à tous. Ce chapitre contient une scène qui choquera et déplaira sans aucun doute à beaucoup d'entre vous ! Mais la lecture de ce chapitre n'étant pas essentielle pour la compréhension de la suite, je vous propose de passer directement au suivant si vous êtes facilement choqué* ». Cette dimension hypertextuelle, qui renforce l'ouverture du texte, n'est pas sans rappeler le fonctionnement des récits interactifs, dans lesquels :

> il y a […] bien une fin identifiée, mais le lecteur est incité à reprendre aussitôt la lecture pour essayer un nouveau parcours : la fin n'est qu'une péripétie et la lecture, dans cette circularité, reste toujours inachevée. […] S'il n'y a plus de clôture matérielle, on peut ainsi observer, dans certaines œuvres numériques, un déplacement de la notion de *clôture* en tant que *fin d'un récit* vers la clôture en tant que *fin d'une expérience de lecture* (Bouchardon, 2006 : 4, vers. num.).

Les figurations de l'écriture dans la *fanfiction* font donc apparaître cette dernière comme un procédé en cours, inachevé et non linéaire. Ces différentes représentations alimentent, de plus, un effet d'événementialité. Les mises en abyme de l'écriture confèrent à cette dernière un aspect « temps réel », qui est en outre renforcé par la transparence du style et le rythme haché de la narration. « My Pokéreality : Voyage à Kanto », en effet, s'embarrasse assez peu de descriptions ou de transitions : les événements sont contés dans un style très direct (sans ornements), laissent une grande place aux dialogues et s'enchaînent de manière assez rythmée.

Dès le premier chapitre – pour illustration –, Eevee-man est enlevé par les sbires de Trock et ce dernier lui annonce son projet de l'engager pour un mystérieux travail en très peu de lignes, sans que le protagoniste ait le temps de questionner ce qui lui arrive. Dans le chapitre 18, de même, le narrateur frôle la noyade et, une fois réanimé, s'en va presque immédiatement (après un bref

[120] Par exemple : « *pour ceux qui sont intéressés par le passé de Giovanni (et de Safran par la même occasion), je vous propose d'aller lire 'Une histoire de revanche et de création'. Vous pouvez également lire les chapitres 2 et 3 des bonus de VàK : 'Des histoires multicolores'* » (chapitre 34) ; « *et pour les curieux qui voudraient voir le match /Gray, il est disponible dans les Histoires Multicolores avec les deux points de vue* » (chapitre 54).

passage par le Centre Pokémon) combattre le champion d'arène de la ville. De manière générale, sa pré-connaissance du déroulement du jeu lui permet d'aller systématiquement droit au but, et l'ensemble des péripéties racontées ne dure en fait qu'un mois. Le caractère brusque des enchaînements pourrait être comparé à une forme d'« asyndète narrative », dans le sens où l'absence de connecteurs narratifs (et non plus grammaticaux) génère un effet général de saccade. La transparence du style fanfictionnel, sa dimension profondément visuelle et la présence centrale qu'y occupent les dialogues font d'ailleurs partie des raisons qui motivent Coppa (2006b : 240-241) à rapprocher la *fanfiction* du théâtre.

Néanmoins, ce sont les commentaires de l'auteur qui construisent le plus clairement cet aspect événementiel du texte. Ceux-ci miment notamment une écriture en temps réel en s'adressant directement au lecteur, comme si l'auteur et lui étaient en coprésence, à travers des simulations de dialogues :

> *Un chapitre qui s'appelle Route 22 et qui se passe majoritairement à Jadielle, je sais* (chapitre 7).

> *Où était le scout qui donnait au joueur son premier combat hors rival ? C'était le plus petit des trois cadavres. Celui qui avait la Pokéball, mort empoisonné par un Aspicot.*
> *Il ne faut pas piller les morts ? Et vous croyez qu'ils viennent d'où tous les objets qui sont dans les grottes et forêt dans le jeu?* (chapitre 8).

> *Quoi? Qui n'a jamais pensé que la tête d'un Chétiflor avait la forme d'un ballon de rugby ?* (chapitre 15).

L'auteur construit également sa *fanfiction* comme un événement en invitant ses lecteurs à participer à des jeux de devinettes, voire à de véritables concours avec récompense à la clef :

> *Allez, un petit jeu pour me faire pardonner de ce cliffhanger honteux (qui n'était pas du tout prévu, comme le précédent) : devinez le futur surnom du Osselait !*
> *Vous avez droit à deux réponses, une pour 'Red' et une pour Safran !* (chapitre 40).

> *Pour en revenir à la proposition, nous allons faire un pari vous et moi. Dites-moi dans quelle ville vous pensez que nous allons fêter les 100 chapitres de VàK ! Tous les gagnants repartiront avec les deux premiers chapitres d'une autre fic Pokémon que je vous cache depuis longtemps :P*
> *Et pour la précision, on le saura quand on y sera parce que j'en sais rien non plus ^^ J'avais déjà prévu que ce soit le chapitre 92 qui finissait ici donc... ^^''* (chapitre 93).

Enfin, il est intéressant de noter que cette dimension « temps réel » du texte est aussi soutenue par les propos des lecteurs. Leurs commentaires sont très régulièrement rédigés au fur et à mesure de la découverte de la *fanfiction* et actent les réactions de leur auteur aux événements qui l'ont marqué. Au chapitre 26[121], par exemple (où les héros sont aux prises avec des Pokémon spectres qui ont pris possession de cadavres), la commentatrice Kaisuky juxtapose des citations du texte original et des descriptions de son ressenti :

> « Je ne pense pas qu'elle soit vivante avec une blessure pareille, mais on sait jamais. » Mais barre toi ! Reste pas làààà ! Y a des spectres qui tournent, tu as joué à Pokémon oui ou non ?! […]
> « La tête de la femme se décrocha » *Sens la chair de poule lui remonter le long des bras* ToT ignoble … C'est quoi cette description ?! En plus l'autre qui peut courir
> ... Il va être long ce chapitre.

[121] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 26, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/26/1/, consulté le 28/02/2017.

« – Faut vraiment qu'on parte, là ! » Ennfffiiiinnn ! […]
« Transpercer sa poitrine » *marque une pause* Je ne sais pas pourquoi, mais je n'ai pas envie de lire la description qui va suivre
Ouais … j'aurais dû sauter les deux phrase suivantes.

La lectrice Emokami procède de manière plus ou moins similaire, sans toutefois préciser systématiquement quels sont les passages qu'elle commente :

Petit détail… Cyan parle facilement de film d'horreur, plutôt gore apparemment (personnellement, ce genre de film, j'évite, j'aime pas du tout ) devant Safran, la petite gamine du groupe ? O.O […]
Bref, je me tais u_u
« quel genre d'enfant aimait l'Histoire ? » Moi ! Moi ! Moi ! À 9 ans je connaissais toute les périodes de la préhistoire XD
Non je ne me vante pas du tout u_u
Waha ! Des morts un peu partout, comme c'est déplaisant u_u
Un truc que j'ai pas compris. La Nécropole…c'est quoi ? Une partie de la ville de Lavanville ? Qui aurait été abandonnée ?
« Kekekekeke » Y a pas une exorciste dans le jeu qui dit vraiment ça à un moment ?
Carabaffe le karcher ! XD […]
Bah oui le Scope Sylphe… je suis la seule à m'être demandé pourquoi Red fonçait tête baissée dans tout ce merdier sans ce fameux objet ? XD
Mouahahaha ! Pokédex inutile !

Ces diverses représentations de dialogues et de co-présence préfigurent le point suivant en simulant au sein du texte, en plus d'une immédiateté, une certaine interactivité. En cela, elles rappellent également cette citation de Coppa visant à intégrer le genre au sein des arts de la performance :

La fanfiction […] est une performance culturelle qui requiert un public en direct ; la fanfiction n'est pas seulement un texte, c'est un événement. […] Il y a une sorte de simultanéité dans la réception de la fanfiction, une histoire que tout le monde est en train de lire, plus ou moins en même temps, plus ou moins ensemble[122] (Coppa, 2006b : 239).

### 6.2. Figurations de la lecture : le texte interactif

Comme l'ont déjà montré les précédents exemples et comme le note François au sujet des fiches de présentation des auteurs (2009 : 77) : dans les *fanfictions*, la présence d'autrui ne cesse d'être reconnue et convoquée. Le texte – comme c'est le cas de la plupart des formes de détournement que nous avons abordées jusqu'ici – est construit comme une adresse constante à son lectorat.

Dans la fiction elle-même, les figures que sont les ellipses et les sous-entendus participent à construire une place pour le lecteur au sein du texte, à assurer une fonction qu'on pourrait qualifier de phatique. En faisant l'économie d'explications ou de descriptions d'éléments propres à la licence *Pokémon*, la *fanfiction* s'adresse à un lecteur familier de cet univers. Ce lien de connivence est réassuré, régulièrement, par un jeu de monstration-dissimulation des composantes les plus fameuses de l'œuvre originale. La première apparition du célèbre Pikachu, par exemple, n'est mentionnée que

[122] « Fan fiction […] is a cultural performance that requires a live audience ; fan fiction is not merely a text, it's an event. […] there's a kind of simultaneity to the reception of fan fiction, a story everyone is reading, more or less at the same time, more or less together ».

sous la forme d'une périphrase, comme si le narrateur feignait d'ignorer le nom de la créature : « elle libéra alors un second Pokémon. Une souris électrique jaune dont les joues rouges crachaient quelques étincelles » (chapitre 15). De même, la première rencontre des héros avec un membre de la Team Rocket est amenée de manière allusive :

> C'était un homme adulte habillé uniquement de noir avec une ceinture sur laquelle trois Pokéballs étaient placées. L'énorme R rouge sur sa veste et sa coiffe me fit rapidement comprendre de quel groupe il faisait parti. Une fois debout, l'homme nous vit et sursauta avant de mettre une main à sa Pokéball.
> – Encore des gamins ? Bon, partez d'ici bien sagement et il ne vous sera fait aucun mal, pigé ? (chapitre 10).

Le texte est ainsi ponctué de clins d'œil, tant au jeu original (dans le chapitre 4, l'onomatopée « Tu. Tu. Tududu! » transpose, pour illustration, le son des machines de soin qu'on peut entendre dans la cartouche Game Boy) qu'aux *memes* communautaires (des références sont faites, par exemple, à l'impopularité du Pokémon de départ Bulbizarre).

Ne serait-ce que par les nombreux sous-entendus qu'il contient, le texte sollicite donc son lectorat. On a montré, de plus, que le paratexte était saturé de marqueurs dialogiques qui – au-delà de leur effet d'événementialité – figurent la dimension intimement collective de la pratique. L'auteur, d'une part, ne cesse de questionner ses récepteurs, de prévoir leurs réactions potentielles (« *et voilà, le mystère Taupiqueur est levé. Pas trop déçus?* » ; chapitre 19), voire d'essayer de modérer leurs *reviews* par anticipation (comme dans le chapitre 34, où il propose aux lecteurs des abréviations pour différencier ses personnages homonymes[123]). Il tente aussi de susciter des commentaires à travers ses concours et devinettes, ou à travers des provocations (« *me demande si quelqu'un pourra trouver à qui je faisais référence pour l'ange au minigun... (ça m'étonnerait)* » ; chapitre 25) et il ne manque pas de féliciter les lecteurs qui parviennent à les résoudre (« *bravo à Eclipse1995 de m'avoir grillé si rapidement* » ; chapitre 57), gardant donc la trace de cette interaction dans les marges de son texte.

Les lecteurs-commentateurs, d'autre part, répondent à ces invitations et relancent la discussion (différée) par d'autres amorces dialogiques :

> Je n'adhère pas totalement à l'histoire de la guerre et comment elle s'est déclenchée. […] En fait ça passerait sûrement mieux si on avait plus d'infos sur cette période. Comment ils contrôlaient les Pokémon avant ? Pourquoi ceux du Conseil des 4 ne se sont pas rebellés ? Pourquoi est-ce qu'ils ont attendu un an pour intervenir, et pourquoi ils n'ont rien fait contre Audric avant ? (chapitre 9).

À travers ces échanges, « les distinctions entre auteurs et lecteurs, producteurs et spectateurs, créateurs et interprétations se fond[ent] pour former un continuum de lecture-écriture, [...] chacun aidant à soutenir les activités des autres »[124] (Levy, 1987, cité par Jenkins, 2006b : 144).

---

[123] « Par facilité, différenciez les différentes Aline par Aline R (Rocket), K (Kangourex) et M (Maman). Les abréviations ne seront pas utilisées dans la fic mais si vous avez envie de vous plaindre de quelque chose, ça vous facilitera la vie ^^ ».

[124] « The distinctions between authors and readers, producers and spectators, creators and interpretations will blend to form a reading-writing continuum, […] each helping to sustain the activities of the others ».

Les interventions des lecteurs peuvent également avoir un effet direct sur le texte, inscrivant de ce fait la *fanfiction* dans un régime qu'on peut qualifier d'interactif (comme nous l'avons déjà détaillé précédemment[125]). Il arrive, notamment, que les commentateurs fassent remarquer à l'auteur des fautes de langue ou des imprécisions narratives, qui donnent ensuite lieu à des mises à jour du texte. La remarque postée par Yamake sur le chapitre 33, par exemple souligne une erreur de temporalité (« petit détail que je viens de vérifier. Ça ne fait pas une semaine que Red a commencer son parcours, mais presque deux. 12 jours pour être exacte »[126]) qui a depuis été corrigée dans le passage correspondant (« – Hahaha, et depuis combien de temps es-tu dresseur gamin ? – Un peu moins de deux semaines, répondis-je prudemment »). Autre exemple : les coquilles signalées par le lecteur Maxren au chapitre 49 ont, elles aussi, disparu de la version actuelle du texte[127].

Grâce à son paratexte, la *fanfiction* garde donc la trace d'interactions effectives, d'actes productifs de lecture qui ont influencé l'élaboration du texte : la lecture y est représentée comme une composante à part entière du processus créatif. On avait, d'ailleurs, signalé que les commentaires influencent également la production des fictions par leur seule existence : la présence de nombreuses remarques positives ou, du moins, de marques de la consultation encouragent les auteurs à poursuivre l'écriture et à ne pas laisser leur texte inachevé. Nyu72 souligne lui-même cet état de fait dans les remerciements qu'il adresse à ses lecteurs (autres traces des échanges et de leur influence sur la création) :

> Je voulais aussi remercier les reviewers anonymes. C'est dommage que je ne puisse pas vous répondre directement, mais je tiens tout de même compte de vos avis. Et pour les moins anonymes, vous savez que je réponds à chaque fois. :3[128].

> *Je voulais profiter de ce chapitre anormalement long et, pourtant, sur lequel il n'y a pas grand chose à dire, pour remercier toutes les personnes qui commentent la fanfiction. À chaque fois que je manque d'inspiration ou de motivation (ça m'arrive, j'avoue ^^), je m'en vais relire toutes les reviews, de la première à la dernière, et ça me donne vraiment envie de me dépasser.* […] *Donc, merci beaucoup à tous, je ne pense pas que l'histoire serait allée aussi loin sans vous !* (chapitre 22).

À travers ces signes de dialogue et d'interactivité (qu'elle soit figurée ou effective), la *fanfiction* construit aussi une représentation profondément collective de l'écriture : l'intégration de l'auteur dans un fandom qui partage des codes et des contraintes, ajoutée à la dynamique dialogique qui encadre la production du texte, dilue fortement l'individualité du créateur. L'auteur de *fanfiction* s'inscrit plutôt dans un régime d'auctorialité partagée, dont les exemples les plus évidents sont sans doute la bêta-lecture et les pratiques d'écriture collaborative.

La bêta-lecture incarne la fonction critique et transformatrice qui est attribuée à la lecture dans ces communautés. Les interventions de ce lecteur-correcteur en amont de la publication

---

[125] Dans la première partie, chapitre 2, point 2.2.
[126] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 33, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/33/1/, consulté le 01/03/2017.
[127] « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 49, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/49/1/, consulté le 01/03/2017.
[128] « Nyu72 », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017.

laissent parfois des traces dans le texte[129], mais surtout dans les remerciements formulés par l'auteur :

> J'aimerais donc remercier ici les personnes qui m'ont aidé et soutenu tout au long de ce projet.
> À commencer par Noxae, ma bêta-correctrice qui me soutient depuis le début et est devenue ma meilleure amie. Vous pouvez être sûrs que, sans elle, VàK ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui. Elle n'aurait peut-être même pas existé puisque sa fanfic (qu'elle n'a pas fini, on peut pas la féliciter pour ça par contre :p) a probablement été ce qui m'a poussé à franchir le pas et publier la fic (chapitre 123).

La pratique de la bêta-lecture, en répartissant la responsabilité du texte entre plusieurs figures, représente « une réfutation supplémentaire de l'idée que des individus ou des groupes peuvent revendiquer la propriété intellectuelle exclusive des textes et des images qui se combinent pour former un cadre de référence partagé »[130] (Karpovich, 2006 : 176).

De plus, dans son commentaire, Nyu72 laisse entendre que sa bêta-lectrice n'a pas seulement influé sur son texte en le corrigeant, mais qu'elle a tout bonnement causé son passage à l'écriture : c'est la *fanfiction* de cette dernière[131] (racontant aussi une histoire de *self-insert* dans un jeu *Pokémon* en mode *nuzlocke*) qui a inspiré l'auteur pour réaliser la sienne. On voit ici à l'œuvre la dynamique de circulation dans la communauté des motifs et des fictions, qui se nourrissent l'un l'autre. Dans sa foire aux questions, Nyu72, répondant à la demande d'un de ses lecteurs, autorise d'ailleurs ses pairs à utiliser ses personnages ou son univers pour écrire leurs propres textes (en demandant simplement d'être mis au courant, le cas échéant) et ouvre ainsi son texte à de nouvelles réécritures. Il ne se prive pas non plus d'emprunter les ressorts scénaristiques d'autres auteurs du fandom, comme dans son texte « My Pokéreality : Une histoire Kaisukyesque »[132], un complément de sa *fanfiction* principale qui reprend certains éléments d'une fiction de l'auteure Kaisuky.

La dilution de l'auctorialité, des démarcations entre auteur et lecteur et des frontières entre les textes est encore plus explicite dans les pratiques d'écriture collectives, auxquelles Nyu72, comme beaucoup d'autres auteurs de *fanfictions*, se livre à l'occasion. Kaisuky et lui-même ont ainsi créé un profil d'auteur partagé (nommé « Nyaisuky »[133]) pour héberger les *fanfictions* écrites à plusieurs mains ou faisant des *crossovers* entre leurs univers. Il est intéressant de noter que ce profil est lui-même fortement mis en scène et diégétisé :

---

[129] La review de Maxren sur le chapitre 70 signale qu'une remarque de la bêta-lectrice avait été laissée dans le texte, bien que celle-ci ait été supprimée depuis : « je crois que tu as laissé un commentaire de ton/ta béta: On dirait plutôt revanche je pense » ; voir « Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 70, sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/70/1/, consulté le 02/03/2017.

[130] « The practice of beta reading represents a further refutation of the idea that individuals or groups can claim sole intellectual ownership over the texts and images that combine to form a shared frame of reference ».

[131] « Duel au sommet Chapter 1: Prologue : Souvenirs, souvenirs, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/6890543/1/Duel-au-sommet, consulté le 06/02/2017.

[132] « My Pokéreality : Une histoire Kaisukyesque Chapter 1: Une nouvelle Arène Pokémon, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/10459452/1/My-Pok%C3%A9reality-Une-histoire-Kaisukyesque, consulté le 02/03/2017.

[133] « Nyaisuky », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/u/6569024/Nyaisuky, consulté le 02/03/2017.

- Alors comme ça, on tente d'entrer par effraction dans les coulisses ? s'exclame une jeune femme vous dévisageant. Tu n'es pas le premier, ni le dernier que j'attrape. Et tu sais ce que je fais des petits curieux dans ton genre ?
- Euh Kai, c'est l'ouverture des coulisses aujourd'hui.
- … Nyu, tu ne pouvais pas le dire plus tôt ?!
- Je te l'ai dit … plusieurs fois.
- Pardon cher lecteur, il semble qu'il y ait eu une petite méprise. Veuillez pardonner ce désagrément.
Votre tortionnaire vous détache aussitôt en s'excusant.
- Euh Nyu … je te laisse. J'ai des pièges à désactiver.
Aussitôt, l'auteure s'en va.
- Bienvenue à Nyaisuky. L'endroit où vous pourrez découvrir les coulisses de Voyage à Kanto, écrite par moi-même, ainsi qu'Évolution écrite par la personne que vous avez précédemment rencontré. Ici seront regroupées les interactions entre nos deux fics. Car oui, derrière nos histoires, nos personnages continuent à vivre et interagissent en eux.

On retrouve, dans ces histoires, les procédés de fictionnalisation de soi décrits plus haut ainsi qu'une mise en abyme des procédés d'écriture. La *fanfiction* collaborative « La terrible aventure ! »[134] est, à ce titre, assez révélatrice, puisqu'il s'agit d'une mise en récit de conversations skype entre les auteur(e)s Nyu72, Kaisuky et Noxae, dans lesquelles s'immiscent aussi leurs divers personnages. Ce texte, comme le profil commun « Nyaisuky », inscrit la *fanfiction* dans un régime interactif, dialogique, mais aussi réflexif et ludique, où l'auteur, les personnages et même le lecteur sont représentés comme des rôles à incarner[135].

### 6.3. Figurations de la textualité : un code hétérogène

Les différentes saillances observables dans la *fanfiction* représentent donc l'écriture comme un processus inachevé, une performance toujours en cours, et la lecture comme un acte d'intervention faisant partie de la création. Or elles donnent également, dans le prolongement de ces idées, une certaine image de la textualité : l'œuvre y apparaît comme le simple maillon d'un vaste intertexte et comme un mélange de codes hétérogènes.

De manière générale – et il s'agit là presque d'un truisme –, la *fanfiction* s'inscrit nécessairement dans le cadre d'un architexte, d'un répertoire de textes avec lesquels elle entre en relation directe. Selon Derecho, cette organisation va plus loin que la simple intertextualité en se calquant plutôt sur le modèle de l'archive : la littérature fanfictionnelle serait « archontique », terme appliqué aux « œuvres qui génèrent des variations qui s'annoncent elles-mêmes explicitement comme des variations. Les textes archontiques utilisent distinctement des "marques de citation" [guillemets] en faisant référence aux personnages et aux récits de manière évidente »[136] (Derecho, 2006 : 65-66). Ainsi, les textes de *fanfictions* disent et redisent incessamment les relations qu'ils entretiennent avec les autres productions du fandom ou avec la culture populaire en général.

---

[134] « La terrible aventure ! Chapter 1: Note d'auteurs, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*. URL : https://www.fanfiction.net/s/11082738/1/La-terrible-aventure, consulté le 02/03/2017.

[135] Ce qui n'est pas sans rappeler une remarque de Piffault au sujet de la littérature numérique : « on n'est plus dans le point de vue narratif ou dans l'identification à un personnage, mais dans l'interprétation d'un rôle » (Piffault, 2008 : 546).

[136] « "Archontic" describes only those works that generate variations that explicitly announce themselves as variations […]. Archontic texts definitely "use quotation marks" by referencing characters and narratives in obvious way ».

L'œuvre n'apparaît, dans ce tissu de références, que comme le fragment d'une architecture complexe.

« My Pokéreality : Voyage à Kanto » est tout à fait représentative du phénomène, car les renvois aux différentes « archives » ou bases de données dans lesquelles elle s'inscrit sont légion dans le texte. Le premier répertoire mobilisé est, sans surprise, le fandom *Pokémon* : celui-ci apparaît à travers les citations des jeux de la licence (autres que la version *Pokémon Rouge*) et, très fréquemment, via des comparaisons avec le dessin animé.

Dans le premier cas, on trouve notamment des références aux versions postérieures à *Pokémon Rouge* et aux créatures qui y apparaîtront. Les principales fonctions de ces renvois sont de faciliter les descriptions[137] et de servir de clefs d'interprétation au narrateur pour anticiper le fonctionnement de l'univers[138]. Le commentaire de l'auteur en fin du chapitre 23 montre, en outre, le caractère toujours explicite, marqué de ces emprunts, puisqu'il signale avoir copié la mélodie d'une attaque de Pokémon (la berceuse) sur une chanson entendue dans un autre jeu de la licence : « *bon ok, ce n'était pas la berceuse de Mélofée, mais bien la chanson du Professeur Mélofée dans le mini-jeu de Pokémon Stadium* ».

Les rappels du dessin animé servent aussi, le plus souvent, de « puissants dispositifs d'abréviation » pour l'écriture (« powerful shorthand[139] device » ; Stasi, 2006 : 122), permettant de faire l'économie de descriptions – principalement dans le cas de descriptions visuelles ou sonores. Ainsi, dans le chapitre 2, le narrateur rappelle son premier Pokémon en dirigeant sa Pokéball vers lui « comme dans le dessin animé » ; dans le chapitre 10, le Pokémon Rondoudou attaque en chantant « la même chanson que dans le dessin animé » ; dans le chapitre 61, Gray est confronté à un obstacle qui « ressemblait au fameux piège de la Team Rocket du dessin animé, un trou invisible » ; ou encore, quand l'avatar Red reprend le contrôle de son corps dans le chapitre 81, il décide, pour que les autres personnages puissent le différencier d'Eevee-man, de retourner sa casquette : « 'comme quand Sacha lançait une Pokéball' fut son inspiration pour cette idée ».

Ces comparaisons peuvent aussi, comme décrit précédemment, fonctionner par oppositions et révéler l'univers en négatif. Dans le chapitre 26, pour illustration, le narrateur s'étonne que son Pokédex ne parle pas « comme dans le dessin animé » et, dans le chapitre 36, il se désole que la *fanfiction* ne se conforme pas au modèle de la série, lorsque le Pokémon Dracaufeu prononce son nom au lieu de rugir : « tiens ? Il disait son nom ? Il n'était capable que de rugir férocement dans le dessin animé, cela le rendait peut-être moins intimidant, mais j'étais déçu quelque part. Je m'étais habitué au cri des autres Dracaufeu et l'entendre prononcer son nom ne me semblait pas naturel ».

Une deuxième « archive » dans laquelle la *fanfiction* est intégrée par le moyen de citations intertextuelles n'est autre que le jeu vidéo dans son ensemble. Le narrateur, qui est un amateur de

[137] Comme dans le chapitre 59 : « arrivé sur la région sablée, je remarquai que le lac était bien présent et qu'un petit îlot ressemblant à la carapace d'un Torterra était au centre ».
[138] Comme dans le chapitre 34 : « l'attaque Explosion s'activa et nous projeta de force loin de Giovanni […]. Je hurlai le nom de mon Pokémon priant pour que cette attaque soit aussi dangereuse pour lui qu'elle ne l'était dans Pokémon Snap ».
[139] Notons que *shorthand* signifie, plus littéralement, « sténographie », ce qui retranscrit bien l'idée d'un mode d'écriture rapide, procédant par raccourcis.

ce médium, interprète et décrit son environnement en mobilisant des références issues de titres populaires (pour la plupart édités par Nintendo) :

> Sonate venait de mettre le Rattatac à terre d'un coup de poing à la mâchoire. Elle fit une petite danse de joie qui, vu la forme du Pokémon, me fit un peu penser à celle de Kirby (chapitre 15).
>
> Sur le lit, nous attendaient des habits pliés. Le genre d'habits que portaient Popo et Nana des Ice Climber[140] et dont le nom m'échappait totalement. Pour les Îles Écume, compris-je (chapitre 89).
>
> Je courrais n'importe où. Gauche, tout droit, droite, j'avais l'impression d'être dans un de ces jeux dans lesquels on se dirigeait en cliquant sur des flèches (chapitre 6).

Ces références remplissent aussi une fonction d'économie pour nourrir les descriptions en se basant sur les références encyclopédiques d'un lectorat de joueurs[141], mais elles peuvent également devenir des composantes narratives à part entière, venant meubler la fiction. Les personnages inspirés de *The Legend of Zelda* mentionnés plus haut sont, ainsi, les jalons d'une « quête annexe » du narrateur. De même, on apprend, au chapitre 45, que les PNJ de la fiction connaissent le jeu vidéo (ils peuvent notamment jouer à des jeux *Mario*, ce qui renvoie au fait que des consoles de Nintendo sont effectivement présentes dans le titre *Pokémon Rouge*). Dans le chapitre 70, le narrateur livrera d'ailleurs un duel de *Tetris* avec son amie Karen, affrontement qui aura des conséquences sur la suite des événements.

On voit, à travers ces exemples, que les citations sont presque systématiquement intégrées à l'histoire par le filtre du narrateur, qui – par son statut de joueur, de fan et de mise en abyme de l'auteur – agit comme une sorte d'opérateur d'intertextualité. De ce fait, l'acte de la référence est, comme les autres figures abordées ici, fictionnalisé. Lorsque le protagoniste renomme ses Pokémon à l'aide de surnoms issus des jeux *Spyro : A Hero's Tail* (chapitre 31), *Final Fantasy* (chapitre 69), ou encore *Mario*, *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda* et *Buck Bumble*[142] (chapitres 40 et 41), le renvoi intertextuel n'est pas implicite ni même porté à charge de l'auteur, mais produit consciemment par un personnage fictionnel. De cette manière, la *fanfiction* présente la mobilisation d'un réseau de textes comme étant plus qu'un artifice d'écriture : un mode d'expérimentation du monde.

Enfin, les nombreux renvois qu'elle contient inscrivent la fiction dans un troisième répertoire : celui de la culture populaire en général. On retrouve effectivement, de manière plus diffuse, des mentions de genres ou de mondes-types censés convier une certaine ambiance :

> Vers le fond de la pièce, une machine ovale ressemblant à une capsule spatiale d'un film de science-fiction était remplie d'un liquide verdâtre, quelque chose flottait à l'intérieur (chapitre 21).

---

[140] *Ice Climber* est un jeu de plateformes prenant place dans des décors polaires et dans lequel le joueur dirige deux personnages habillés en tenues d'Inuits.

[141] Dans certains cas, les jeux peuvent même servir de modèles pour la fiction. Un commentaire de l'auteur en fin du chapitre 103 indique que l'un des combats qu'il a racontés dans son texte a été inspiré par « une de mes chasses qui s'est mal passée contre un Rajang dans Monster Hunter 4 Ultimate. Des sales bêtes ces trucs... » (*Monster Hunter 4 Ultimate* est un jeu d'action-RPG dans lequel on incarne un chasseur de monstres dans un univers de *fantasy*).

[142] *Buck Bumble* est un jeu d'action dont le protagoniste est une abeille, ce qui pousse le narrateur à faire un parallèle avec son Pokémon guêpe, Dardargnan.

> Nous nous retournâmes comme un seul homme pour s'apercevoir que le portail s'était brusquement refermé derrière nous.
> – Génial, râla Cyan. Tu parles d'un cliché de films d'horreur... (chapitre 26).

Les citations de ce type permettent parfois, en se faisant les signes d'un univers de sens donné, d'apporter de la densité aux personnages en leur suggérant un passé ou un contexte. C'est le cas dans le chapitre 37, où les héros rencontrent des *miko* (prêtresses japonaises de la religion shintoïste) qui portent toutes le nom de personnages de mangas.

L'utilisation de références à la culture populaire (et notamment au cinéma) comme « béquille narrative » est une récurrence stylistique qui avait déjà été remarquée par Grignon (2015) dans le cadre des novellisations de jeux vidéo (qui malgré leur statut officiel et professionnel, partagent avec les *fanfictions* le fait d'être des adaptations textuelles d'œuvres vidéoludiques). Ce « réflexe référentiel » développé par certains personnages est, selon la chercheuse, un moyen de désamorcer la forte connotation cinématographique des éléments concernés (dans son cas, les morts-vivants) : il sert de médiation entre le lecteur et les personnages de la fiction, qui partagent les mêmes connaissances encyclopédiques. En outre, les citations permettent d'affirmer l'appartenance générique de l'œuvre à une « chaîne culturelle et commerciale » et d'ainsi définir un certain pacte de lecture.

À côté de cette construction archontique, architextuelle, l'image de la textualité qui est donnée par les différentes saillances présentes dans la *fanfiction* est aussi celle d'une superposition de codes hétérogènes[143]. Dans son analyse d'un corpus de textes amateurs inspirés de la saga *Harry Potter*, François remarque, en effet, que ceux-ci sont marqués par « différents héritages superposés et porteurs de normativité » (François, 2009 : 165). Les codes de l'œuvre-source, ceux du médium auquel elle appartient, ceux du fandom, ceux du genre fanfictionnel choisi ou encore l'histoire des *fanfictions* en général sont tous des influences qui se manifestent dans les fictions comme autant de couches sédimentées.

Dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », outre les références vidéoludiques qui ont déjà été largement détaillées, on peut observer une fréquente reprise des codes du manga ou de l'*anime* japonais. Les postures physiques des personnages ou les manières exagérées qu'ils ont d'exprimer leurs émotions, principalement, empruntent beaucoup à l'imagerie et au comique visuel de ce type d'œuvres. La timidité de la jeune Safran, par exemple, s'exprime toujours de manière assez caricaturale et colle avec les représentations habituelles des personnages de type *kawaii* (mignons, doux, naïfs et un peu maladroits), pensés pour susciter le *moe* (concept désignant un fort sentiment d'attachement chez le récepteur pour un personnage de fiction). En voici deux illustrations :

> Elle ne bougea pas. Elle tremblait un peu, expirant à de nombreuses reprises puis soudain, leva sa tête vers moi et me dit d'une voix forte en fermant les yeux :
> – Je m'appelle Safran ! Merci de me raccompagner ! (chapitre 4)

> Karen lui avait attaché le ruban de manière à ce qu'elle garde sa queue de cheval et celui-ci dépassait sur chaque côté de sa petite tête blonde la rendant totalement adorable. Elle me jetait quelques regards en piétinant le bout de son pied droit avec le gauche et attendit ma réaction. […]
> – Magnifique, dis-je enfin.

---

[143] On retrouve ici une idée développée au sujet des *machinimas*.

> Elle sourit alors béatement en mettant ses mains vers son ruban et regardant le sol sous l'air amusé de notre petit groupe (chapitre 30).

À travers le texte fanfictionnel se lisent ainsi plusieurs œuvres qui sont mises en résonnance. Cette superposition de codes pousse d'ailleurs Stasi (2006 : 119) – pour décrire les œuvres de fans – à délaisser la notion de *braconnage* (*poaching* ; qui sous-entend tout de même l'idée de vol) au profit de celle de *palimpseste*. Le terme permet de souligner l'aspect dynamique de la production et le fait qu'un nouveau texte ne vient pas remplacer le précédent, mais simplement s'y additionner : « j'utilise le terme palimpseste pour désigner une stratification riche et non hiérarchique de genres, plus ou moins partiellement effacés et refaisant surface, et un continuum riche et complexe de thèmes, de techniques, de voix, d'humeurs et de registres »[144] (Stasi, 2006 : 119).

Cette hétérogénéité structurelle se double, par ailleurs, d'une ouverture à l'intermédialité. Bien que purement textuelle, la *fanfiction* se représente, par moments, comme un objet multimédiatique. Il n'est pas rare, par exemple, que les auteurs accompagnent leurs fictions de listes de musiques à écouter durant la lecture, voire de liens hypertextes vers des *playlists* confectionnées par leurs soins. De même, un genre répandu de *fanfictions*, la « *song fic* », consiste à intercaler, dans le texte, des paroles de chansons (dans « My Pokéreality : Voyage à Kanto », le procédé n'est qu'esquissé à deux reprises : dans le chapitre 123, où l'auteur imite le Pokérap pour remercier ses lecteurs, et dans le chapitre 3, où le narrateur chante « En route vers Jadielle », une chanson issue de la bande originale de la série animée *Pokémon*). L'imaginaire multimédiatique de la *fanfiction* se marque également dans les renvois couramment opérés au domaine du *fanart*. Il arrive, en effet, que les auteurs ou les lecteurs illustrent par des dessins les textes qu'ils produisent ou apprécient. C'est le cas de Nyu72 qui, à partir du chapitre 89, renvoie à plusieurs reprises son public vers son compte *DeviantArt*[145], sur lequel il héberge des *fanarts* de ses personnages.

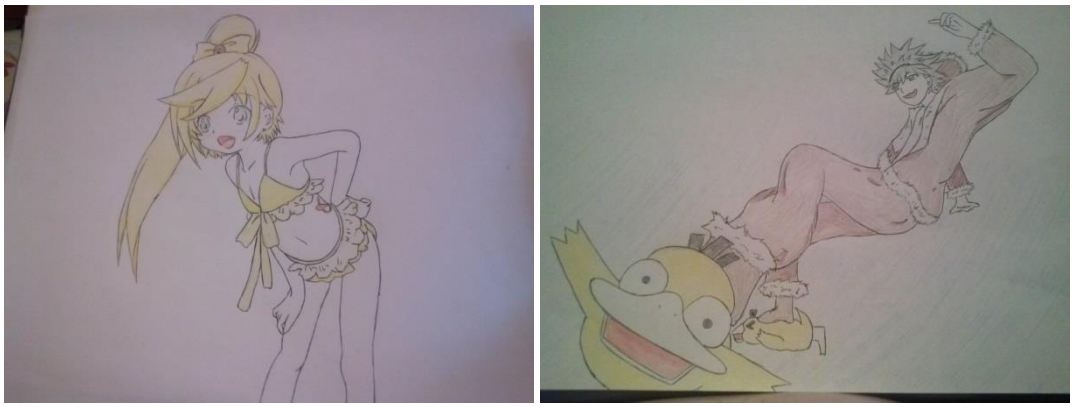


*Figure 136 - Illustrations réalisées par l'auteur des personnages Safran (dans une situation du chapitre 93) et Gray (dans le chapitre 90)*

[144] « I use the term *palimpsest* to indicate a nonhierarchical, rich layering of genres, more or less partially erased and resurfacing, and a rich and complex continuum of themes, techniques, voices, moods, and registers ».

[145] *DeviantArt* est un site internet permettant à ses utilisateurs d'héberger et de diffuser leurs créations (le plus souvent graphiques). « Voyage a Kanto by nyu72 », sur *DeviantArt*. URL : http://nyu72.deviantart.com/gallery/60290842/Voyage-a-Kanto, consulté le 04/03/2017.

Recourant aux possibilités offertes par le support numérique (l'hypertextualité, mais aussi, comme on l'a vu plus haut, l'interactivité et la mise à jour), la *fanfiction* ne se contente donc pas de transgresser les limites des œuvres ou la séparation entre auteur et lecteur : elle déborde des frontières qui distinguent les différents médias, assurant une continuité de l'expérience malgré la variation des supports. En cela symptomatique de la culture de la convergence (Jenkins, 2014), elle s'apparente aussi au jeu qui, comme le souligne Jesper Juul (2005), est une activité par définition transmédiatique. Le numérique n'a donc pas seulement ouvert le texte fanfictionnel à une certaine jouabilité, il l'a aussi rendu apte à représenter un mode actuel de consommation de la culture où l'œuvre ne s'apparente plus à un objet défini, mais à un agencement mouvant qui se construit au fil d'une expérience de circulation entre différents textes, différents médias et différents usages.

# II. *Modding* et *hacking* : détournements révélateurs des grammaires vidéoludiques

Bien qu'étant une forme de détournement assez évidente (puisqu'il suppose une transformation directe du *game*), et peut-être justement pour cette raison, le *modding* renvoie à une classe d'œuvres particulièrement délicate à appréhender. Non seulement la définition de ce qu'est un *mod* varie considérablement selon les communautés, rivalise avec de très nombreux quasi-synonymes et se superpose à d'autres pratiques ludiques et créatives proches, mais la dépendance des *mods* au jeu sur lequel ils se greffent complique aussi, dans notre perspective, leur étude en tant qu'*œuvres*. L'état actuel de la recherche dans le domaine, de plus, ne permet pas encore de débrouiller ces différentes intrications, en raison d'une approche presque uniformément dominée par le regard de l'industrie (envisageant le *modding* comme une activité proto-professionnelle). Ces questions seront donc dépliées ci-après, afin de mieux caractériser la relation qu'entretiennent la pratique et ses productions avec le jeu.

## 1. Définitions, limites et catégories

### 1.1. *Mods*, *hacks*, *cheats*, *add-on*, patchs

Le *modding* est assez unanimement défini comme l'acte de modifier un jeu préexistant, « pour ensuite redistribuer le fruit de ce travail, baptisé un mod » (Djaouti, 2013 : 210). Il s'agit donc d'une activité créative (débouchant sur la diffusion d'un produit), mais inscrite avant tout dans une pratique d'utilisateurs (les *mods* sont des contenus « *gamer-made* » ; Sotamaa, 2005 : 1, vers. num.). L'origine exacte du terme *mod* – simple abréviation de *modification* – ne semble pas encore avoir été identifiée, mais Sotamaa note que « ce qu'on sait, c'est qu'au moins les patchs pour le jeu de tir à la première personne Quake (Id Software, 1996, PC) étaient largement connus comme des *mods* »[1] (Sotamaa, 2003 : 4, vers. num.).

La définition qui vient d'être esquissée recouvre toutefois une très large gamme d'altérations[2], pouvant aller de la simple correction de bugs ou de la personnalisation de l'interface, jusqu'à une

[1] « What is known is that at least patches for first-person-shooter Quake (Id Software, 1996, PC) were widely known as mods ».

[2] Notons que certains chercheurs adoptent une acception encore plus large du terme *modding* et s'en servent pour désigner toutes les formes d'activités créatives menées par les joueurs, allant jusqu'à y inclure la création de sites dédiés aux jeux, la réalisation de *machinimas* ou la production de *fanfictions*. C'est notamment le cas de Sihvonen (2011), qui étudie les « remédiatisations » comme des sous-formes de *modding*, et de Scacchi (2010), qui inclut dans sa définition les performances de jeu transformatrices (ce que nous avons appelé les détournements par le *play*) ainsi que la personnalisation du matériel informatique. Nous ne partageons pas cette acception élargie, qui fait du *modding* un relatif équivalent de ce que nous nommons *détournement*, gommant donc les spécificités du genre. Signalons encore que nous n'aborderons pas ici le cas de la customisation du *hardware* par les utilisateurs, pratique parfois aussi dénommée *modding*, mais qui dépasse largement le cadre du jeu vidéo, puisqu'elle consiste à personnaliser du matériel qui n'est pas nécessairement destiné au jeu (voir, à ce sujet, Simon, 2007).

refonte intégrale du *gameplay* et du contenu. Les chercheurs comme les joueurs ont, en conséquence, tendance à distinguer deux grandes catégories de *mods* : les « *total conversions* » (qui transforment le jeu radicalement, à l'image de ce qu'a pu faire *Counter-Strike* avec *Half-Life*) et les modifications plus ciblées, parfois regroupées sous la dénomination de « *partial conversions* » (Sihvonen, 2011 : 37).

En outre, le *mod*, ainsi décrit, se confond partiellement avec une série d'appellations aux acceptions proches. Ainsi, les modifications d'œuvres vidéoludiques sont parfois nommées des *hacks*. Bien que le *hacking* soit le synonyme le plus proche du *modding*, il se distingue en ce qu'il mobilise certaines connotations propres. Né dans le domaine de l'informatique pour désigner des pratiques créatives de programmation, réalisées pour le plaisir et non dans un but concret (Sotamaa, 2003 : 4, vers. num.), le terme est chargé d'une dimension contre-culturelle, marquée par l'idéologie de partage des milieux informatiques des premières heures. Ce renvoi par connotation au monde du libre, voire de la piraterie, perdure aujourd'hui, car l'appellation *hack* semble réservée aux modifications réalisées illégalement, sans l'aval des concepteurs de l'œuvre originale – contrairement au *mod*, qui désigne plus volontiers les créations produites à l'aide d'outils fournis par les développeurs ou dans des jeux qui facilitent ce type d'interventions. On peut également repérer une autre différence d'utilisation de ces deux dénominations, qui recoupe partiellement la précédente : alors que le nom *mod* s'applique généralement aux transformations de jeux sortis sur PC (qui sont, pour des raisons historiques, culturelles et techniques, globalement plus ouverts aux modifications par les utilisateurs), les variations de jeux parus sur consoles sont le plus souvent nommées des *hacks*. On parlera donc de *mods* de *Half-Life*, *Skyrim* ou *Minecraft*, mais de *hacks* (ou ROM *hacks*[3]) de *Super Mario Bros*, *Zelda* ou des jeux *Pokémon*.

La connotation d'illégalité du terme *hack* entraîne parfois son utilisation dans un autre sens, plus proche du concept de *cheat* (tricherie) : il sert alors à désigner les altérations des jeux visant à conférer au joueur un avantage déloyal sur ses adversaires dans les titres multijoueurs. Sotamaa (2003) mentionne notamment comme exemple de *hack* le cas des *aimbots*, des logiciels d'aide à la visée utilisés par certains joueurs dans les jeux de tir à la première personne. Le recours à de tels outils est cependant très mal considéré dans les communautés de joueurs – contrairement au *modding* ou *hacking* tels que décrits ci-dessus – et est prescrit par les développeurs, qui le punissent généralement par le bannissement du joueur concerné ou par la suppression de son compte.

Les *mods*, *hacks* ou *cheats* peuvent également être désignés par l'expression *add-on* (elle aussi utilisée plus largement que dans le seul domaine vidéoludique, pour nommer les logiciels qui viennent s'ajouter à un logiciel-hôte). Le sens d'« extension » de cette dernière appellation implique néanmoins qu'elle se limite aux cas de modifications partielles de jeux (améliorations de l'interface, ajout de nouveaux niveaux…) et n'inclut donc pas les *total conversions*.

Un autre quasi-synonyme de *mod* ayant une portée plus restrictive est le terme *patch*. Si, dans son sens strict, il s'applique plutôt aux transformations à visées correctives (suppression de bugs, traductions, etc.), d'aucuns, comme Schleiner, lui confèrent une signification plus large :

[3] Rappelons que, dans le domaine de l'émulation, une ROM désigne une copie de cartouche de jeu, qui peut être lue par un émulateur.

> Un *patch* (ou un *skin*, un *wad*, un *mod*, une *map*, ou une *shape*) est une extension d'un moteur de jeu existant, qui altère le code ou l'état original d'un jeu vidéo. Un *patch* peut aller d'une simple réparation d'erreur dans le jeu original jusqu'à une manipulation et une personnalisation élaborées des graphismes, du son, du *gameplay*, de l'architecture ou d'autres attributs du jeu vidéo original[4] (Schleiner, 1999).

Sotamaa (2003 : 4, vers. num.), lui aussi, souligne la proximité de certaines utilisations du terme *patch* avec celles de *hack* et de *mod*.

On peut, enfin, noter l'existence de nombreuses appellations servant à nommer des formes de modification plus précises ou plus situées. Le mot *wad*, acronyme de « Where's All the Data ? » (« où sont toutes les données ? »), est un synonyme de *mod* dans les communautés de joueurs de *DOOM*, en référence au format dans lequel se présentaient les données du jeu original (.wad). La modification de l'apparence graphique des personnages (les *skins* ou les *sprites*, selon qu'on se trouve dans un jeu en trois ou en deux dimensions) et celle des environnements ou niveaux du jeu (les *maps*) ont également leurs désignations spécifiques : le *skinning*, le *spriting* et le *mapping*.

Étant donné que nous nous intéressons aux *mods* ou *hacks* d'un point de vue formel, leur caractère légal ou non, prévu ou inattendu, partiel ou total, et leurs ancrages dans différents supports (consoles ou PC) ou communautés ne constituent pas des critères discriminants dans notre perspective. Nous adopterons donc une définition large du *modding*, que nous utiliserons comme un hyperonyme pour englober les diverses formes plus ciblées évoquées ci-dessus.

### 1.2. Limites et parentés

Afin de circonscrire cet agrégat complexe de formes, il est toutefois utile de signaler que le *modding* comporte une parenté notable avec plusieurs autres pratiques culturelles. Ces activités voisines peuvent être considérées comme autant de frontières délimitant la modification de jeux vidéo.

Comme le souligne Schleiner, le *modding* (que l'auteure nomme d'ailleurs *patching*) occupe une position intermédiaire entre plusieurs ensembles, si bien qu'il « trouble les distinctions entre producteur culturel/consommateur culturel, lecteur/auteur, artiste/spectateur, fan de jeux vidéo/développeur de jeux, programmeur/hacker, et toutes les sortes de distinctions entre ces différentes paires binaires »[5] (Schleiner, 1999 : 6, vers. num.). Ce brouillage des catégories rapproche le phénomène, selon nous, de quatre domaines qu'il chevauche sans pour autant s'y fondre : le jeu (quand passe-t-on de l'activité ludique au *modding* ?), la triche (à partir de quand un *mod* est-il considéré comme un acte de piratage ?), la création de jeux vidéo (qu'elle soit professionnelle ou pratiquée en amateur) et les pratiques créatives issues de la culture informatique en général (où sont « moddés » d'autres objets que les seuls jeux vidéo).

---

[4] « A patch (or a skin, a wad, a mod, a map or a shape) is an add-on to an existing game engine that alters the original code or state of a computer game. A patch can range from a simple repair of an error in the original game to elaborate manipulation and customization of graphics, sound, game play, architecture or other attributes of the original computer game ».

[5] « As a practice bound up with fluid multi-directional network flow, game patching blurs the distinctions between cultural producer /cultural consumer, reader /writer, artist/ viewer, game fan/game developer, programmer /hacker and all manner of distinctions between these various binary pairs ».

Le *modding* (et le détournement en général, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre) peut ainsi être envisagé comme un prolongement de l'activité de jeu. De l'exploration reconfiguratrice de l'univers ludique et des choix menés par le joueur durant sa partie, à la personnalisation du jeu (par l'ajout de ressources graphiques ou l'amélioration de l'interface, par exemple) ou à la transformation effective du code, il n'y a, en effet, qu'une différence de degré dans l'intervention (Sihvonen, 2011 : 47). Sihvonen (2011 : 39) souligne d'ailleurs, avec l'exemple des *Sims*, la difficulté de distinguer clairement les *mods* du « contenu généré par les utilisateurs » dans le cas des jeux qui font de la création une part centrale de leur *gameplay* (construire un château dans *Minecraft* ou un niveau dans *Super Mario Maker* peut-il être tenu pour un acte de *modding* ?). Cette parenté pousse certains chercheurs – nous le faisons ici – à concevoir le *modding* comme une forme *marquée* d'activité ludique, en le définissant tantôt comme une « extension » du jeu (Nieborg, 2005 : 7), comme du « méta-jeu » consistant à jouer *avec* le système (Scacchi, 2010 : 2, vers. num.), ou encore comme du « jeu intense » (« *intense play* » ; car il est productif, mais pratiqué avec une attitude qui n'est pas celle du travail ; Sihvonen, 2011 : 77).

Hurel l'observe encore (2017a) : les créateurs de jeux vidéo amateurs[6] entretiennent avec les logiciels d'aide à la création (RPG Maker, Construct, Game Maker, etc.) une relation qui est qualifiable de ludique. Ils décrivent parfois eux-mêmes explicitement ces outils comme des jouets (*avec lesquels* ils jouent) ou des « jeux pour créer des jeux » (*auxquels* ils jouent). Il en est ainsi dans la citation de cet enquêté : « Victor, rapporte que "certains considèrent qu'on ne développe pas sur RPG Maker, mais qu'on joue à RPG Maker (…)." » (Hurel, 2017a). En somme :

> […] les enquêtés construis[ent] en partie leur relation aux logiciels sur le mode du jeu (en termes d'appropriation ludique, mais aussi de reconstruction d'une expérience passée de joueur). On peut, en renversant la perspective, considérer que ces outils sont en quelque sorte « jouables » (Genvo, 2012) : ils présentent des caractéristiques susceptibles de favoriser leur adaptation à une attitude ludique (Hurel, 2017a).

Ces observations permettent à Hurel de conclure que la création peut être vue comme une manière parmi d'autres pour les joueurs de travailler leur goût pour le jeu, en véritables *amateurs* de jeu vidéo (au sens de « ludophiles »).

Dans le prolongement de cette idée, les *mods* (à l'instar des autres créations de joueurs) apparaissent donc comme les traces d'une expérience ludique singulière, marquée par le goût du joueur qui les produit. C'est, d'ailleurs, en tant que révélateurs de cette expérience ludique que Sihvonen étudie les modifications :

> Les *mods* des *Sims* peuvent être considérés comme une conséquence matérielle, une « trace » ou une « marque » des interactions des joueurs avec le jeu, liant ensemble les affordances du code et les préférences des joueurs. Dans un sens, les espoirs et les rêves des joueurs se cristallisent sous une forme matérielle dans les *mods* qu'ils créent[7] (Sihvonen, 2011 : 28).

[6] Activité qui se confond aussi partiellement avec le *modding* – nous y reviendrons.

[7] « *The Sims* mods can be regarded as a material implication, a 'trace' or a 'stain' of the players' interactions with the game, binding together the affordances of the code and the players' preferences. In a sense, the hopes and dreams of players crystallise in a material form in the mods they create ».

Le *modding*, ensuite, entretient une frontière commune avec la triche et le piratage. On a vu que le terme *hack* renvoie notamment à ces domaines et qu'il peut désigner des modifications de jeux visant, non pas à en produire une version différente, améliorée ou détournée, mais à faciliter de façon déloyale une pratique de jeu compétitive (c'est le cas des *aimbots* dans les FPS). Les transformations de ce type constituent un cas limite de détournement, car elles altèrent bien le *game* original, mais n'en modifient guère le sens ni le *play* modèle : les objectifs, règles ou éléments narratifs restent identiques ; la victoire est simplement facilitée. En outre, comme le note Newman (2008 : 161), le terme *mod* peut aussi être utilisé pour renvoyer aux tentatives de « cracker » les jeux et les consoles, c'est-à-dire de désactiver leurs systèmes de sécurité ou leurs limitations (afin de les copier illégalement, de permettre aux machines de lire les jeux piratés, etc.). Ces phénomènes échappent également à notre corpus, car ils ne débouchent pas vraiment sur la production d'une œuvre nouvelle (plutôt sur la plus grande diffusion d'une œuvre existante). Ils ont été partiellement traités dans l'ouvrage de Consalvo (2009b) consacré à la tricherie : *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*.

Il est également malaisé d'établir une distinction stricte entre le *modding* et la création de jeux vidéo en amateur[8], étant donné que « certains *mods* réussissent à altérer les fonctionnalités du jeu original de manière si efficace que le résultat est plus un nouveau jeu qu'une version de celui qui existe »[9] (Sotamaa, 2003 : 6-7, vers. num.). De même que les *mods* sont souvent produits à l'aide de logiciels d'édition, qu'ils soient officiels (c'est-à-dire fournis par les développeurs) ou illicites (conçus par les amateurs[10]), la création de jeux vidéo est effectivement assistée, à l'heure actuelle, par de nombreux outils visant à la faciliter – notamment ce que Djaouti nomme des « usines à jeux » : « un logiciel "tout-en-un" permettant de créer un jeu vidéo autonome sans forcément partir d'une base existante » (Djaouti, 2013 : 216).

> Ces logiciels d'aide proposent quasiment tous un rapport spécifique à la création. Damien Djaouti, distingue les logiciels généralistes (Unity, Game Maker, Unreal Engine, etc.) et ceux spécialisés dans un genre particulier (RPG Maker, Adventure Game Studio, Twine, etc.). Nous pourrions distinguer parmi eux ceux qui recourent à des langages de programmation (Unity, Pico8, etc.) et ceux qui remplacent la programmation par une interface visuelle (Construct 2, Scratch, etc.). Remarquons aussi que certains programmes sont dédiés à une franchise (tels que Zquest, un logiciel amateur pour créer son propre *Zelda*) (Hurel, 2017a).

Il existe, en somme, un parallélisme entre le *game design* assisté d'outils et la création de *mods* – qui utilise, elle aussi, un environnement (ludique) préprogrammé comme support pour produire une œuvre nouvelle. Certains titres incarnent d'ailleurs très clairement cette porosité entre jeu, création et *modding* : où classer, par exemple, un titre tel que *Garry's Mod*, qui est à la fois un

---

[8] Le jeu vidéo amateur est l'objet de la thèse en cours de notre collègue Pierre-Yves Hurel, qui mène une étude par théorisation ancrée et s'appuie principalement sur des entretiens compréhensifs avec les créateurs. Sur ce sujet voisin, voir aussi Vanderhoef (2016).

[9] « […] some mods succeed in altering the features of the original game so effectively that the result is more of a new game than a version of the existing one ».

[10] Le célèbre logiciel Lunar Magic, par exemple, est un éditeur de niveaux de *Super Mario World* programmé en toute illégalité par le joueur FuSoYa. Distribué gratuitement depuis 2000, il permet de créer des *hacks* très facilement et ne nécessite pas de compétences en programmation : il a donc grandement contribué à enrichir la production de versions modifiées du jeu canonique.

*mod* du jeu *Half-Life 2*, un jeu lui-même et une boîte à outils pour créer de nouveaux jeux ou *mods* (Scacchi le désigne d'ailleurs, pour la cause, par le terme de « *meta-mod* » ; 2010 : 3, vers. num.) ?

Plus qu'une rupture, il semble donc se dessiner un continuum entre la personnalisation d'un jeu (le fait d'ajouter ses propres musiques dans *Grand Theft Auto* pour les entendre à la radio, par exemple), la production de *mods* ou de *hacks* (qui est toujours faite à partir du jeu original et qui est limitée par lui), la création de *fangames* (qui peuvent être conçus de manière autonome, à l'aide de logiciels tels que RPG Maker, mais qui sont toujours déterminés par un jeu original dont ils copient, parodient ou adaptent les mécaniques), la création de jeux en amateur à l'aide d'usines à jeux (sans emprunt à un jeu original) et, enfin, la programmation.

Ce lien entre *modding* et *game design* ne se limite d'ailleurs pas à la création amateur, mais s'applique également aux professionnels de l'industrie. D'une part, il arrive que certains *mods* à succès soient revendus comme des jeux autonomes. Le cas exemplaire de ce processus est, bien sûr, celui de *Counter-Strike* : ce *mod*, qui était à l'origine une *total conversion* de *Half-Life*, fut rapidement racheté par le studio Valve, qui le publia en tant que jeu « *standalone* » et qui recruta ses développeurs (voir Newman, 2008 : 169-170, pour plus d'informations sur ce cas d'école). Aujourd'hui, alors qu'il est lui-même le support de très nombreux *mods*, le statut de *Counter-Strike* pose question (peut-il encore être considéré comme un détournement ?).

D'autre part, de très nombreux jeux vidéo professionnels sont actuellement conçus à l'aide de moteurs de jeux préexistants (par souci pratique et économique) :

> SI on considère les *mods* uniquement comme les modifications d'un jeu existant et que l'on utilise cela comme une définition très stricte du *mod* (c'est-à-dire l'adaptation d'un jeu et/ou d'un moteur existant), de nombreux jeux commerciaux pourraient en fait être considérés comme des *mods*. À cause du coût de la construction d'un nouveau moteur de jeu à jour, beaucoup de développeurs de jeux commerciaux acquièrent la licence d'un moteur existant et l'adaptent à leurs besoins[11] (Nieborg, 2005 : 12).

Peut-on dès lors affirmer que *Portal* et *Portal 2*, par exemple, sont des *mods* (puisque ces jeux ont été développés par Valve sur la base du moteur Source, créé à partir de *Half-Life*) ? En d'autres termes, un développeur (ou un studio) peut-il se détourner lui-même ?

Nieborg (2005 : 12) contourne ce problème définitionnel en affirmant la nature nécessairement non commerciale du *mod* (qui perdrait donc son statut en étant commercialisé). Dans la perspective qui est la nôtre, nous postulerons plutôt que les jeux peuvent se présenter plus ou moins comme des détournements, à l'aide de saillances produisant des effets d'écart et de réconciliation. Certains titres se présentent ainsi comme radicalement autonomes, et non comme de simples réinterprétations du jeu modifié ; d'autres, en revanche, réactivent constamment une filiation avec leur œuvre source.

Ainsi, si *The Stanley Parable* (qui est à la base un *mod* de *Half-Life 2*) se distingue en bien des points de son original, il comporte aussi plusieurs clins d'œil parodiques renvoyant aux autres jeux

[11] « If one sees mods solely as the modification of an existing game and uses this as a very strict definition of a mod (i.e. the adaptation of an existing game and / or engine), many commercial games could actually be seen as mods. Because the cost of building a new up-to-date game engine, many commercial game developers license an existing engine and adapt it to their needs ».

réalisés à partir du moteur Source. Dans ce jeu-*mod*, par exemple, il est impossible pour l'avatar de sauter, alors que ce mouvement est permis dans les autres titres développés sur Source : le joueur familier du moteur sera donc tenté d'appuyer sur la barre d'espace afin de faire sauter son personnage. Or les développeurs de *The Stanley Parable* ont anticipé cette réaction, puisque le joueur qui martèlera plusieurs fois la barre d'espace se verra récompenser par un *achievement*[12] ironiquement intitulé « You Can't Jump ».




*Figure 137 - L'*achievement *« You Can't Jump » de* The Stanley Parable *et son commentaire « explicatif » : « No seriously, we disabled it » (« Non, sérieusement, on l'a désactivé »)*

Un autre passage du jeu enverra encore le joueur dans un niveau de *Portal* (à l'esthétique duquel il emprunte d'ailleurs beaucoup). À travers ces références qui réactivent la présence du moteur Source, qui le rendent visible et non naturel, l'œuvre affirme donc son statut dérivatif.

Enfin, le dernier domaine dans lequel le *modding* s'inscrit en partie n'est autre que celui de la culture *hacker* en général et de toutes les pratiques « Do It Yourself » qui se sont développées dans les milieux informatiques. On peut, en effet, modder d'autres logiciels que des jeux vidéo, et la valorisation de ce type d'intervention n'est pas l'apanage des joueurs. Cette ouverture vers la culture informatique pousse d'ailleurs Sihvonen (2011 : 46) à envisager le *modding*, non comme un rôle clairement défini et attribué à certains joueurs, mais comme une activité à la fois interne et externe au domaine du jeu, présente dans toutes les communautés liées à la culture participative. Si un tel élargissement semble se justifier du point de vue des pratiques, il quitte l'objet de ce travail – les détournements de jeux vidéo – et ne sera donc pas davantage exploré ici.

Pour achever ce parcours introductif, il importe de mentionner un dernier aspect de la pratique – principalement pour souligner que celui-ci ne sera pas notre point d'entrée pour l'aborder. Les chercheurs qui s'intéressent au *modding* manquent rarement de signaler que l'attitude de l'industrie vis-à-vis de cette activité créative varie considérablement selon les cas :

> Bien que certaines de ces pratiques puissent opérer dans le monde obscur du code illégalement abandonné et obtenu, et puissent s'opposer aux impératifs commerciaux de l'industrie du jeu vidéo

[12] Les *achievements* (parfois traduits par « succès » ou « trophées ») sont des objectifs ludiques secondaires dictés par une instance externe à l'univers du jeu (l'interface, un site internet, une plateforme de vente telle que Steam, etc.). Ils peuvent récompenser des actions très diverses, souvent étrangères à la progression de l'aventure (découverte de secrets, actions grotesques, performances sous contraintes, etc.), et ils visent généralement à octroyer à une œuvre une plus grande rejouabilité.

> *mainstream*, d'autres types de modifications de jeux sont plutôt légitimes et même encouragées à l'intérieur du courant dominant[13] (Newman, 2008 : 160).

Ainsi, tandis que certains éditeurs se méfient des productions des amateurs et en interdisent la diffusion (Nintendo, notamment, va régulièrement jusqu'à menacer les joueurs-créateurs de poursuites judiciaires[14]), d'autres encouragent le *modding* et le facilitent en fournissant aux joueurs des outils d'aide à la création (accès au code source du jeu, éditeurs de niveaux, tutoriels, etc.).

Un des exemples les plus cités dans la littérature scientifique de cette récupération des productions amateurs par l'industrie est la stratégie adoptée par le studio Epic Games pour promouvoir son jeu de tir à la première personne *Unreal Tournament 2004*. Non seulement l'édition spéciale du jeu était livrée avec de nombreuses ressources destinées aux moddeurs[15], mais le studio a aussi organisé – pour stimuler la création – un concours de *mods*. Le concours, nommé « Make Something Unreal » et co-sponsorisé par NVIDIA, offrait un million de dollars de récompenses aux joueurs-créateurs, répartis en différentes catégories (après la première édition de 2004, la compétition sera, de plus, réitérée à plusieurs reprises)[16].

L'exemple est loin d'être unique et de nombreux jeux tablent aujourd'hui sur le *modding* pour alimenter leurs contenus (il s'agit d'une composante attendue dans certains genres, tels que les FPS ou les STR), voire font de la participation des utilisateurs un élément central de leur *gameplay* (*Minecraft*, *Little Big Planet, Super Mario Maker...*). Cette tendance montre donc une relative institutionnalisation de la pratique du *modding* : qu'elle soit combattue ou alimentée, elle fait aujourd'hui partie intégrante du fonctionnement de l'industrie vidéoludique[17].

Nombre de chercheurs se focalisent sur ce parcours des *mods* « depuis les "ombres sous-culturelles" vers la "lumière du courant dominant" »[18] (Sotamaa, 2003 : 15, vers. num.) et font du passage de l'illégalité à l'officialité une opposition structurante pour définir le phénomène. Qu'ils présentent le *modding* comme une porte d'entrée possible vers le monde professionnel (Scacchi, 2010 : 7, vers. num.), qu'ils classent les outils de création selon leur caractère « officiel » ou « non officiel » (Laukkanen, 2005 : 144-146) ou qu'ils opposent historiquement les *mods* aux *sharewares*

---

[13] « However, while some of these practices might operate in the murky world of illegally dumped and obtained code and stand in opposition to the mainstream videogame industry's commercial imperatives, other types of game modification are rather more legitimised and even encouraged within the mainstream ».

[14] Voir notamment la réaction de l'éditeur au succès du jeu amateur *Pokémon Uranium* (Bascoul**,** 2016).

[15] Un éditeur de niveaux nommé UnrealEd ainsi qu'un DVD contenant « 150 heures de tutoriels vidéo qui couvraient le *level design*, les principes de la création d'armes, de personnages et de véhicules, et même les bases de la production de *machinimas* » (traduit de : « the final disc is particularly notable as it is primarily made up of educational and support materials and includes in excess of 150 hours of video tutorials that cover level design, the principles of weapon, character and vehicle making, and even the basics of producing Machinima » ; Newman, 2008 : 167).

[16] Pour une présentation plus détaillée de la posture d'Epic Games, voir Nieborg (2005 : 6), Newman (2008 : 167), ou encore Sotamaa (2003 : 15, vers. num.).

[17] Notons que l'institutionnalisation du *modding* se marque notamment dans l'utilisation que font les joueurs du terme *vanilla* pour désigner les jeux dans leur forme non modifiée (on parlera ainsi de « *Skyrim vanilla* » pour renvoyer à la version originelle de l'œuvre, par exemple). L'existence d'une appellation signalant l'absence de *mods* révèle, en négatif, la normalisation de leur utilisation.

[18] « Furthermore, the corporate media production companies have lately been eager to bring fan cultural petty productions from the "subcultural shadows" to the "mainstream light" ».

(incluant par définition les premiers dans le domaine commercial, éloigné de la philosophie du libre ; Djaouti, 2013 : 210-211), les chercheurs définissent globalement le *modding* en fonction de son rapport à l'industrie et depuis le regard de cette même industrie. Les critères que sont la plus ou moins grande officialité, légalité ou institutionnalisation ne sont toutefois pas structurants dans notre perspective, puisqu'ils ne déterminent ni n'expliquent en rien l'esthétique des œuvres produites ou la présence de saillances formelles. C'est donc sans privilégier ces considérations socio-économiques que nous aborderons ici les *mods* au sens large, pour leurs formes, en tant que détournements.

### 1.3. Variété des typologies : de l'*add-on* à la *total conversion*

Dans leurs tentatives de définir et de délimiter le phénomène du *modding*, une bonne part des chercheurs qui s'y sont intéressés se sont essayés à en produire des typologies. Si celles-ci se recoupent parfois en partie, elles ne peuvent pour autant réellement s'articuler, car elles classent les *mods* à l'aide de critères divers, situés sur différents plans de la pratique et donc incomparables.

La distinction la plus élémentaire et la plus répandue est celle – déjà évoquée – qui catégorise les *mods* en fonction de l'importance de la transformation qu'ils opèrent et de leur degré d'indépendance par rapport à l'œuvre originale. Les *mods* « partiels », ou « extensions » (qui se greffent sur le jeu qu'ils transforment), s'opposent ainsi aux *total conversions* (qui produisent un nouveau jeu pouvant même appartenir à un autre genre que l'original ; voir Newman, 2008 : 168 ; Nieborg et Graaf, 2008).

Un autre mode de classification, plus détaillé, consiste à répartir les *mods* en fonction des composantes vidéoludiques qu'ils transforment. Laukkanen, par exemple, fait l'inventaire des éléments altérés par les joueurs dans les trois études de cas développées dans sa recherche, à savoir les jeux *Half-Life*, *Les Sims* et *Grand Theft Auto*. Ainsi, les *mods* de *Half-Life* touchent « les *maps*, les textures, les éléments préfabriqués, les modèles de *maps*, les *skins*, les modèles de personnages, les modèles d'armes, les *sprites*, les sons et [le] code »[19] (Laukkanen, 2005 : 30) ; ceux des *Sims* produisent « des *skins*, des formes de têtes et de corps, des murs et des sols, des objets, des objets modifiés et des maisons/des lots »[20] (Laukkanen, 2005 : 74) ; ceux de *Grand Theft Auto*, enfin, peuvent être « des *skins*, des modèles de joueurs, des véhicules, des armes, des textures, des extensions de *maps* et des modifications du code »[21] (Laukkanen, 2005 : 109). Le chercheur récapitule ensuite cette variété d'interventions en distinguant deux grands types de *mods* : les « modifications audiovisuelles » et les « modifications de mécaniques » (tout en soulignant que les deux peuvent être combinées) : « les modifications audiovisuelles changent la façon dont l'univers du

[19] « […] the types of custom content *Half-Life* modders produce are pretty much the same and can be classified into following categories: Maps, textures, prefabs, map models, skins, character models, weapon models, sprites, sounds, and code modifications ».

[20] « The custom content that *The Sims* fans produce falls in the following categories: skins, head and body meshes, walls and floors, objects, hacked objects and houses/lots ».

[21] « Mostly *GTA* modders only create separate modifications : skins, player models, vehicles, weapons, textures, map add-ons and code modifications ».

jeu apparaît et sonne, tandis que les modifications de mécaniques changent la manière dont il fonctionne »[22] (Laukkanen, 2005 : 140).

| Audio-visual modifications | Mechanics modifications |
|---|---|
| Gameplay environments | Scripting |
| Custom characters | Programming |
| Custom items | |
| Interface elements | |
| Sounds | |

*Figure 138 - Tableau récapitulatif de la taxonomie de Laukkanen (2005 : 140)*

Une telle typologie, bien qu'assez générale, a le mérite d'être fonctionnelle et de souligner que les formes de modifications effectuées par les joueurs peuvent sensiblement varier suivant les jeux qui sont pris pour cibles. Cette remarque est, d'ailleurs, corroborée par les travaux de Kow et Nardi (2010 : 22) sur les moddeurs de *World of Warcraft* : ceux-ci remarquent que les *mods* du MMORPG en transforment surtout l'interface, non le contenu (ce qui n'est pas étonnant, étant donné que le jeu est en ligne). Chaque titre vidéoludique, en fonction des communautés qu'il rassemble et des contraintes qu'il impose, génère donc une culture de la modification propre, ce qui explique en partie la difficulté d'établir une catégorisation abstraite, qui traverserait le champ du jeu vidéo comme s'il était uniforme.

Suivant une division relativement similaire, mais approchée par un autre biais, Postigo propose – plutôt qu'un classement des *mods* – une taxonomie des « fans-programmeurs ». Il différencie ainsi les « moddeurs » (qui créent des modifications « allant de changements dans la physique du monde virtuel à des *total conversions* du *gameplay*, qui peuvent mener à des changements dans l'histoire et dans le type de jeu »[23]), les « mappeurs » (qui ne modifient pas le *gameplay* ni les personnages, mais se spécialisent dans la production de nouveaux niveaux) et les « skinneurs » (qui conçoivent de nouveaux objets, de nouvelles armes ou de nouveaux personnages ; voir Postigo, 2007 : 301). Une qualité de cette distinction est d'être assez proche de la manière dont les joueurs-créateurs se répartissent eux-mêmes. Les producteurs de *hacks* des jeux *Pokémon*, pour illustration, distinguent bien souvent trois sous-catégories dans leur activité : le *mapping* (la conception de nouvelles *maps*), le *scripting* (la réécriture des *scripts*[24] du jeu, donc, *grosso modo*, la modification de son code) et le *spriting* (la modification des graphismes). Notons, cependant, que la typologie ne recouvre pas toutes les transformations possibles : elle ne s'applique qu'au « contenu » du jeu et ne tient donc pas compte des *mods* touchant à l'interface ou des patchs corrigeant les bugs.

Enfin, une troisième forme de catégorisation des *mods* fréquemment rencontrée consiste à classer ceux-ci en fonction de leurs objectifs ou de la manière dont ils remanient le sens du jeu

[22] « Audio-visual modifications change the way the game world looks and sounds, while mechanics modifications change the way it functions ».

[23] « These mods can range from changes in the physics of the virtual world to total conversions in game play that can lead to changes in story line and game type ».

[24] Les *scripts* définissent les conditions à réunir pour qu'une action ou un événement se déclenche : « *si* le joueur s'approche d'un PNJ et appuie sur la touche A, *alors* une boîte de dialogue s'ouvrira pour laisser apparaître tel texte », etc.

original (n'entraînent-ils qu'une reconfiguration de l'œuvre source, ou construisent-ils de nouveaux éléments ?). Sihvonen (2011 : 88) fournit notamment, dans son travail, une synthèse des approches de ce type (voir figure 139, à gauche), dans laquelle elle inclut des typologies portant sur la culture participative en général (et non seulement le *modding*), à l'image de la distinction entre interprétation, reconfiguration et construction développée par Raessens (2005) et déjà présentée dans notre premier chapitre.

Reprenant les grandes lignes des catégories de Raessens, Sihvonen (2011 : 102) développe toutefois sa propre terminologie en divisant la « construction » en deux sous-catégories : la « redirection » (qui consiste à utiliser le jeu pour produire des œuvres dérivées non ludiques : des images, des textes, des vidéos…) et la « reprise » (« reworking »), qui est, en fait, la seule case du tableau correspondant à du *modding* au sens strict, tel que nous l'avons défini (voir figure 139, à droite). La chercheuse souligne également que les modifications peuvent s'appliquer soit aux « caractéristiques esthétiques » des jeux (leur contenu), soit à leurs « caractéristiques opérationnelles » (leur *gameplay*) – recoupant ainsi le classement de Laukkanen présenté ci-dessus. La taxonomie ainsi conçue, toutefois, n'aide guère à éclairer le fonctionnement du *modding*, puisqu'elle a plutôt pour corollaire de le resituer dans un ensemble de pratiques plus large, incluant les détournements par le *play* (interprétation, configuration) et l'ensemble des pratiques créatives qui s'articulent autour du jeu vidéo (création de sites internet, diffusion de captures d'écran, etc.).

<table>
<tr><th></th><th>Aarseth 1997</th><th>Raessens 2005 (Domains of participation)</th><th>Knorr 2007 (Sociocul-tural appro-priation)</th><th>Nieborg & van der Graaf 2008</th><th>Sihvonen</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Game-provided</td><td>Interpretation</td><td>Interpretation</td><td rowspan="3">Taking into possession (interpre-tation)</td><td rowspan="3">Play</td><td>Interpretation</td></tr>
<tr><td>Exploration</td><td rowspan="2">Recon-figuration</td><td rowspan="2">Configuration</td></tr>
<tr><td>Configuration</td></tr>
<tr><td rowspan="3">User-extended</td><td rowspan="3">Addition</td><td rowspan="3">Construction</td><td>Reworking</td><td>Extension</td><td>Reworking</td></tr>
<tr><td>Reinter-pretation</td><td rowspan="2">(Meta-play)*</td><td rowspan="2">Redirection</td></tr>
<tr><td>Rededication</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th>Modding categories</th><th>Aesthetic characteristics</th><th>Operational characteristics</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Game-provided</td><td>Interpretation</td><td rowspan="2">Assembly and fabrication of game elements from a selection of existing parts and items</td><td>Taking advantage of glitches, bugs and weaknesses in the game mechanics</td></tr>
<tr><td>Configuration</td><td>Cheating: utilising specific cheat codes provided by the developers</td></tr>
<tr><td rowspan="2">User-extended</td><td>Reworking</td><td>– Creating new spaces<br>– Altering the looks of objects and characters (texture and skin)<br>– Altering the underlying models of objects and characters (mesh in 2D or 3D)</td><td>– Creating new spaces (not only aesthetically speaking)<br>– Altering the functions of objects<br>– Altering the behaviours of characters<br>– Metagaming (using additional programmes, patches and hacks)</td></tr>
<tr><td>Redirection</td><td colspan="2">– Taking and distributing screenshots (e.g. 'Photo Album' images)<br>– Creating gamics ('game comics')<br>– Creating machinima ('machine cinema')</td></tr>
</table>

*Figure 139 - À gauche : tableau récapitulatif de plusieurs typologies ; à droite : classification repensée par Sihvonen*

La typologie proposée par Scacchi (2010 : 2-4) participe du même mouvement d'élargissement, mais a le défaut d'utiliser, conjointement et sans les expliciter, plusieurs critères appartenant à des plans distincts de la pratique. L'auteur classe ainsi les *mods* en cinq catégories qui ne s'articulent pas vraiment : les « personnalisations de l'interface utilisateur », les « *mods* de conversion de jeux » (qui rassemblent toutes les autres transformations de jeux, de l'ajout de personnages aux *total conversions*), les « *machinimas* et *mods* artistiques » (qui se distingueraient du reste par leur prétention créative accrue), la « personnalisation de PC de jeu » (qui consiste à transformer une machine pour en améliorer les performances) et le « *hacking* de consoles » (à savoir le piratage des consoles pour faciliter la distribution des jeux).

Nous pourrions, à notre tour, tenter de synthétiser ces approches en proposant une typologie des *mods* en tant que détournements, qui suivrait leur émancipation progressive par rapport à la structure du jeu original et son *play* modèle – typologie dont voici une ébauche :

| | |
|---|---|
| **Corrections** | Ex. : correction de bugs, patchs, traductions |
| **Mises à jour** | Ex. : amélioration de l'interface, mises à niveau graphiques (refonte des textures, des *sprites*…) |
| **Extensions** | Ex. : création de nouveaux niveaux, accroissement du contenu du jeu |
| **Réécritures** | Ex. : reconfiguration du jeu, réécriture de l'histoire, refonte des règles ou du *gameplay* |
| **Créations** | Ex. : utilisation du jeu comme support pour une création indépendante |

Nous retiendrons toutefois surtout de ce parcours l'important flou terminologique qui règne autour du *modding* et le caractère encore infructueux des tentatives de la recherche pour y mettre de l'ordre de façon unanime. Plus que les catégorisations abstraites visant à couvrir l'ensemble de la production, ce sont, à notre sens, les études de cas ciblées (à l'instar de celles de Laukkanen, 2005) qui se montrent les plus fécondes, car elles permettent de mettre au jour – à travers l'analyse de ses détournements – les spécificités d'une culture ludique singulière.

## 2. État de l'art : une absence d'approches culturelles

Comme les points précédents l'ont déjà démontré, le *modding* est une pratique qui est loin d'être ignorée par le monde académique : divers spécialistes se sont déjà penchés sur le phénomène, ont tenté de le définir et de le problématiser, dans des travaux parfois de grande envergure (voir Sihvonen, 2011 et Laukkanen, 2005). Cependant, ces études ont la particularité de toutes aborder les *mods* selon une perspective extrêmement similaire et assez éloignée de la nôtre, car elle ne donne, une fois encore, que peu de clefs de compréhension des œuvres et de leurs formes. La recherche existante sur le *modding* (qui essuie, comme souvent, les plâtres de la nouveauté) fait, en réalité, tourner d'un texte à l'autre un nombre assez limité d'idées.

La plupart des travaux insistent, tout d'abord, sur la créativité des moddeurs et sur la plus-value que représentent leurs productions pour le jeu d'origine. Ils resituent la pratique dans le contexte de la culture participative (donc en la mettant en parallèle avec d'autres formes de détournement ou de création) et de l'actuelle remise en question des frontières entre créateurs et consommateurs (Sihvonen, 2011 ; Newman, 2008 ; Sotamaa, 2003 ; Wirman, 2009 ; Morris, 2003 ; Nieborg, 2005). Le fonctionnement des communautés de moddeurs (organisation de la pratique, mode de diffusion des *mods*, relation avec les pratiques de jeu, motivations des moddeurs, etc.) est aussi parfois abordé dans ce contexte (Schleiner, 1999 ; Taylor, 2006 ; Laukkanen, 2005 ; Kow et Nardi, 2010 ; Morris, 2003 ; Sihvonen, 2011 ; Postigo, 2007). Ces différentes considérations sont assez clairement résumées dans cette phrase de Morris, dont les idées peuvent être retrouvées, sous d'autres formulations, dans la plupart des articles :

> L'accès en ligne aux outils de développement de jeux en *open source*, la mise à disposition de lieux pour la distribution et la publicité du contenu de jeu généré par les joueurs et des modifications, l'utilisation de la communauté en ligne pour tester les jeux, et la communication accrue entre les entreprises de développement de jeux et les joueurs sont actuellement en train de déplacer les frontières entre les

> rôles traditionnels des producteurs et des consommateurs des médias, et de changer la manière dont ces jeux sont réalisés[25] (Morris, 2003 : 2, vers. num.).

La très grande majorité des chercheurs envisagent le *modding*, ensuite, depuis le regard de l'industrie, dans une optique qui est celle de la convergence (Jenkins, 2014) entre les producteurs et le public : quelles sont les conséquences économiques des créations amateurs ? Comment peuvent-elles servir l'industrie vidéoludique (en prolongeant la durée de vie, le contenu ou le capital ludique d'un jeu ; voir Postigo, 2003 et 2007 ; Kow et Nardi, 2010 ; Sihvonen, 2011 ; Sotamaa, 2003, 2005 et 2007 ; Kücklich, 2005 ; Nieborg, 2005 ; Nieborg et Graaf, 2008) ? Quels problèmes légaux peuvent causer les réappropriations de jeux commerciaux, notamment en termes de droits d'auteur (Newman, 2008 ; Scacchi, 2010 ; Nieborg, 2005 ; Postigo, 2008) ? Les moddeurs font-ils preuve de résistance et de subversion par rapport à la domination des studios (Christiansen, 2012 ; Sihvonen, 2011 ; Schleiner, 1999 ; Mitchell et Clarke, 2003) ? Ou ne sont-ils plutôt que des professionnels en puissance, travaillant bénévolement pour les ayants droit (voire étant exploités par ces derniers sous la forme d'un « *playbour* »[26], comme le décrivent de manière critique Kücklich, 2005, et Sotamaa, 2005) ?

Dans ces différents travaux, le *modding* est donc traité avant tout comme une activité (les productions en elles-mêmes ne suscitent que peu d'intérêt au-delà des tentatives de les catégoriser) et est presque exclusivement abordé via des questions liées à la propriété et au profit, comme si la seule finalité de la pratique était, en définitive, de déboucher sur une commercialisation et sur la professionnalisation des joueurs-créateurs (Sotamaa, 2003 ; Scacchi, 2010 ; Laukkanen, 2005 ; Morris, 2003).

Soulignons tout de même l'existence de quelques exceptions, qui amorcent d'autres possibles pour l'étude de cet objet : la question de la mobilisation du *modding* dans l'apprentissage (El-Nasr et Smith, 2006), l'histoire de la pratique (abordée synthétiquement dans la plupart des articles, mais développée de manière plus approfondie chez Djaouti, 2013) ou encore la focalisation sur un genre de *mods* particulier (les *mods* inachevés de *StarCraft* chez Johnson, 2009 ; les « *modding scenes* » autour de *Half-Life*, *Les Sims* et *Grand Theft Auto* chez Laukkanen, 2005 ; et toutes les pratiques créatives autour des *Sims* chez Sihvonen, 2011). L'ampleur des deux derniers ouvrages leur permet, de plus, de dépasser la description généralisante du *modding* comme forme de réception créative aux potentielles retombées économiques, pour décrire plus en détail le fonctionnement des communautés étudiées, voire la forme des modifications (les analyses des *mods* des *Sims* par

---

[25] « Online access to open-source game development tools, the provision of venues for distribution and publicity of player-generated game content and modifications, the use of the online community in game testing, and increased communication between game development companies and players are currently shifting the boundaries between the traditional roles of media producers and consumers and changing the ways in which these games are made ».

[26] Ce mot-valise est composé des termes anglais *play* (jeu) et *labour* (travail) : « le statut précaire du *modding* comme forme de travail non rémunéré est voilé par la perception du *modding* comme activité de loisir, ou simplement comme une extension du jeu. Ceci attire l'attention sur le fait que, dans les industries du divertissement, la relation entre le travail et le jeu est en train de changer, menant, pour ainsi dire, à une forme hybride de "*playbour*" » (traduction de : « the precarious status of modding as a form of unpaid labour is veiled by the perception of modding as a leisure activity, or simply as an extension of play. This draws attention to the fact that in the entertainment industries, the relationship between work and play is changing, leading, as it were, to a hybrid form of "playbour" » ; Kücklich, 2005).

Sihvonen, de leur contenu parfois politique et de la manière dont ils peuvent subvertir la signification du jeu original rappellent, d'ailleurs, ce qui a pu être dit sur les *fanfictions*). Nous tâcherons, en conséquence, de nous inscrire dans la continuité de ces derniers travaux en nous focalisant sur une « *mod scene* »[27] particulière, à savoir celle qui se développe autour des jeux *Pokémon*.

## 3. Bref historique : l'histoire du *mod* est aussi celle du jeu vidéo

Faire l'histoire du *modding* n'est pas une tâche aisée, pour la simple raison que les prémisses de cette histoire remontent à la naissance du jeu vidéo lui-même – voire à la naissance du jeu tout court. Laukkanen souligne, en effet, que la pratique consistant à modifier des œuvres ludiques a probablement toujours existé :

> Les échecs, par exemple, ont inspiré des centaines de variations au fil des siècles. Certaines d'entre elles ont été des variations drastiques, changeant tout depuis le plateau, d'autres étaient juste des changements mineurs de règles. Certaines ont été vite oubliées, d'autres ont survécu et certaines ont gagné une telle popularité qu'elles sont finalement devenues la version « officielle » actuelle des échecs[28] (Laukkanen, 2005 : 7).

De telles adaptations ne peuvent être totalement assimilées à du *modding* au sens strict (de la même manière que les *fanfictions* ne se confondent pas totalement avec les réécritures littéraires qui leur ont préexisté), car le genre se définit aussi par son contexte culturel (celui de la culture informatique et du *hacking*) et ses supports de diffusion (l'ordinateur et internet). Cependant, le rappel de ces antécédents non vidéoludiques permet d'insister sur la parenté intime qui existe entre la modification et le jeu, et d'ainsi relativiser l'aura de nouveauté dont est souvent entouré le phénomène.

En raison de cette parenté, il reste difficile – même en se limitant au domaine vidéoludique – d'isoler ce qui serait le parcours du *modding* au sein de l'évolution du jeu vidéo. Comme le note Sihvonen, une histoire complète des *mods* serait, en fait, une histoire du médium vidéoludique écrite à travers le prisme du détournement ou de la création amateur :

> En fait, je suis tentée d'écrire l'histoire des jeux depuis le point de vue de la culture participative ou de la « créativité commerciale » dans ce chapitre, puisqu'il me semble si évident que les jeux ont toujours été traités comme des rampes de lancement pour l'appropriation créative et l'expression personnelle de leurs joueurs[29] (Sihvonen, 2011 : 57).

---

[27] Laukkanen (2005 : 4) définit les *mod scenes* comme « des réseaux en ligne multifacettes [...] employés dans la fabrication et le partage des "*mods*" » (« multifaceted online networks […] employed in the making and sharing of the "mods" »). On peut y voir un relatif équivalent du terme fanfictionnel « fandom ».

[28] « Chess, for example, has inspired hundreds of variations during the centuries. Some of them have been drastic alterations, changing everything from the board up, some just minor rule changes. Some have been quickly forgotten, some have survived, and some have gained such popularity they have eventually become the current "official" version of chess ».

[29] « In fact, I am tempted to write the history of games from a participatory culture or "commercial creativity" point of view in this chapter, since it seems so evident to me that games have always been treated as launchpads for their players' creative appropriation and self-expression ».

S'il serait urgent et précieux de mener un tel travail, d'écrire l'histoire du médium depuis la perspective de ses amateurs (au sens de « ludophiles » ; Hurel, 2017a) et non plus seulement depuis celui de l'industrie, une telle entreprise nous éloignerait de l'objet de la présente recherche. Afin de tout de même offrir un contexte au choix de *mods* que nous analyserons, nous nous contenterons donc de synthétiser (et, parfois, de mettre en question) quatre grandes étapes dans l'évolution du *modding* qui sont couramment identifiées dans les travaux existants.

### 3.1. *Spacewar!* : premier jeu et premier *mod* ?

Le jeu vidéo et le *modding* prennent tous deux naissance dans le même contexte : celui des laboratoires universitaires et de la culture des hackers, ces « bidouilleurs experts en électronique et en informatique » (Djaouti, 2013 : 199) qui se définissaient précisément, selon Sihvonen (2011 : 52), par leur approche ludique de la programmation. Ce milieu culturel se caractérise notamment par le fait que :

> Fidèles à une philosophie de partage et de diffusion de la connaissance, tous les programmes des hackers sont « ouverts ». Leur code source est librement accessible, ce qui permet à chaque hacker d'améliorer les programmes et jeux écrits par d'autres, avant de partager à leur tour la version améliorée du logiciel (Djaouti, 2013 : 200).

Parmi les diverses expérimentations informatiques menées dans ces laboratoires, certains jeux virent le jour : l'exemple le plus connu – souvent cité, en raison de sa notoriété et de son influence, comme le premier jalon de l'histoire du jeu vidéo – n'est autre que *Spacewar!*, un jeu de combat spatial pour deux joueurs (voir Djaouti, 2013 : 198-204, pour une présentation détaillée de cette époque). Si le concept original de *Spacewar!* fut imaginé en 1961 par Stephen R. Russell, J. Martin Graetz et Wayne Wiitanen, la version finale du jeu fut le fruit de ce que Djaouti (2013 : 201) nomme un « *design* itératif ». Chaque version du titre fut ainsi modifiée par les hackers du TMRC (« Tech Model Railroad Club », le club de modélisme ferroviaire du MIT) qui lui ajoutèrent, l'un après l'autre, de nouvelles fonctionnalités : présence d'un fond étoilé, gestion de la gravité avec l'adjonction d'une étoile attirant les vaisseaux, déplacement en hyperespace, construction de boîtiers de commande. Le processus ne s'arrêta d'ailleurs pas aux membres du MIT, car le jeu se répandit bientôt dans d'autres laboratoires universitaires, où il continua d'être adapté, trituré, augmenté :

> Si les acteurs principaux de ce monument de l'histoire du jeu vidéo finissent par quitter le MIT, la nature ouverte du jeu lui assure une vie propre. Il se répand au sein des diverses universités américaines, de nouvelles variantes (ciel qui tourne, missiles sensibles à la gravité de l'étoile, boucliers....) étant créées à chacun de ses voyages (Djaouti, 2013 : 203).

*Spacewar!* n'est d'ailleurs que la partie visible – car documentée – d'une pratique de réception-transformation qui semblait généralisée autour de ces jeux vidéo des premières heures. Christiansen (2012) et Sihvonen (2011 : 62) soulignent notamment, dans cette optique, l'importance des jeux d'aventure textuels, qui ont aussi nourri cette culture de la réappropriation. Le précurseur du genre, *Colossal Cave Adventure* (développé par William Crowther en 1975-1976), a effectivement subi un sort relativement similaire à celui du jeu de combat spatial, passant de mains en mains et donnant lieu à de nombreuses réinterprétations (notablement celle de Don Woods, nommée sobrement *Adventure* ; voir Triclot, 2011 : 97-126, pour un portrait de cette autre scène). En somme, comme le résume Triclot :

> La porosité entre jeu et programmation est une des caractéristiques les plus marquantes des jeux universitaires, destinés à être joués, mais aussi ouverts, reprogrammés, modifiés, améliorés par les uns et les autres. La pratique contemporaine des « mods », qui consiste à transformer un jeu ou à refaire un jeu à partir d'un jeu existant, constitue un héritage en droite ligne des jeux à l'université (Triclot, 2011 : 117).

Djaouti opère toutefois, dans son travail historique, une distinction signifiante entre ces modifications avant-coureuses et les *mods* à proprement parler, en raison d'un tournant dans l'évolution du médium vidéoludique : la commercialisation des jeux et la naissance d'une industrie. Ce changement induit, en effet, une transition du jeu vidéo depuis un modèle libre et ouvert vers un fonctionnement propriétaire, ce qui transforme, dans le même temps, le statut des modifications opérées par les joueurs.

### 3.2. Commercialisation du jeu vidéo : naissance du *hacking* et des kits de construction

La commercialisation des œuvres vidéoludiques, étant « synonyme de la fermeture de l'accès à leur code source » (Djaouti, 2013 : 207), marque le début du *hacking* tel que nous l'avons défini plus haut, c'est-à-dire de la modification illégale des jeux, faite sans le consentement de leurs développeurs. Parallèlement au développement et à la diversification des formes du jeu vidéo, différentes pratiques de réécriture apparurent progressivement.

Fin des années 1970, début des années 1980, la relative démocratisation d'ordinateurs personnels tels que l'Apple II et le Commodore 64 entraîna l'essor d'une nouvelle *subculture* : celle des « *crackers* » et de la *demo scene*.

> Les crackers étaient des amateurs hardcore d'informatique qui utilisaient leurs compétences de programmation pour activer des codes de triche (comme des vies infinies) et pour supprimer les systèmes de protection contre la copie des jeux commerciaux. Les jeux « crackés » étaient ensuite distribués gratuitement au sein de la *subculture* croissante[30] (Laukkanen, 2005 : 8).

Une autre de leurs pratiques – mentionnée dans le chapitre consacré aux *machinimas* – consistait à inclure dans les jeux crackés, en guise de signature et de témoignage de leurs compétences en programmation, des vidéos d'introduction ou des écrans de lancement personnalisés. Ces « *cracktros* » ou « *demos* », qui pouvaient aller d'un simple texte à la production de séquences animées complexes, se différenciaient des *mods* actuels en ce qu'elles ne modifiaient finalement que le « paratexte » des jeux (non leur contenu). La *demo scene*, de plus, a finalement évolué indépendamment de la sphère du *modding* et constitue aujourd'hui une culture distincte (voir Laukkanen, 2005 : 8-9). Malgré tout, les deux pratiques participent d'un même acte de transformation.

Parallèlement à ces initiatives de joueurs relevant plutôt du *hacking* et de la piraterie, les studios de développement intégrèrent rapidement la créativité des joueurs à leurs modèles commerciaux. Newman (2008 : 163-164) et Sihvonen (2011 : 60-61) soulignent que certains éditeurs

[30] « Crackers were hardcore computer hobbyists who used their programming skills to enable gameplay cheats (such as infinite lives) and to remove the copy protection schemes of commercial games. "Cracked" games were then distributed freely among the growing subculture ».

se mirent, dès le début des années 1980, à fournir aux joueurs des « kits de construction » leur permettant de créer leurs propres versions de certains genres de jeux vidéo (sur Apple II et Commodore 64).

> La lignée peut, en fait, remonter […] jusqu'à des jeux tels que *Pinball Construction Set* (1983), *Adventure Construction Set* (1985), *Racing Destruction Set* (1985) d'Electronic Arts, ou le titre de Sensible Software de 1987, *Shoot Em Up Construction Kit*. Comme leurs noms l'indiquent, ces titres n'étaient pas tant des jeux que des ressources avec lesquelles faire des jeux[31] (Newman, 2008 : 163).

Sotamaa (2003 : 5 vers. num.) cite également les exemples du jeu de plateformes *Lode Runner* (1983), qui contenait un éditeur de niveaux, et du jeu d'énigmes *Boulder Dash*, pour lequel fut également développé un kit d'outils de construction en 1986. Sihvonen y ajoute encore l'apparition – faisant suite au succès des sets précédemment cités – d'outils de développement de jeux d'aventure-RPG. L'un des premiers, *The Bard's Tale Construction Set* (1991), a grandement contribué à diffuser les créations des amateurs, car il n'était pas nécessaire de posséder le set pour pouvoir jouer aux jeux produits par son biais. Les divers jeux de création mentionnés se distinguaient, en outre, par le fait qu'ils ne nécessitaient aucune connaissance en programmation : ils ouvraient donc la création de jeux vidéo à un public plus large – annonçant la création des « usines à jeux » (Djaouti, 2013 : 216) et autres outils d'aide à la création que nous connaissons aujourd'hui.

La diffusion des ordinateurs personnels entraîna, enfin, l'épanouissement de divers *hacks* au sens propre : des modifications du contenu des jeux réalisées sans l'aval des concepteurs originaux. Le *hack* souvent cité par la recherche comme le premier de son genre n'est autre que *Dino Smurfs*, une parodie du jeu de plateformes *Dino Eggs* réalisée en 1983 par deux étudiants, Andrew Johnson et Preston Nevins, qui se sont amusés à remplacer les éléments du titre original par des références à l'univers des Schtroumpfs[32]. Les deux joueurs poursuivirent leurs créations potaches avec la production, la même année, de *Castle Smurfenstein*, une réécriture du jeu d'infiltration *Castle Wolfenstein*, dans laquelle le joueur doit combattre, non plus des soldats nazis, mais des Schtroumpfs (voir Christiansen, 2012, et Djaouti, 2011 : 310).

On peut toutefois trouver des exemples de modifications sauvages antérieurs à ces deux titres : Sihvonen (2011 : 54-55) et Djaouti (2011 : 310) citent le cas notable des créations de Kevin Curran et Doug Macrae, deux étudiants du MIT qui fondèrent un studio – General Computer Corporation – spécialisé dans la production de kits de modification de jeux d'arcade. Dès 1981, ils développèrent ainsi *Crazy Otto*, une « version modifiée du jeu *Pac-Man (Namco, 1980)* qui ajoute des jambes au célèbre glouton et qui modifie légèrement les paramètres de toutes les règles du jeu (vitesse, points…) », ainsi que diverses « "cartes d'amélioration" qui se branchaient directement sur

---

[31] « The lineage may, in fact, be traced back further still to games such as Electronic Arts' *Pinball Construction Set* (1983), *Adventure Construction Set* (1985), *Racing Destruction Set* (1985) or Sensible Software's 1987 title *Shoot Em Up Construction Kit*. As their names imply, these titles were not so much games as they were resources with which to make games ».

[32] « Dans DINO SMURF, Tim le Maître du Temps devient Bob le Boucher de Schtroumpfs, alors qu'il tente de sauver ses enfants en remontant dans le temps et en détruisant les ancêtres préhistoriques des Schtroumpfs (y compris les Schtroumpfs orange, maintenant éteints) ». Traduit de : « in DINO SMURF, Time Master Tim became Smurf Butcher Bob, as he tried to save his children by going back in time and destroying the smurf's prehistoric ancestors (including the now extinct orange smurfs) » ; voir : « Dino Smurf », sur *Dino Eggs: Rebirth*. URL : http://www.dinoeggsrebirth.com/single-post/2015/02/20/Dino-Smurf, consulté le 06/04/2017.

des bornes d'arcade [a]fin d'en modifier le jeu » (Djaouti, 2011 : 310). Bientôt, leur société entreprit de commercialiser ces réalisations, ce qui causa des problèmes d'ordre légal (ils furent attaqués en justice par Atari pour avoir vendu une modification du jeu *Missile Command*). Cependant, contre toute attente, le jeu *Crazy Otto* fut tout à fait bien reçu par Midway, le distributeur américain de *Pac-Man*, qui décida, plutôt que de poursuivre les développeurs de General Computer Corporation, de les engager : « cette collaboration aboutira au jeu *Ms. Pac-Man (Midway, 1981)*, dont le succès commercial n'est plus à démontrer » (Djaouti, 2011 : 310).

Comme le remarque Sihvonen (2011 : 55), ce dernier événement montre que le *modding* fut, en fait, reconnu comme une part intégrante de l'industrie vidéoludique et de la culture *mainstream* dès les années 1980 (c'est-à-dire bien avant *DOOM*, souvent cité comme le premier jalon de l'histoire du phénomène). C'est, en outre, à partir de cette récupération de la pratique par des instances commerciales et officielles que se crée un embranchement différenciant le *hacking* (la modification illégale et sauvage) et le *modding* (la création de *mods* autorisée et encadrée par les développeurs originaux).

### 3.3. *DOOM*, jalon incontournable

Le célèbre FPS *DOOM* n'en reste pas moins une étape essentielle dans l'institutionnalisation du *modding* et dans l'intégration de cette pratique au fonctionnement de l'industrie (rappelons, au passage, le rôle central de ce jeu dans l'histoire du détournement en général, puisqu'il a aussi marqué de son empreinte le développement du *machinima*, du *let's play* et du *speedrun*). Ses développeurs, le studio id Software, avaient pris conscience avec leur titre précédent, le non moins célèbre *Wolfenstein 3D*, que les joueurs avaient tendance à transformer illicitement le jeu et à partager leurs créations[33]. Loin de réprimander ces activités, ils décidèrent de les encourager et de les encadrer dans leur projet suivant, à savoir *DOOM*. Les modifications de *Wolfenstein 3D* avaient, en effet, le défaut d'effacer des morceaux du code original pour les remplacer. C'est pour cette raison que « le programmeur du jeu, John Carmack, invent[a] le format de fichier *WAD*[34], afin de séparer le "contenu" du jeu de son "moteur". Cela perm[i]t dorénavant aux joueurs de créer facilement du nouveau contenu pour *Doom* sans avoir à hacker le jeu »[35] (à condition néanmoins que

[33] « Un exemple qui, selon le livre d'histoire de David Kushner *Masters of Doom*, a inspiré les développeurs d'id Software était une version où la musique du jeu avait été remplacée par un thème musical de l'émission pour enfants Barney et où, à la place du boss SS, le personnage du joueur se retrouvait face à un dinosaure violet souriant » (traduit de : « one example, that according to David Kushner's true story book Masters of Doom, inspired the developers at Id software, was a version where the game music had been replaced by theme song from the children's show Barney and the instead of the SS boss character player encountered a smiling purple dinosaur » ; Sotamaa, 2003 : 5, vers. num.).

[34] Le terme WAD – acronyme de « Where's All the Data ? » – servit un temps, on l'a vu, de synonyme au terme de *mod* dans les communautés de joueurs de *DOOM*.

[35] Notons que cette nouveauté eut également une influence sur le fonctionnement général de l'industrie vidéoludique : « en créant cette double approche du *game design*, Carmack a également permis la naissance d'une nouvelle opportunité d'affaires : les sociétés de jeux pouvaient commencer à vendre des moteurs de jeux et des sous-moteurs à d'autres développeurs, même en dehors du domaine de l'industrie ludique, en plus de vendre des jeux autonomes complets aux utilisateurs finaux, les joueurs » (traduit de : « by creating this twofold approach to game design, Carmack also provided for the birth of a new business opportunity : game companies could start selling game engines and sub-engines to other developers, even outside of the realm of

ces modifications soient réalisées sur la version complète et payante de l'œuvre ; Djaouti, 2013 : 212). De plus, Carmack facilita encore les créations de joueurs en mettant le code source du jeu à leur disposition en ligne. Ces choix alimentèrent considérablement la production, non seulement de *mods*, mais aussi de logiciels d'édition ou d'aide à la création conçus par les joueurs, tels que Doom Editing Utility ou DeHacked (Djaouti, 2013 : 213)[36]. Le développement et la démocratisation d'internet finirent d'amplifier le succès du phénomène, qui marqua définitivement l'établissement du *modding* comme facette clef du jeu vidéo, dont les producteurs devaient désormais tenir compte.

Nous ne détaillerons pas davantage ici l'histoire d'id Software et de sa politique concernant les créations émergentes (d'autres l'ont déjà fait : voir Kushner, 2003 ; Au, 2002 ; Kücklich, 2005 ; ou encore Morris, 2003). Néanmoins, il est intéressant de noter que l'importance conférée par la recherche à l'arrivée de *DOOM* (parfois présentée comme le point de départ de l'histoire du *modding* ; voir Au, 2002, par exemple) marque, encore une fois, le poids du regard de l'industrie dans la reconnaissance du phénomène en tant que pratique ou genre défini : c'est paradoxalement l'entrée des *mods* dans la culture vidéoludique *mainstream*, leur relative institutionnalisation, qui les ont fait exister en tant que formes de détournement ou de réappropriation.

### 3.4. De l'après-*DOOM* à aujourd'hui

Encouragés par le succès de *DOOM*, les grands FPS postérieurs (*Quake*, *Half-Life*, *Unreal Tournament*…) ont adopté la même politique d'encouragement face aux moddeurs (leur fournissant divers outils d'édition ou plateformes de partage), au point de faire du *modding* une composante essentielle du genre[37]. Le triomphe retentissant du *mod Counter-Strike* ne sera qu'une autre confirmation de la viabilité de cette manière de procéder : « en bref, ce serait plus ou moins un suicide commercial de sortir un jeu FPS pour la plateforme PC sans aucun support pour le *modding* » (Laukkanen, 2005 : 12).

Laukkanen (2005 : 12) et Sihvonen (2011 : 64) précisent cependant que – malgré leur rôle historique et malgré leur domination de la recherche sur le sujet – les FPS sont loin d'être les seuls jeux à avoir suscité une culture de la modification abondante. Nous avons déjà mentionné, à ce titre, la sphère des jeux d'aventure textuels, mais l'on pourrait y ajouter celle des RTS (jeux de stratégie en temps réel[38]), qui ont rapidement bénéficié de leurs cartes personnalisées. On peut notamment citer le cas fameux de *Defense of the Ancients* (*DotA*), carte modifiée de *Warcraft III : Reign of Chaos* qui a donné naissance à rien de moins qu'un nouveau genre vidéoludique, le MOBA (pour *Multiplayer*

---

the game industry, in addition to selling complete stand-alone games to end-users, the players » ; Sihvonen, 2011 : 59).

[36] « Il faut ensuite attendre la sortie de *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996) pour qu'un développeur livre directement tous ses outils de développement avec le jeu » (Djaouti, 2013 : 213).

[37] Selon Kow et Nardi (2010 : 21), c'est à partir de *Quake* que les modifications opérées par les utilisateurs commencèrent à être appelées des *mods*.

[38] Les jeux de stratégie en temps réel sont un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur doit gérer et faire prospérer un système (une ville, un peuple, une armée…) dans le but de remplir des objectifs déterminés (gagner une guerre, asseoir sa domination sur un espace, etc.). Le contrôle des unités s'y fait généralement depuis une vue du dessus, mobile et omnisciente. La précision « en temps réel » signifie que l'action est continue, contrairement à d'autres jeux où le joueur et son adversaire (ou l'ordinateur) agissent au tour par tour.

*Online Battle Arena*[39]). On pourrait encore s'arrêter sur le jeu de rôle : « *Neverwinter Nights* (2002), par exemple, axé sur l'ensemble d'outils d'édition Aurora, qui permettait aux utilisateurs de créer leurs propres scénarios dans la veine du jeu de rôle sur table traditionnel »[40] (Laukkanen, 2005 : 12) ; mais aussi sur les simulateurs (avec *Les Sims*, jeu injustement délaissé par la recherche, selon Sihvonen, en raison de son caractère plus « *casual* »), les jeux de sport ou encore les jeux de construction faisant du *modding* leur principe de *gameplay*. Le rôle de tous ces genres dans l'histoire de la pratique reste à décrire et à interroger, ce qui permet d'insister, une fois encore, sur l'intérêt que pourrait représenter une histoire globale du *modding*, qui mettrait ces différentes scènes en relation.

## 4. *Modding* et détournement : un statut singulier

Si les pages qui précèdent ont permis de dessiner ce que recouvre la notion de *modding* dans l'histoire du jeu vidéo et dans la recherche, il reste à préciser son statut en tant que forme spécifique de détournement vidéoludique. Le *modding* occupe, en effet, une place centrale dans notre corpus : véritable incarnation du détournement, il en constitue sans doute la manifestation la plus évidente (puisqu'il transforme le jeu de manière effective et directe). Il représente d'ailleurs la réécriture dans toute sa variété et traverse en partie les autres genres d'œuvres que nous avons abordés jusqu'ici.

Avec les *fanfictions*, par exemple, le *modding* partage des techniques narratives, telles que le réagencement libre d'un univers sur le mode de l'exercice des possibles, l'importation et le collage de personnages ou d'éléments hétéroclites, qui fonctionnent comme des éléments d'attraction (les Schtroumpfs dans *Castle Wolfenstein*, par exemple), la transgression des seuils de la narration, etc. Le genre des *fangames*, tout particulièrement, se différencie peu de celui des *fanfictions* au niveau des mécaniques rhétoriques : le terme désigne effectivement des jeux vidéo créés par les amateurs sur base de licences préexistantes, que ce soit pour faire le clone d'un titre apprécié (un nouveau *Mario*), pour actualiser un univers fictionnel à l'aide d'une nouvelle forme de *gameplay* (faire un *shoot'em up*[41] thématisé *Mario*, par exemple) ou pour réaliser une simple parodie potache. Le *fangame* se situe ainsi à la jonction entre le *modding* ou *hacking*, les *fanfictions* et le jeu vidéo amateur.

Avec les *let's plays* et les *machinimas*, les *mods* partagent une partie de leur histoire, mais aussi un changement de statut similaire du jeu original : par une utilisation, un *play* spécifique (le jeu

[39] Le MOBA (pour *Multiplayer Online Battle Arena*, ou arène de bataille en ligne multijoueurs) est un genre de jeu vidéo essentiellement multijoueurs et en ligne, mêlant des composantes de jeu de stratégie, de jeu d'action et de jeu de rôle. Deux équipes de joueurs s'y affrontent dans une arène, généralement dans le but de détruire la base du camp adverse. Les joueurs y incarnent des héros aux capacités uniques et complémentaires, qu'ils peuvent faire progresser au fil de la partie. L'archétype le plus célèbre du genre n'est autre que *League of Legends*.

[40] « Neverwinter Nights (2002), for example, focused on the bundled Aurora toolset, which enabled users to create their own scenarios much in the vein of traditional tabletop role-playing ».

[41] Le s*hoot'em up* est un genre de jeu vidéo dans lequel le mécanisme ludique principal consiste à tirer de manière effrénée pour éliminer tous les ennemis visibles à l'écran. Généralement, ce terme est utilisé pour désigner les jeux en deux dimensions dans lesquels le joueur est aux commandes d'un vaisseau qui se déplace latéralement et qui doit résister à des vagues d'adversaires.

théâtral, la programmation), celui-ci perd, en quelque sorte, son statut d'œuvre à consommer pour devenir un support ou un outil de création. Si le *modding* a été classé ici dans les détournements du *game*, on pourrait donc l'envisager aussi comme le fruit d'un *play* transformateur qui consisterait, non plus à jouer au premier degré, mais à programmer ludiquement (voir Hurel, 2017a).

Du *speedrun*, enfin, il partage bien souvent les objectifs. Newman (2008 : 159-160) note que de très nombreux *hacks* sont conçus dans le but d'augmenter la difficulté du jeu original, de le prolonger tout en y ajoutant de nouvelles règles ou de nouveaux obstacles (on peut rappeler l'exemple de *Kaizo Mario World*, abordé dans le premier chapitre). Signalons, d'ailleurs, que les deux pratiques convergent régulièrement : certains *mods* ou *hacks* se destinent explicitement à être joués sur le mode du *speedrun*, voire ne sont jouables que sous la forme de TAS, en raison de la précision surhumaine ou du *timing* extrêmement précis qu'ils requièrent. On peut notamment penser ici aux « *hacks* musicaux » de *Super Mario World*, dans lesquels les niveaux du jeu sont reconfigurés pour que l'avatar active en rythme les sons des divers objets du jeu et reproduise ainsi des musiques populaires[42]. Dans ces cas, le « jeu » offert par le *mod* est donc de produire un TAS, de programmer la performance plutôt que de la performer : on voit que, non content d'être le fruit d'un *play* transformateur, le *mod* a aussi pour particularité de susciter de nouveaux *plays* (plus ou moins transformateurs eux-mêmes).




*Figure 140 - Dans les* hacks *musicaux, les éléments du jeu original sont disposés de manière à ce que l'avatar active leurs sons en rythme et reproduise ainsi des musiques populaires*

Le *modding* peut, en d'autres termes, participer de la même dynamique de « jeu sous contrainte » que le *speedrun*. Cependant, il en diffère en ce qu'il altère le *game* au sens strict (contrairement au *speedrun* qui, rappelons-le, ne fait qu'étendre le dispositif ludique en s'annexant au *game*, sans le modifier). Là où le *speedrun* ajoute de nouvelles « règles implicites » (c'est-à-dire facultatives ; Parker, 2008 : 3-4), le *mod* crée, quant à lui, des « règles fixes », car ancrées dans le code : lorsqu'il joue à *Castle Smurfenstein*, le joueur ne peut pas choisir d'affronter ou non les Schtroumpfs, à moins de retransformer lui-même le code du *mod*.

[42] Voir, pour exemples, ces deux vidéos, dans lesquelles les sons du jeu *Super Mario World* servent à imiter des génériques d'*anime* japonais ou la chanson *Don't Stop Me Now* de Queen : « Automatic Mario Hack Kumikyoku [Working ROM + Music download!] », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=axLEdHXpA9M, consulté le 07/04/2017 et « Automatic Mario ft/ Queen - Don't Stop Me Now », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=vDWJFMXOY88, consulté le 07/04/2017.

Ces différents parallèles montrent bien la position ambiguë qu'occupe le *modding*, à cheval sur les différentes catégories que nous avons élaborées et commentées : le *mod* constitue bien un détournement du *game*, car il transforme les objets-jeux de manière effective et directe (contrairement aux *fanfictions*, qui sont des reconfigurations de certains éléments du *game*, mais produites « à l'extérieur » de celui-ci) ; cependant, il peut aussi être vu comme le fruit d'un *play* « déviant » (si l'on considère la programmation comme une activité ludique). De plus, étant donné qu'il est lui-même un jeu (et pas une œuvre non interactive, comme celles que nous avons étudiées jusqu'ici), il est aussi le support d'un *play* – qui peut être plus ou moins proche du *play* modèle ou plus ou moins transformateur. Il est donc malaisé de décrire le *mod* dans l'absolu, comme une forme figée, étant donné que, tout comme le jeu, il n'est accessible qu'à travers l'expérience ludique et varie en fonction de chaque *play* individuel qui vient l'actualiser.

De plus, une autre spécificité des modifications participe à complexifier leur appréhension dans une perspective formaliste, à savoir le fait qu'elles ne sont pas toujours isolables du jeu original, envisageables comme des œuvres autonomes. En effet, le *mod* (ou le *hack*) se greffe sur un code préexistant ; il débouche, non sur un produit indépendant (on tomberait alors plutôt dans le domaine du *fangame* ou du jeu vidéo amateur), mais sur une version seconde du jeu, augmentée ou altérée. Plus précisément, on peut distinguer (comme le fait Djaouti, 2013 : 210-211) deux types de modifications : celles qui requièrent une version du jeu original pour fonctionner et n'en sont donc que des extensions (on ne peut, par exemple, jouer à un *mod* de *Skyrim* sans posséder le jeu ; de même, certains *hacks* de *Pokémon* se présentent sous la forme de patchs qu'il faut appliquer sur la ROM originale), et celles qui s'affichent d'emblée comme des jeux complets.

Dans les deux cas, cependant, l'œuvre source ne disparaît pas : sa structure reste apparente et lisible à travers le *mod* (sur le modèle du palimpseste, déjà évoqué dans le cadre des *fanfictions* ; Stasi, 2006 : 119), ce qui confère à toutes les versions altérées un certain air de famille. On peut, d'ailleurs, faire la même remarque pour les jeux réalisés à partir de moteurs préexistants : si les *gameplays* de *Portal*, *The Stanley Parable* et *Garry's Mod* sont on ne peut plus différents, ils n'en partagent pas moins une même physique et de grandes lignes communes dictant les modes d'interaction possibles avec l'univers ludique. L'analyse des *mods*, plus qu'aucune autre forme de détournement, ne peut donc se faire sans leur mise en relation avec cette couche sous-jacente qu'est le *game* original (de la même manière qu'on ne pourrait étudier la moustache de *L.H.O.O.Q.* indépendamment de la *Joconde* qui lui sert de support).

L'étude des *mods* et *hacks* en tant qu'*œuvres* soulève, en somme, de nombreuses questions théoriques et permet de refaire bouger quelque peu les cases que nous avons dessinées au fil de cette recherche : elle montre les points de passage entre détournement par le *play* et détournement du *game*, entre jeu et détournement, entre œuvre originale et œuvre dérivée. En raison de son caractère archétypal, on pourrait, en fait, répéter sur cette forme de détournement bon nombre des analyses qui ont été menées jusqu'ici (on retrouve, dans le *modding*, des mécanismes communs avec les *fanfictions*, les *speedruns*, les *machinimas* et les *let's plays*). Cependant, afin d'éviter cette redondance et de revenir, en cette fin de parcours, sur une qualité essentielle du détournement, nous nous focaliserons – à travers l'exemple de *Pokémon* – sur une fonction pragmatique centrale que servent bon nombre de *mods* : la mise au jour, voire l'analyse, de la grammaire des jeux sur lesquels ils se greffent.

## 5. *Pokémon* et ses modifications

On a signalé que le fonctionnement du *modding* ou *hacking* pouvait varier considérablement selon les « *mod scenes* » dans lesquelles l'activité s'épanouissait. Or, dans le cas de la licence *Pokémon*, les modifications peuvent recouvrir deux réalités très distinctes : d'une part, les *mods* « *Pokémon* » appliqués à des jeux étrangers à la franchise et, d'autre part, les ROM *hacks* des jeux *Pokémon*.

### 5.1. *Mods Pokémon* dans des jeux étrangers à la franchise

La plupart des jeux populaires bénéficient d'un ou plusieurs *mods* thématisés *Pokémon* : des joueurs s'amusent régulièrement à implémenter, dans des titres allant de *Super Mario World* à *The Elder Scrolls V : Skyrim*, en passant par *Grand Theft Auto V* ou encore *Minecraft*, la possibilité de capturer des créatures et de les faire combattre. Le *mod* « Pokémon in Skyrim »[43], par exemple, permet de capturer les monstres ou animaux déjà présents dans le RPG médiéval fantastique (dont l'apparence a toutefois été adaptée pour qu'ils évoquent des Pokémon). Les combats ne sont pas reproduits à proprement parler, mais, une fois capturées, ces créatures attaqueront quiconque tente de s'en prendre à l'avatar. Si leurs couleurs criardes et leurs noms référencés provoquent un effet prononcé de contraste avec l'univers de *Skyrim*, le comportement des créatures reste relativement similaire à celui qu'elles avaient à l'origine, et le principe de la capture s'intègre sans grands heurts au *gameplay* du jeu de rôle, où le personnage a déjà à sa disposition des sorts aux propriétés diverses.



*Figure 141 - Dans « Pokémon in Skyrim », les couleurs d'un dragon ont été modifiées pour le faire ressembler au Pokémon Dracaufeu*

Plus étonnamment peut-être, *GTA V* a été modifié sur le modèle, non des jeux classiques de la franchise *Pokémon*, mais du récent jeu en réalité augmentée *Pokémon GO*[44]. On retrouve ainsi, dans le *mod* « Pokémon Go GTA Edition », toutes les mécaniques de *gameplay* du jeu pour mobile :

[43] « Pokémon in Skyrim », sur *Skyrim Nexus – mods and community*. URL : http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37415/?, consulté le 08/04/2017.
[44] « Pokémon Go GTA Edition », sur *GTA5-Mods.com*. URL : https://www.gta5-mods.com/scripts/pokemon-go-gta-edition, consulté le 08/04/2017.

l'avatar doit se rendre dans des « Pokéstops » (qui apparaissent physiquement sur sa carte)[45] pour obtenir des Pokéballs et des œufs de Pokémon ; il doit marcher un certain nombre de kilomètres pour faire éclore les œufs ainsi récoltés (circuler en voiture ne fonctionne pas, tout comme dans *Pokémon GO*) et il doit capturer plusieurs fois chaque créature pour pouvoir la faire évoluer. Notons que quelques modèles 3D de Pokémon ont, cette fois, été intégrés au jeu, mais qu'ils sont très peu animés (ils ne se déplacent que par soubresauts) et qu'aucun d'eux ne possède d'yeux (voir figure 142). Ces imperfections, fortement saillantes au niveau morphologique, sont des marqueurs visibles du caractère inachevé du *mod* (d'autant qu'ils s'ajoutent à de nombreux bugs, à l'impossibilité pour certaines créatures d'évoluer et à l'absence de la plupart des Pokémon). La seule présence des Pokémon dans l'univers urbain et violent de *GTA*, de plus, constitue une saillance visuelle générant de l'écart : leur apparence colorée et leurs mouvements rigides signalent explicitement leur caractère importé, allogène.




*Figure 142 - « Pokémon Go GTA Edition » permet aux joueurs de* GTA V *d'attraper des Pokémon et de les faire évoluer*

Cependant, le recours aux mécaniques ludiques de *Pokémon GO* joue, à l'inverse, un rôle médiateur entre les deux fictions ainsi articulées : *Pokémon GO* est, en effet, un jeu de chasse au trésor en milieu urbain, qui superpose à la géographie du monde empirique un univers fictionnel (tel lieu touristique s'y trouve associé au lieu d'apparition de telle créature ou à une arène que les joueurs peuvent occuper ; la marche du joueur se voit transformée en mécanique de *gameplay*, puisqu'elle permet l'éclosion des œufs ; etc.). Passer par la médiation de *Pokémon GO* permet, ici, de rendre cohérente l'association de deux fictions *a priori* peu compatibles : pouvoir attraper des Pokémon ne fait pas sens dans l'univers représenté par *GTA V*, qui ne contient pas de créatures fantastiques ; jouer à *Pokémon GO*, en revanche, est une activité que les personnages de cette fiction pourraient tout à fait mener. L'effet d'écart provoqué par l'intégration des créatures est donc médié par la référence au jeu en réalité augmentée.

[45] Dans *Pokémon GO*, les Pokéstops sont des points d'intérêt réels dispersés dans les villes (comme des gares, des lieux touristiques ou des curiosités architecturales), auprès desquels les joueurs doivent se rendre physiquement pour obtenir des objets utiles pour progresser dans le jeu.

Un autre exemple de ce type d'implémentation est celui du *mod* de *Minecraft* intitulé « Pixelmon »[46]. Dans celui-ci également, des Pokémon sont incorporés au jeu et dispersés de manière aléatoire dans les environnements. À l'aide de Pokéballs qu'il doit « crafter »[47] comme tout autre objet du jeu original, le joueur peut capturer ces créatures, qui intègrent dès lors son Pokédex. S'il jette ensuite la Pokéball de l'un de ses Pokémon sur une créature sauvage, une interface s'ouvrira pour signaler le début d'un combat : ces moments sont tout à fait étrangers au *gameplay* de *Minecraft*, car l'avatar n'est temporairement plus contrôlable et le joueur doit naviguer dans des menus (pour choisir d'attaquer le Pokémon adverse, d'utiliser un objet, de changer de combattant ou de fuir), comme il le ferait dans les jeux *Pokémon* originaux.




*Figure 143 – « Pixelmon » introduit dans* Minecraft *des créatures, des objets, une interface ainsi qu'une nouvelle forme d'interaction avec l'univers : celle des combats Pokémon*




*Figure 144 - Lorsqu'un combat se déclenche, la caméra recule, le joueur perd le contrôle de son avatar et il doit choisir les actions de sa créature via un menu qui reproduit celui des jeux* Pokémon

[46] *Pixelmon Mod News*. URL : http://pixelmonmod.com/, consulté le 08/04/2017.

[47] Le craft est un aspect de *gameplay* central dans les jeux de construction (tels que le bien nommé *Minecraft*), qui consiste à utiliser des matériaux récoltés dans les environnements ludiques pour construire des objets de plus en plus complexes. Dans *Minecraft*, tout le principe du jeu repose sur ce mécanisme de collecte et d'assemblage d'éléments : ramasser du bois permet ainsi de fabriquer une pioche, avec laquelle peut être minée de la pierre, qui permet de construire des objets plus élaborés, etc.

Le *mod* intègre aussi à *Minecraft* la plupart des objets ayant une fonction ludique dans les jeux *Pokémon* : les noigrumes (qui poussent sur des arbustes et permettent de fabriquer différents types de Pokéballs), les capsules techniques (qui servent à apprendre de nouvelles capacités aux créatures), les pierres d'évolution, les ordinateurs (qui permettent de stocker des Pokémon), les machines de soin, de clonage ou d'échange, les fossiles de Pokémon et les machines qui permettent de les ramener à la vie, etc. Ces différents objets peuvent soit être trouvés au hasard de l'exploration du joueur, soit être fabriqués en associant divers matériaux.

« Pixelmon » se démarque donc du jeu original par quelques saillances morphologiques (l'ajout d'une interface permettant d'accéder à l'équipe du joueur et au Pokédex ; les modèles 3D lisses et arrondis des Pokémon, qui jurent avec les environnements composés uniquement de cubes) et syntaxiques (le fait que les règles de *gameplay* et la manipulation de l'avatar changent complètement durant les combats). Cependant, l'effet d'écart généré par ces « sorties » du jeu est, en fin de compte, assez peu prononcé, car il est contrebalancé par un certain nombre de redondances. Ainsi, mis à part pour leurs arrondis, les Pokémon répètent l'esthétique colorée et cartoonesque de *Minecraft*, dont l'univers est déjà peuplé de créatures aux attributs et aux comportements divers. Au niveau syntaxique, le principe de la capture et de la collection s'intègre également sans heurts à ce jeu, où une bonne part des sessions consistent à amasser des matières premières. Même au niveau énonciatif, la modification d'une œuvre comme *Minecraft* ne présente que peu de relief, puisqu'elle respecte les règles du genre et actualise le *play* modèle du jeu de construction. Les mécaniques qui sont au fondement de la ludiégèse de *Minecraft* (collecte, exploration, *craft*) sont ainsi répétées pour servir une représentation de *Pokémon*. Par cette reprise, les deux jeux associés intègrent une même *isotopie*, qui ne va pas sans mettre en doute la possibilité d'une distinction entre l'œuvre originale (*Minecraft*) et son détournement (« Pixelmon »).

Plus qu'à une importation ou à un collage, c'est à une assimilation que se livre « Pixelmon » : à travers le *mod*, le jeu *Pokémon* est découpé en diverses unités de signification (de nouveaux « morphèmes » et « syntagmes »), qui sont converties pour s'intégrer aux structures de *Minecraft*. Qu'est-ce qu'une Pokéball ? La combinaison, sur un établi du jeu, d'une base en aluminium, d'un bouton et d'un disque (qui peut être fabriqué à base de noigrumes cuites[48] puis martelées sur une enclume). Qu'est-ce qu'une machine de soins ? L'association d'un diamant, de quatre lingots de fer et de quatre plaques d'aluminium (éléments qui sont présents de base dans le jeu de construction). Les jeux *Pokémon* sont, en somme, décomposés et retraduits dans la grammaire de *Minecraft*, qui est, dès lors, révélée par le *mod* sous un autre jour.

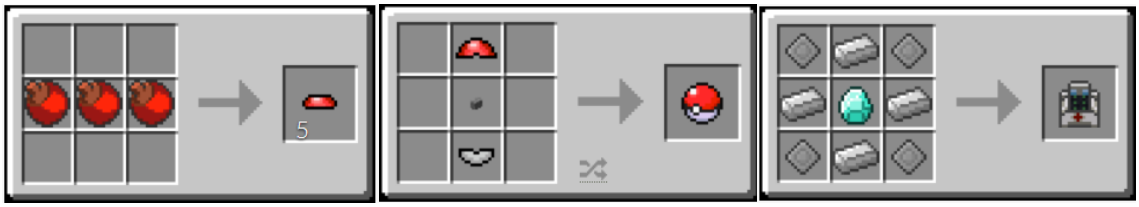



*Figure 145 – « Pixelmon » permet de crafter les objets des jeux* Pokémon *à l'aide d'éléments qui sont, pour la plupart, déjà présents dans* Minecraft *(à l'exception notable des noigrumes)*

[48] La combinaison de différentes noigrumes permet de créer des Pokéballs aux propriétés diverses.

D'un point de vue global, on peut conclure que l'implémentation de *mods Pokémon* dans des jeux externes à la licence – aux univers et aux *gameplays* parfois éloignés – est marquée par deux grands types de figures. D'une part, ces *mods* fonctionnent sur le mode du collage : des éléments visuels, narratifs ou des mécanismes de *gameplay* sont importés d'un jeu à l'autre (des Pokémon dans *GTA*, par exemple), provoquant des effets de contraste, d'écart, d'incompatibilité. On pourrait éventuellement qualifier ces figures de *« mots-valises » vidéoludiques* : des assemblages morphologiques dont les parties, loin d'être similaires, sont rapprochées pour mieux faire apparaître l'imperfection de leur jointure. D'autre part, les *mods* sont également saillants par la manière dont, à l'aide de répétitions et d'adaptations (voire en mobilisant un univers tiers comme médiateur, dans le cas de « Pokémon Go GTA Edition »), ils articulent ou réconcilient deux ludiégèses en un ensemble cohérent.

Ajoutons, enfin, que l'existence de modifications thématisées « *Pokémon* » pour la plupart des jeux populaires, indépendamment de leur genre ou de la nature de leur univers fictionnel (et même pour des titres qui ne sont pas à proprement parler des *blockbusters*[49]), montre le statut qu'a aujourd'hui acquis *Pokémon* dans le jeu vidéo et dans la culture populaire. Il s'agit d'une référence tellement partagée qu'elle peut être mobilisée en toute circonstance (un peu à la manière d'un *meme* internet) : le geste de la capture, la structure du combat Pokémon et les créatures elles-mêmes semblent être devenus des symboles, des moyens de communication à part entière, un langage commun.

### 5.2. *Hacks* de jeux *Pokémon*

L'autre pan des modifications liées à l'univers de *Pokémon* concerne les reconfigurations des jeux de la licence eux-mêmes. Étant donné que ces détournements sont pratiqués sur des jeux console[50] et vont à l'encontre de la volonté des ayants droit (Nintendo a effectivement une politique assez répressive concernant les créations des amateurs), les joueurs les désignent, non par le terme de *mods*, mais par celui de (ROM) *hacks*. Malgré leur caractère illicite, on trouve sans mal, sur internet, un très grand nombre de ces modifications[51], dont beaucoup portent sur des versions telles que *Pokémon Rouge Feu*, *Pokémon Émeraude* ou *Pokémon Rubis* (c'est-à-dire des titres assez récents pour ne pas être dépassés, mais assez anciens pour être facilement émulés et manipulés).

Deux constantes formelles se dégagent de manière assez frappante de cet ensemble d'œuvres : leur caractère incomplet et leur classicisme. La plupart des *hacks* sont, en effet, des œuvres inachevées ou, du moins, en cours d'élaboration. Il s'agit là d'une propriété formelle typique de l'amateurisme (la création y étant un but en soi, ne devant pas nécessairement déboucher sur la diffusion d'un produit fini ; Hurel, 2017b), qui a d'ailleurs déjà été mentionnée au sujet des

[49] On trouvera sans mal des *mods Pokémon* de jeux comme *Don't Starve* ou *The Binding of Isaac*, par exemple. Voir : « Red, the Pokemon Trainer », sur *Steam Workshop*. URL : https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=818624729&searchtext=, consulté le 08/04/2017 et « The Binding of Pokémon », sur *Modding of Isaac*. URL : https://moddingofisaac.com/mod/798/the-binding-of-pokemon, consulté le 08/04/2017.

[50] Les titres de la série principale de *Pokémon* se jouent sur les consoles portables de Nintendo (telles que les Game Boy et la Nintendo DS).

[51] Pour un répertoire susbtantiel, voir le forum : « ROM Hacks Studio », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/forumdisplay.php?f=184, consulté le 11/04/2017.

*fanfictions* (où le texte n'est, bien souvent, qu'une étape dans un processus créatif toujours en cours). Ces œuvres, ensuite, se caractérisent généralement par un profond respect des codes des jeux originaux. Même les *hacks* proposant une histoire totalement originale reprennent à leur compte, dans la majorité des cas, la structure globale qui sous-tend les jeux *Pokémon* officiels : un dresseur reçoit sa première créature, puis part à l'aventure pour acquérir huit badges et défaire la Ligue ; en chemin, il est régulièrement défié par un rival, est confronté à une organisation criminelle, aide les habitants en réalisant de brèves quêtes contre des récompenses, etc.

Les transformations opérées par une bonne part de ces réécritures se résument, en fait, en une augmentation de la difficulté (par l'élévation du niveau des dresseurs adverses, l'amélioration de leur intelligence artificielle et par la diminution des ressources allouées au joueur) et en une alimentation de la base de données (du lexique) des jeux : création de nouvelles régions du monde à explorer, ajout de personnages, possibilité de capturer davantage de Pokémon et de leur apprendre plus de capacités, etc. Malgré tout, cet accroissement du contenu du jeu suit, lui aussi, le modèle de ce que font les développeurs originaux : en effet, chaque nouvelle version officielle de *Pokémon* vient déjà ajouter au monde fictionnel une nouvelle région (Kanto dans *Pokémon Rouge* et *Bleu*, Johto dans *Pokémon Or* et *Argent*, Hoenn dans *Pokémon Rubis* et *Saphir*, etc.), peuplée d'une centaine de créatures supplémentaires, de nouveaux champions d'arène à combattre, etc.

En d'autres termes, on ne trouve guère de *total conversion* parmi les *hacks* de *Pokémon* : le *gameplay*, la syntaxe et les grands principes de narration qui sont la marque des jeux de la licence sont le plus souvent conservés. On pourrait, en conséquence, parler de reconfigurations se bornant à un plan *syntagmatique*, non *paradigmatique*[52] : elles n'affectent pas le genre des jeux, à quelques exceptions près.

Il arrive, malgré tout, que certains détournements superposent à l'œuvre originale de nouvelles fonctionnalités modifiant quelque peu le cadre de l'expérience ludique. On peut citer, par exemple, le cas du *hack PokeMMO*[53] qui, comme son titre l'indique, transforme la version *Pokémon Rouge Feu* en un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs[54]. Le joueur y mène sa partie comme dans le jeu original (la majeure part de l'aventure reste solitaire), mais le fait dans un monde qui est arpenté par d'autres joueurs. Ceux-ci sont visibles (dès le lancement du *hack* et les premiers villages, on croise d'autres utilisateurs, reconnaissables par la présence de leur pseudonyme au-dessus de leur avatar), mais non tangibles (l'avatar que l'on incarne passe à travers eux). Les possibilités d'interaction entre joueurs sont donc limitées : elles se résument à la discussion, à l'échange ou au combat Pokémon, et elles passent par une interface qui vient se surimprimer au jeu (voir figure 146).

[52] Pour reprendre une distinction opérée par Bertrand (2015 : 122) au sujet de l'invention en littérature.
[53] *PokeMMO*. URL : https://pokemmo.eu/?local=fr, consulté le 11/04/2017.
[54] *PokeMMO* est loin d'être le seul jeu amateur à entreprendre de rendre multijoueurs un titre *Pokémon* : on peut citer, entre autres, *Pokémon World Online* (URL : https://pokemon-world-online.net/, consulté le 11/04/2017), *Pokémon Revolution Online* (URL : http://pokemon-revolution-online.net/index.php, consulté le 11/04/2017), ou encore *Pokémon Legends* (URL : https://www.pokemonlegends.com/, consulté le 11/04/217), dont il faut toutefois signaler qu'ils ne sont pas strictement des ROM *hacks* (ils ont été programmés directement par les joueurs, sans que ceux-ci se basent sur une ROM).



*Figure 146* - PokeMMO *est une version de* Pokémon Rouge Feu *globalement inchangée, mais parcourue simultanément par de nombreux joueurs et à laquelle se superpose une interface de MMO*

Le *hack* introduit, en outre, quelques fonctionnalités typiques du jeu en ligne, telles que l'organisation d'événements temporaires, la possibilité de personnaliser son avatar, de rejoindre une guilde de joueurs ou celle d'obtenir des avantages en jeu en faisant des donations aux développeurs (bonus d'expérience, chance accrue de croiser un Pokémon rare, etc.). À ces saillances énonciatives s'ajoutent, ponctuellement, les traits formels prototypiques de l'esthétique amateur cités plus haut, marquant l'appartenance de l'œuvre à un champ qui reste celui du détournement : l'augmentation notable de la difficulté du jeu (notamment à travers la diminution drastique de l'argent reçu par le joueur, qui fait de chaque achat d'objets un choix stratégique), la présence de bugs et d'imperfections graphiques (certaines animations du jeu original ne sont pas fonctionnelles dans le *hack*, comme celles des attaques durant les combats), ou encore le rappel pur et simple du statut « en développement » du *hack* par le biais de messages métaleptiques : des panneaux qui indiquent que faire en cas de bug ou qui conseillent au joueur d'utiliser le *chat* s'il a besoin d'aide, par exemple.

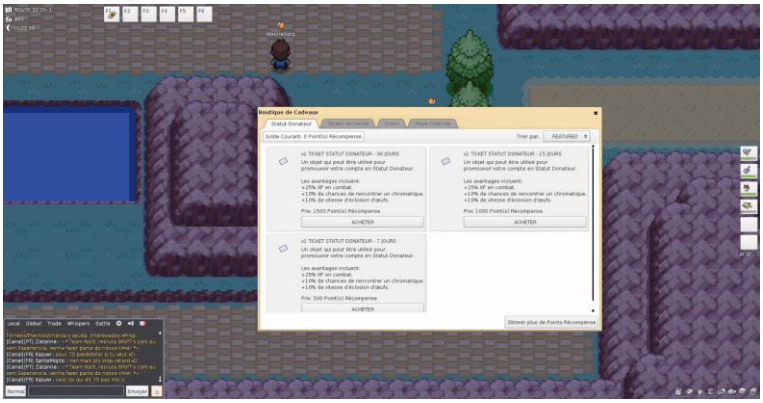


*Figure 147* - PokeMMO *ajoute à un jeu initialement solo des propriétés de jeux en ligne multijoueurs*

Malgré ces quelques figures, la majeure partie de l'aventure, de l'univers et du *gameplay* de *Pokémon Rouge Feu* restent inchangés dans le *hack*. Les modifications opérées – qui fonctionnent principalement par ellipses ou par extension des possibles du jeu original – présentent moins d'écart que de continuité : elles ne sortent pas du paradigme construit par l'œuvre source.

Si les *hacks* de *Pokémon*, en vertu de leur important classicisme, ne semblent pas procéder d'un acte de détournement au sens fort et relèvent plutôt du registre de la *réécriture*, les mécanismes formels qui construisent leur classicisme n'en sont pas moins saillants et intéressants

pour l'analyse. Circuler entre différents *hacks* permet, en effet, d'isoler ce qui les rassemble et d'ainsi faire émerger une série de traits structurants (des sortes d'« invariants linguistiques »). On pourrait, dans cette perspective, classer les figures des *hacks* en ce qu'elles servent deux principales fonctions pragmatiques : d'une part, elles alimentent un langage vidéoludique donné (en ouvrant ses possibles) ; d'autre part, elles révèlent le fonctionnement intime de ce langage (que ce soit en le répétant, en le renversant ou en le prenant pour objet de discours).

Nous explorerons ici ces deux fonctions en prenant comme support un exemple spécifique de *hack*, à savoir *Pokémon Eclipse*[55], une modification de la version *Pokémon Rouge Feu* produite par le joueur Christos[56]. Elle est diffusée en version bêta sur internet depuis le 19 juin 2015, bien qu'elle soit encore incomplète : le jeu ne permet d'obtenir que quatre badges sur huit, après quoi le joueur se retrouve bloqué. Il s'agit d'une réécriture intégrale du jeu original, qui propose au joueur de parcourir une nouvelle région du monde, Soala[57], afin de capturer les 721 Pokémon qui existaient au moment de la sortie du *hack*[58]. La version modifiée, en outre, invite le joueur à incarner un personnage original au sein d'une narration créée de toutes pièces, que l'auteur résume en ces termes :

> Vous êtes un jeune garçon/une jeune fille qui habite au village Lapis, où vos parents possèdent une ferme de Wattouat[59]. Le Professeur Chen a visité votre village et a offert des Pokémon à quelques personnes, y compris à Anya, votre amie d'enfance. Après avoir prouvé à vos parents que vous êtes assez mature, ils vous permettent de quitter la maison pour devenir un Dresseur Pokémon. Votre objectif est de suivre les traces de votre père et de rejoindre les Ace Trainers, une division de la Devon Corporation[60] de la région Soala. Mais, pour ce faire, vous devez devenir un dresseur compétent, donc vous avez décidé de défier la Ligue Pokémon. Cependant, la région Soala n'est pas vraiment paisible à cette époque. Des Pokémon sauvages se comportent étrangement et violemment pour des raisons inconnues, et une bande de voleurs sème le trouble dans les villages et les villes. Des gens prétendent avoir vu des mirages ou avoir été piégés dans des illusions. Qui est derrière ces incidents ? Sont-ils liés ? C'est à vous de résoudre ces mystères ![61]

---

[55] « FireRed hack: Pokémon Eclipse Version », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=341928, consulté le 11/04/2017.

[56] Les crédits du *hack* soulignent toutefois les contributions de plusieurs autres joueurs à la création.

[57] Celle-ci est néanmoins située dans le même univers que les jeux officiels, dont les régions sont parfois mentionnées par les PNJ.

[58] Rappelons que ce nombre s'élève aujourd'hui à 802, depuis la sortie de *Pokémon Soleil* et *Lune* en 2016.

[59] Wattouat est un Pokémon électrique ressemblant à un mouton.

[60] Entreprise présente dans les jeux *Pokémon* officiels et spécialisée dans la production d'objets technologiques.

[61] « You're a young boy/girl living in Lapis Village, where your parents own a Mareep farm. Oak has visited your village and gifted Pokémon to a few people, including Anya, your childhood friend. After proving to your parents you're mature enough, they allow you to leave home to become a Pokémon Trainer. Your aim is to follow your father's footsteps and join the Ace Trainers, a division of the Devon Corporation of the Soala region. But to do so you must become a skilled Trainer, so you decided to take on the Pokémon League. But the Soala region isn't very peaceful at the time. Wild pokémon are behaving strangely and violently for unknown reasons, and a gang of thieves is stirring up trouble in towns and cities. People are claiming they have been seeing mirages, or been trapped in illusions. Who is behind these incidents? Are they related? It's up to you to solve the mysteries! ».

## 6. Alimenter le langage vidéoludique

Nous passerons plus rapidement sur cette première fonction des modifications, en raison de son évidence : si les ROM *hacks* ne transforment pas *Pokémon* sur le plan paradigmatique, ils n'en alimentent pas moins le jeu en le reconfigurant. On pourrait, en fait, répéter ici, à l'aide d'exemples issus des *hacks*, toutes les formes de saillance repérées dans le cas des *fanfictions* (ces textes venant aussi nourrir un univers fictionnel en y ajoutant de nouvelles composantes). Nous nous bornerons toutefois, par souci d'économie, à mentionner deux de ces mécanismes.

### 6.1. Par l'ouverture des possibles

Les *hacks*, tout d'abord, alimentent la grammaire de l'œuvre sur laquelle ils se greffent en lui ouvrant de nouvelles possibilités expressives, à la fois sur les plans morphologique, syntaxique et énonciatif.

D'un point de vue morphologique, les modifications contribuent à enrichir le « lexique » du jeu d'origine en y ajoutant de nouveaux *sprites*, de nouveaux personnages ou encore de nouveaux objets interactifs. Dans le cas de *Pokémon Eclipse*, par exemple, l'augmentation du lexique de *Pokémon Rouge Feu* passe notamment par l'ajout de nombreuses créatures : le *hack* permet d'en capturer 721 espèces, alors que la version originale n'en comptait que 386 (dont certaines ne pouvaient être obtenues que via des échanges avec d'autres joueurs). Le *hack* introduit également, dans le jeu de 2004, certaines composantes apportées par des versions postérieures : sont ainsi ajoutés le type des Pokémon « Fées » (qui n'apparaît normalement qu'avec la sixième génération, c'est-à-dire avec les versions *Pokémon X* et *Y*, en 2013), de nouvelles capacités pour les créatures et de nouvelles capsules techniques (les CT) pour les leur apprendre. La modification enrichit aussi le répertoire du jeu de quelques *sprites* originaux, qui servent à donner une apparence inédite aux personnages créés pour l'occasion (les champions d'arène, entre autres).




*Figure 148 - Les personnages clefs du* hack*, tels que les champions d'arène, bénéficient de* sprites *créés de toutes pièces*

On peut différencier, dans ces cas d'« innovation lexicale », deux procédés distincts : l'adaptation ou l'importation d'éléments préexistants depuis une autre œuvre (éléments qui se rapprochent dès lors de *néologismes*) et l'invention de *sprites* inédits (qui s'apparentent donc plutôt à des *forgeries*). Notons néanmoins que ces différents ajouts ne sont saillants que dans un contexte énonciatif bien spécifique, qui est celui des communautés d'amateurs de *Pokémon*. Il faut

effectivement être familier de la saga pour identifier les éléments exogènes (les *sprites* non officiels) ou « anachroniques » (les types ou créatures qui proviennent des versions postérieures à *Pokémon Rouge Feu*).

Au niveau syntaxique, *Pokémon Eclipse* ouvre les possibles du jeu original en touchant plus directement à son code et à ses règles. Certains paramètres fondamentaux sont ainsi modifiés, comme les statistiques des créatures et de leurs attaques, qui sont mises à jour pour correspondre à celles des versions officielles plus récentes. Le *hack* altère également les scripts du jeu original afin d'offrir de nouvelles opportunités d'interaction avec l'univers de *Pokémon* (nous y reviendrons plus loin). Enfin, les environnements du jeu sont totalement réagencés (suivant le procédé du *mapping*) : les tuiles graphiques qui composent les décors de *Pokémon Rouge Feu* (les arbres, les textures du sol, les bâtiments, etc.) ont été reconfigurées pour produire des villages, des forêts, des chemins et des grottes encore inconnus des joueurs.



*Figure 149 - À gauche, la* map *du village « Iris Town » de* Pokémon Eclipse *; à droite, une partie du set de tuiles (*tileset*) qui a permis de le construire*

Enfin, sur le plan énonciatif, le *hack* ouvre le répertoire du jeu *Pokémon* à plus de potentialités expressives en l'incluant dans le champ de l'amateurisme, de la gratuité et de l'illégalité. Ce transfert fait sauter un certain nombre de contraintes propres au cadre commercial et légal des titres originaux : le *hack*, par exemple, n'a pas besoin d'être un produit fini (ce qui se traduit, dans *Pokémon Eclipse*, par la présence de bugs et par l'arrêt de la partie après quatre badges) ni de limiter l'accès à certains Pokémon pour favoriser l'échange entre joueurs (d'où l'annonce que les 721 créatures seront capturables dans la version modifiée). Ce changement de cadre énonciatif permet à d'autres *hacks* d'explorer des thématiques qui n'auraient pas pu être exploitées dans des jeux destinés au grand public, telles que la vulgarité et la sexualité dans le *hack* parodique *Pokémon My Ass* (Lucas Urso et Bobby, 2010)[62], ou l'horreur dans *Pokémon Snakewood* (Cutlerine, 2013)[63]. On retrouve ici l'idée – déjà exprimée au sujet des *fanfictions* – du détournement comme forme libérée de création, garantie par une certaine « autonomie du champ » amateur.

[62] *Pokémon My Ass*. URL : http://pokemonmyass.blogspot.ca/, consulté le 12/04/2017.
[63] Une modification de *Pokémon Rubis* dans laquelle un protagoniste amnésique doit faire face à une invasion de morts-vivants. « Ruby hack: Pokémon Snakewood Version ». *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=235371, consulté le 12/04/2017.

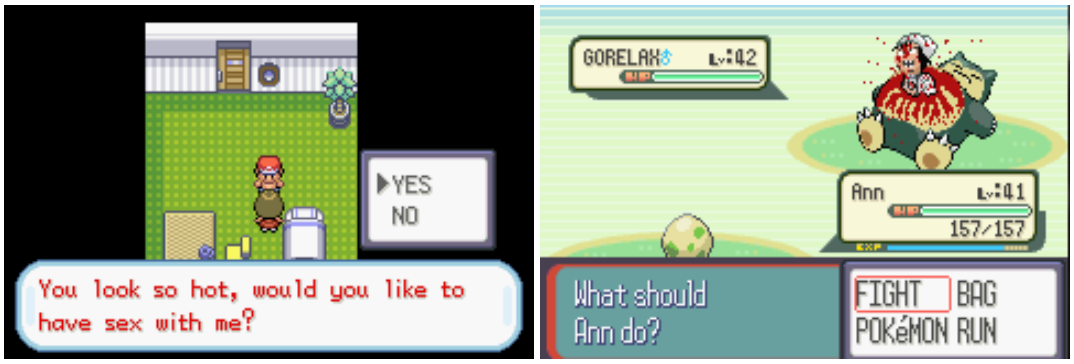



*Figure 150 - À gauche : dans* Pokémon My Ass*, accepter de coucher avec un PNJ permet de soigner son équipe de Pokémon ; à droite : dans* Pokémon Snakewood*, le protagoniste doit notamment affronter des Pokémon morts-vivants*

### 6.2. Par l'intertextualité

L'alimentation de la base de données de l'œuvre originale peut donc passer par l'invention lexicale ou par le réagencement d'éléments préexistants. Ces deux procédés d'innovation sont soutenus par un autre type de saillance : l'intertextualité[64]. Qu'il s'agisse de l'apparence des personnages, du nom des villes, du déroulement des quêtes ou de dialogues anodins, les modifications apportées par les *hacks* sont régulièrement inspirées par d'autres œuvres culturelles, parfois externes à l'univers de *Pokémon*[65].

Les références intertextuelles ponctuent les œuvres amateurs, et *Pokémon Eclipse* n'y fait pas exception. Divers renvois y servent, tout d'abord, à établir une continuité entre le *hack* et la série officielle : la canne à pêche que trouve l'avatar est présentée comme ayant appartenu à Red, le héros de *Pokémon Rouge* ; plusieurs Professeurs de la série sont présents, et d'autres personnages originaux sont cités (comme la championne d'arène Erika). Outre les jeux, le dessin animé *Pokémon* est également mobilisé à travers la citation – par un couple de dresseurs défiant le joueur – de la célèbre phrase d'accroche de la Team Rocket : « nous sommes de retour ! Pour vous jouer un mauvais tour ! » (en anglais : « prepare for trouble ! And make it double ! »). La fiction du *hack* est, en somme, articulée aux autres œuvres *Pokémon* comme faisant partie d'un même univers.

Des références sont aussi faites à des œuvres externes à la saga. Par exemple, pour obtenir sa carte de dresseur au début de l'aventure, le (ou la) protagoniste devra répondre à un quiz. Or, à la question « comment soigner un Pokémon empoisonné ? », il est possible de choisir la réponse « Esuna », qui est, en fait, le nom d'un sort de soin récurrent dans la série de jeux de rôle *Final Fantasy*. Plus loin, alors que le joueur assiste à l'attaque d'un village par des Pokémon pris de folie, l'un des dresseurs qui tentent de leur barrer la route s'exclame : « vous ne passerez pas, Rapion ! » (« you shall not pass, Skorupi ! »), parodiant ainsi la fameuse réplique du magicien Gandalf dans le *Seigneur des Anneaux*. Dans la bibliothèque de Soala, encore, un PNJ travestit des titres de jeux vidéo

[64] Au sens strict défini par Genette (1982 : 8), que nous avons précédemment adopté, de citation intertextuelle.
[65] Ce mode de construction du lexique est aussi remarqué par Schleiner au sein des pratiques de création de *skins* dans *Quake* : ces derniers sont inspirés de sources intertextuelles hybrides, tantôt mythiques, tantôt science-fictionnelles, pouvant emprunter tant à la figure du Minotaure qu'aux personnages de *Star Wars* (Schleiner, 1999 : 3).

connus en adaptant certains de leurs termes pour renvoyer à l'univers de *Pokémon* (« League of Ledians » pour *League of Legends*, « World of Wobbuffet » pour *World of Warcraft* et « Defense of the Ampharos » pour *Defense of the Ancients*) : on voit, dans ce dernier exemple, que l'écart qui s'opère à travers les citations intertextuelles est aussitôt re-médié par le biais des calembours.




*Figure 151 - Dans l'arène de Regalia City, un couple de dresseurs attaque l'avatar en citant la devise récitée par la Team Rocket dans la série animée : « prepare for trouble ! And make it double ! »*

Ces clins d'œil et citations – qui renvoient principalement, comme on le voit, au jeu vidéo et à la culture populaire – servent de marqueurs situant l'œuvre dans un contexte énonciatif donné. Comme le note Newman : « en s'appropriant les représentations visuelles des *Simpsons* ou de *Star Wars*, par exemple, les moddeurs démontrent manifestement leurs cadres culturels de référence et situent les jeux vidéo dans un contexte plus large de production et de consommation culturelles »[66] (Newman, 2008 : 171). Plus spécifiquement, c'est aussi le cadre du jeu vidéo amateur qui est dessiné à travers ces références : à Sienna City, l'une des premières villes de *Pokémon Eclipse*, le joueur peut effectivement rencontrer un personnage qui affirme être en train de jouer à *Pokémon Glazed* (Redriders180, 2015)[67], un autre ROM *hack* très populaire basé sur la version *Pokémon Émeraude*.




*Figure 152 - À gauche, un PNJ de* Pokémon Eclipse *fait référence au jeu en ligne* League of Legends *en adaptant son titre pour renvoyer à* Pokémon *; à droite, un autre affirme être en train de jouer depuis des jours à* Pokémon Glazed*, un ROM* hack *populaire*

[66] « By appropriating the visual representations of *The Simpsons* or *Star Wars*, for instance, modders manifestly demonstrate their cultural frames of reference and situate videogames within a wider context of cultural production and consumption ».

[67] « Emerald hack: Pokémon Glazed! (Beta 7 Released! », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=292279, consulté le 12/04/2017.

Les citations intertextuelles – un peu à la manière de l'emprunt – servent donc l'accroissement du vocabulaire ludique, tout en situant le détournement dans un registre populaire, hors cadre officiel. Elles l'inscrivent aussi, par ailleurs, dans une dynamique qui, à nouveau, n'est pas sans rappeler les *fanfictions* : la dynamique archontique (Derecho, 2006 : 64). À travers les *hacks*, l'œuvre ludique est prise dans un processus constant d'expansion. *Pokémon Eclipse* en est une illustration, dans le sens où il ne s'agit que d'un maillon dans une chaîne de détournements : il fait suite à un autre *hack* du même auteur, *Pokémon Liquid Ocean* (Christos, 2008)[68], lui aussi resté inachevé, et qui a inspiré un projet de *remake*, *Pokémon™ Soala Adventures*[69] (Rokou, 2012), qui n'a pas abouti. Chaque modification opérée par les joueurs intègre ainsi le répertoire commun, en attendant d'être détournée par un autre.

## 7. Révéler le langage vidéoludique

La seconde fonction des figures du *hacking* qui a été annoncée est celle de révélateurs du fonctionnement du langage vidéoludique. Nous évoquerons donc ici quatre mécanismes qui – au-delà des effets d'écart ou de médiation – ont surtout pour conséquence de rendre apparente, en filigrane, la structure du jeu original.

### 7.1. Par la répétition

On a mentionné le classicisme des *hacks* de *Pokémon* : or *Pokémon Eclipse* n'échappe pas à cette tendance. Malgré le fait que l'œuvre ne reprenne aucun environnement ni événement de *Pokémon Rouge Feu*, elle en répète les structures narratives et architecturales.

Ainsi – bien que ce personnage n'ait qu'un rôle très mineur dans l'histoire revisitée – le *hack* s'ouvre sur le discours habituel du Professeur Chen, qui présente au joueur l'univers de Pokémon et lui demande de choisir un avatar (féminin ou masculin) ainsi qu'un pseudonyme. Cette scène introductive est celle de la version *Pokémon Rouge Feu*, qui n'a tout bonnement pas été modifiée. Le joueur commence ensuite la partie dans la chambre de son avatar, comme c'est le cas dans tous les titres principaux de la saga. Les parents du personnage lui confient alors une première quête (aller chercher un disque laissé chez un autre habitant du village) et lui remettent, pour ce faire, un premier Pokémon : Lixy (ou en anglais : Shinx)[70]. Cette tâche – qui amènera le protagoniste à mener quelques combats, car il se retrouvera confronté à un voleur d'œufs qui sévissait dans le village – a pour fonction de familiariser le joueur avec l'univers et le *gameplay* avant que la quête principale ne

[68] « FireRed hack : Pokémon Liquid Ocean Version », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=146954, consulté le 12/04/2017.
[69] « FireRed hack : Pokémon™ Soala Adventures », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=282066, consulté le 12/04/2017.
[70] On voit qu'une étape habituelle du scénario – le choix entre trois Pokémon de départ offerts par un Professeur – est ici éludée : nous y reviendrons.

lui soit révélée (celle qui consiste à remplir le Pokédex[71] et à vaincre la Ligue Pokémon) : elle fait donc office de didacticiel[72].




*Figure 153* - Pokémon Eclipse *débute sur le traditionnel discours du Professeur Chen, puis par une « quête de livraison »*

Si la manière dont elle est narrée dans *Pokémon Eclipse* est inédite, elle n'en copie pas moins le déroulement des quêtes initiales de plusieurs jeux *Pokémon*, qui sont souvent basées sur la recherche d'un objet et sur un aller-retour[73]. Dans *Pokémon Rouge* et *Bleu* (et leurs *remakes Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*), l'avatar doit ainsi se rendre à Jadielle, la ville voisine du Bourg Palette, pour y recevoir un colis qu'il devra ramener au Professeur Chen afin de recevoir le Pokédex ; dans *Pokémon Or* et *Argent* (et leurs *remakes Pokémon Or HeartGold* et *Argent SoulSilver*), le Professeur Orme envoie le protagoniste chercher un « Œuf Mystère », qu'il devra ramener au village de départ avant de pouvoir poursuivre son aventure ; etc.

Les quêtes de ce genre ont pour but – en plus de servir de didacticiel – de guider le joueur dans les environnements en le contraignant à une première exploration linéaire. Pour servir cette linéarité, dans *Pokémon Eclipse*, c'est encore un artifice tout à fait commun qui est utilisé : tant que l'avatar n'aura pas accompli la quête confiée par ses parents (et arrêté le voleur d'œufs par la même occasion), un personnage bloquera la sortie du village sous prétexte d'être à la recherche dudit voleur. Ce genre d'événement scripté (la présence d'un personnage-frontière, qui disparaît une fois que certaines conditions ont été remplies) est aussi très couramment utilisé dans les jeux officiels : dans *Pokémon Or* et *Argent*, par exemple, c'est un combat entre deux PNJ qui bloque la route de l'avatar pour l'obliger à effectuer sa première quête de livraison. La répétition de cette mécanique dans le *hack* fait apparaître son caractère structurant dans les jeux originaux : elle met au jour que ces PNJ sont moins construits comme des personnages que comme des éléments de la *map* (au

[71] Notons que l'obtention du Pokédex par l'avatar, qui advient souvent après l'achèvement de la première quête, conditionne la possibilité de capturer des Pokémon : ce n'est qu'une fois qu'il a reçu l'encyclopédie que le joueur peut accéder aux Pokéballs et commencer sa collecte de créatures. L'acquisition de cet objet marque donc généralement la fin de l'étape du didacticiel.

[72] Dans le domaine du jeu vidéo, le didacticiel désigne la première mission ou épreuve que le joueur doit accomplir, qui vise à lui faire découvrir les mécaniques du jeu. Elle présente en général une difficulté amoindrie et est accompagnée de conseils ou d'explications visant à faciliter la prise en main du titre.

[73] Plus largement, il s'agit d'un type de quête tout ce qu'il y a de plus courant dans les jeux de rôle, appartenant à la catégorie des « quêtes de livraison », parfois aussi appelées familièrement des « quêtes FedEx » (en référence à la société FedEx, spécialisée dans le transport et la livraison).

même titre que les rochers ou les arbustes qui bloquent la progression du joueur jusqu'à ce qu'il ait acquis les compétences nécessaires pour les abattre).




*Figure 154 - Dans le* hack *(à gauche) comme dans les jeux officiels (à droite), l'exploration de l'univers est rendue linéaire par l'utilisation de personnages-frontières*

Après ce parcours initiatique, le joueur de *Pokémon Eclipse* est invité à se rendre dans la deuxième ville du jeu, où il devra passer un quiz pour obtenir sa carte de dresseur. Il y croisera Anya, l'amie d'enfance de l'avatar, qui fera dès lors office de rivale. Ce personnage-fonction, dont on a déjà souligné le rôle dans les jeux *Pokémon* (il progresse en parallèle du joueur et le défie dans des combats qui servent d'étapes pour l'aventure), est donc repris tel quel dans le *hack*, bien que sous une autre apparence et un autre nom. Une fois la carte et le Pokédex obtenus, le protagoniste peut enfin poursuivre son parcours de ville en ville afin de défier les champions d'arène et d'acquérir leurs badges.

Au fil de son exploration, le joueur croisera la route de nombreux PNJ qui – mis à part la rivale et quelques autres figures clefs – se conforment tous aux classes de personnages définies par le jeu original. Ni leurs *sprites*, ni leurs Pokémon de prédilection n'ont été modifiés : les « scouts » utilisent des Pokémon de type insecte, les « montagnards » préfèrent les créatures de roche, les « pêcheurs » ont des Pokémon aquatiques, etc.

À côté des dresseurs qu'il est possible d'affronter pour faire progresser son équipe (qui combinent donc les fonctions d'opposants et d'adjuvants), de nombreux PNJ ont pour seul rôle de peupler la ludiégèse et de livrer au joueur des informations sur son histoire ou son fonctionnement. Dans *Pokémon Eclipse*, comme dans les titres originaux, les lignes de dialogue de ces personnages se résument, la plupart du temps, à des phrases génériques décrivant leur vie quotidienne avec les Pokémon (comme cette grand-mère qui affirme que le secret de sa bonne santé est de marcher chaque jour avec sa créature ; voir figure 155) ou à des informations encyclopédiques aidant à la compréhension du *gameplay* (comme ce jeune garçon et son père qui expliquent au joueur les différentes manières de faire évoluer un Pokémon ; voir figure 155). La formulation de ces répliques (de brèves phrases assertives et informatives) est, elle aussi, calquée sur le modèle du jeu source et, à ce titre, révélatrice d'un de ses codes d'écriture.




*Figure 155 - Les PNJ de* Pokémon Eclipse *s'expriment en phrases génériques, tantôt descriptives (sur leur vie dans l'univers fictionnel), tantôt encyclopédiques (sur les règles qui sous-tendent cet univers)*

On pourrait, d'ailleurs, s'étonner du ton extrêmement didactique qui est adopté par le *hack*, étant donné que celui-ci s'adresse plutôt à un public de joueurs familiers de la saga *Pokémon*, qui n'ont donc, *a priori*, pas besoin d'être guidés de manière aussi dirigiste. Or, loin d'évacuer les instructions basiques et autres didacticiels pour passer plus rapidement à un niveau de jeu supérieur, *Pokémon Eclipse* prend le temps de rappeler toutes les mécaniques propres à la saga (jusqu'aux boutons associés aux différentes actions), comme s'il s'adressait à un joueur néophyte (joueur modèle que d'autres aspects du *hack*, notamment la difficulté de ses combats, viendront contredire). Ces explications présentent donc un relief par rapport au contexte d'énonciation du détournement et produisent un effet marqué de réconciliation avec le jeu d'origine, dont les codes sont reproduits même lorsqu'ils ne font plus sens.




*Figure 156 – Les PNJ rappellent au joueur les règles les plus basiques de* Pokémon*, comme les touches sur lesquelles appuyer pour effectuer certaines actions ou le nombre de créatures qu'un dresseur peut emmener avec lui*

Au-delà des éléments de script qui viennent d'être décrits (l'enchaînement des événements, le comportement des personnages ou leurs lignes de dialogue), c'est aussi le *mapping* des jeux *Pokémon* qui est reproduit dans le *hack*. Les environnements de *Pokémon Eclipse* sont bien le fruit d'une reconfiguration, mais celle-ci respecte un squelette rappelant fortement celui des titres officiels. Le joueur doit y suivre un parcours où alternent les villes (qui contiennent les arènes et des personnages donneurs de quêtes) et différents biomes (forêts, grottes, routes…) abritant des Pokémon spécifiques avec lesquels s'enchaînent les combats. Si les décors varient, l'exploration se fait donc en suivant un rythme précis (ville – forêt – ville – grotte – ville – route ; etc.) qui est calqué sur celui du jeu original. On peut remarquer, par ailleurs, que les noms donnés à ces lieux dans le *hack* suivent une certaine cohérence thématique : les villes font toutes référence à des éléments

naturels (Lapis Village, Coral Town, Wisteria Town, etc.) et les biomes intermédiaires renvoient à des figures mythologiques (Gargoyle Pass, Oracle Forest, Gorgon Shore, Valkyrie Hill, etc.). Or cette thématisation de l'architecture de l'univers est elle aussi empruntée aux premières versions *Pokémon Rouge* et *Bleu* (et à leurs *remakes*), où tous les noms de villes étaient modelés sur des noms de couleurs (on y démarrait au Bourg Palette pour ensuite visiter des lieux comme Azuria, Lavanville, Cramois'Île ou Safrania).




*Figure 157 - Les* maps *du* hack *varient en suivant le rythme classique des jeux* Pokémon*, alternant les villes et les biomes très typés (forêts, grottes, routes, tunnels)*

Toute la structure de *Pokémon Eclipse* répète, en somme, un « patron d'architecture » prédéfini par l'œuvre source. Cette parenté structurelle n'est pas étonnante si l'on tient compte du mode de production du détournement : celui-ci n'est pas un jeu programmé de zéro, mais bien la *modification* d'une ROM préexistante. Il est dès lors difficile, pour le joueur-créateur, de sortir radicalement du cadre du jeu tel qu'il a été programmé, et bien plus économique de conserver ou de recycler certains scripts.

Remarquons, toutefois, que le *hack* contient également des emprunts opérés à un niveau plus ponctuel : certains « *events* » précis ou certaines structures de quêtes et d'énigmes du jeu original y sont reproduits. Ainsi, lorsque le joueur de *Pokémon Eclipse* arrive face à la première arène, il trouve porte close, car le champion est mystérieusement absent : cette postposition du combat rappelle le déroulement de *Pokémon Rouge* et *Bleu*, où le champion de la première arène (qui n'est autre que le *leader* de la Team Rocket) manque aussi à l'appel lors du premier passage du joueur. De même, sur la route séparant Regalia City et Wisteria Town, le joueur doit affronter cinq dresseurs se faisant appeler la « Brigade des Fleurs » (« Flower Brigade »). Ceux-ci sont placés l'un à la suite de l'autre et promettent à leur adversaire un « fabuleux prix » en cas de victoire. Leur disposition évoque une épreuve très similaire dans le jeu source : le combat contre les cinq dresseurs du « Pont Pépite », qui étaient placés exactement de la même manière et récompensaient le joueur d'une « Pépite » s'il parvenait à les vaincre. Enfin, pour accéder au champion de la quatrième arène du *hack*, le joueur doit résoudre un casse-tête consistant à appuyer dans le bon ordre sur des boutons dissimulés dans des poubelles : ce mécanisme est largement inspiré par l'énigme analogue de l'arène de Carmin-sur-Mer dans le titre original.

Ainsi, même quand le *hack* produit du contenu neuf (que ce soit au niveau de la narration, des quêtes, des énigmes ou de l'architecture des environnements), il répète des structures empruntées au jeu source. Ce faisant, il participe à les révéler : la circulation entre plusieurs modifications ne fait que rendre plus apparent le caractère structurant de la grammaire de *Pokémon*. À travers la reprise,

les joueurs témoignent d'une compréhension très fine de ce qui fait qu'un jeu est identifiable comme appartenant à la saga.




*Figure 158 - À gauche, la Brigade des Fleurs de* Pokémon Eclipse *; à droite, les cinq dresseurs du Pont Pépite dans* Pokémon Rouge Feu

Notons que cette maîtrise des codes se marque de façon manifeste dans les détournements qui intègrent, en plus des autres modifications, un certain nombre de Pokémon inventés par les fans eux-mêmes – créatures plus couramment appelées des « Fakemon » (de l'anglais *fake*, pour « faux »)[74]. Ces créatures illégitimes remplacent, en effet, ce qui paraît être la composante définitoire des jeux[75].

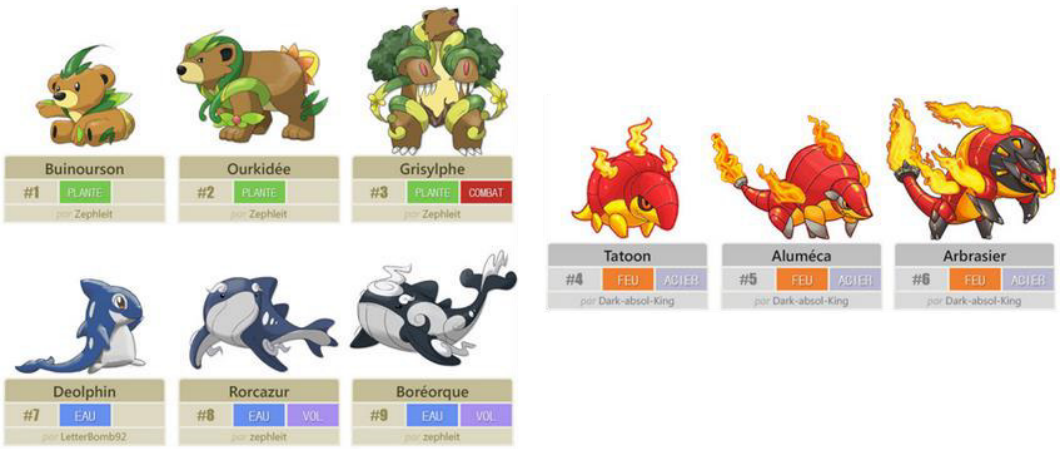



*Figure 159 - Exemple de Fakemon : un trio de* starters *inventés par les fans*

Cependant, leur conception suit assez scrupuleusement, elle aussi, le modèle des Pokémon officiels : les Fakemon demeurent des combinaisons de bases animales et d'éléments naturels renvoyant à un ou plusieurs types (eau, feu, plante, foudre…). Ils sont, de plus, dénommés par des mots-valises

[74] Les jeux qui intègrent des Fakemon appartiennent plus souvent à la catégorie des *fangames* que des *hacks* : ils ne modifient pas une ROM existante, mais sont programmés de zéro ou à l'aide d'un logiciel tel que RPG Maker. Un exemple fameux – pour avoir été condamné par Nintendo – de jeu amateur composé uniquement de créatures originales n'est autre le *fangame Pokémon Uranium* (~JV~ et Twitch, 2016). Voir : « Pokémon Uranium : A Pokémon Fangame for PC », sur *reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/pokemonuranium/, consulté le 13/04/2017.

[75] On peut en trouver quelques exemples compilés sur la page : « Fakemon : génération Deviant Art », sur *Pokémon Trash*. URL : http://www.pokemontrash.com/1980-Fakemon-generation-Deviant-Art.html, consulté le 13/04/2017.

évoquant cette fusion (l'ours de plante « Buinourson », par exemple, évolue en « Ourkidée » puis en « Grisylphe » ; voir figure 159). Les créatures des fans sont, en d'autres termes, composées comme des *patchworks* d'« éléments d'attraction » (Azuma, 2008 : 76) puisés dans la même « base de données » que celle des jeux officiels.

### 7.2. Par le renversement

Malgré leur conventionnalisme structurel, il arrive tout de même que les *hacks* divergent de leur modèle, voire le renversent. Or ces brusques écarts sont tout aussi révélateurs – en miroir – du fonctionnement du jeu original.

On a mentionné, par exemple, que le ton didactique de *Pokémon Eclipse* n'empêchait pas le *hack* de rehausser considérablement la difficulté des combats : les dresseurs et Pokémon sauvages que le joueur doit affronter sont d'un niveau parfois bien supérieur à la courbe de progression établie par l'œuvre source. Ces pics de difficulté prennent sens dans le contexte énonciatif du *hack*, qui s'adresse à des joueurs connaisseurs, mais ils sont saillants dans le cadre de classicisme construit par ailleurs, via la reprise des codes de *Pokémon*. Dans le même ordre d'idées, on a signalé que, pour obtenir sa carte de dresseur (objet qui est, de coutume, possédé par défaut dans les jeux officiels), l'avatar devait au préalable répondre à un quiz de cinq questions sur l'univers de *Pokémon*. Or certaines de ces questions concernent des règles assez précises, ayant encore peu d'incidence à ce stade du jeu (telle que « quel problème de statut réduit-il la puissance d'attaque des Pokémon : le poison, la paralysie ou la brûlure ? »). Le *hack* génère donc de l'écart en son propre sein, en définissant un joueur modèle contradictoire : tantôt amateur compétent et connaisseur du *gameplay*, tantôt novice faisant ses premiers pas dans l'univers de *Pokémon*. Par ce contraste, il met au jour le caractère extrêmement graduel de la courbe de difficulté du jeu original (où les dresseurs adverses sont inoffensifs, où l'argent est facile à accumuler, etc.).

Toujours en ce qui concerne les règles et le *gameplay*, il arrive – bien que très rarement – que le *hack* se distancie du jeu qui lui sert de support en renversant les fonctions classiques d'un objet ou d'un lieu. C'est le cas à la sortie de la ville de Regalia, où l'avatar peut traverser une zone de hautes herbes qui ne contient pas de Pokémon sauvages. Ces zones sont, de coutume, le lieu par excellence de rencontre avec les créatures hostiles : y déplacer son avatar déclenche inévitablement des combats aléatoires.



*Figure 160 - Les hautes herbes à la sortie de Regalia City ne contiennent pas de Pokémon sauvages : un PNJ affirme y avoir pulvérisé du « Repousse »*

L'absence de cette règle fondamentale dans cet endroit précis du *hack* est expliquée narrativement : un PNJ affirme avoir vaporisé du « Repousse » sur les hautes herbes, un objet qui permet, précisément, d'éviter temporairement les affrontements aléatoires. Cependant, la présence graphique des herbes sans les combats qu'elles sont censées abriter n'en est pas moins antithétique. Ici, c'est l'absence soudaine de la règle qui fait apparaître son omniprésence dans les autres jeux *Pokémon*.

C'est toutefois aux niveaux narratif et sémantique que s'opèrent le plus grand nombre de renversements (ou, du moins, de figures productrices d'écart). Par exemple, le fait que le protagoniste commence l'aventure avec ses deux parents (le père, qui confie la quête du didacticiel et la mère, qui remet à l'avatar son premier Pokémon) contrevient à un code très présent dans les jeux *Pokémon* et dans les JRPG (les jeux de rôle japonais) en général. Un lieu commun du genre est, en effet, que le protagoniste ne possède qu'un seul parent (que l'autre soit décédé, absent ou qu'il ne soit simplement jamais mentionné) : au sein des jeux *Pokémon*, spécifiquement, seule la mère du héros est présente au début de la partie.

Dans le même ordre d'idées, il est assez notable que, dans le *hack*, le protagoniste reçoive son premier Pokémon de sa mère (au lieu de l'acquérir auprès d'un Professeur qui serait spécifique à la version) et que la possibilité ne soit pas donnée au joueur de choisir entre trois *starters* (de types eau, feu ou plante), comme c'est le cas dans tous les principaux jeux de la série. Dans *Pokémon Eclipse*, on confie d'office à l'avatar Lixy, une créature de type foudre. L'écart est, d'ailleurs, souligné par le fait que le Professeur Chen est bel et bien présent au début du *hack* et qu'il distribue des Pokémon aux autres enfants du village, mais refuse d'octroyer une créature au héros, sous prétexte qu'il en possède déjà une. Il refusera également d'évaluer la complétion du Pokédex du joueur (autre de ses fonctions dans le jeu source), car il est « trop vieux pour ça » (voir figure 161). À travers ces renversements, tous les attributs de ce personnage central de la franchise sont donc niés : lui qui personnifie le rôle de destinateur de la quête principale, qui est le juge de sa réussite et qui incarne les valeurs de l'univers fictionnel est ici réduit à un simple clin d'œil, une simple citation. Ce faisant, le *hack* se situe en rupture par rapport à son modèle, comme prenant place dans un autre schéma actantiel.




*Figure 161 - À gauche : fait rare, l'avatar du* hack *débute avec ses deux parents à la maison ; à droite : le Professeur Chen se juge trop vieux pour évaluer le Pokédex du protagoniste*

Bien qu'ils soient rares et limités, ces quelques moments de distanciation du *hack* par rapport à *Pokémon Rouge Feu* sont rendus saillants par leur inscription dans un cotexte qui fait

majoritairement la part belle à la répétition. En niant un code, une règle ou un *topos*, ils rendent paradoxalement celui-ci plus visible, car non naturel.

Notons qu'en dehors de *Pokémon Eclipse*, on peut trouver le même type de renversements-révélateurs dans bien d'autres *hacks*. Le fait que l'avatar de *Pokémon Glazed* se mette parfois à parler, par exemple, met au jour le silence des protagonistes officiels et change brutalement le rapport qu'entretient le joueur avec l'univers (son avatar n'étant plus, dans ces moments, un simple véhicule, mais un personnage doté d'une agentivité propre). De même, la vulgarité constante et les allusions sexuelles de *Pokémon My Ass* révèlent, en miroir, l'absence totale de ces registres et thématiques dans la série originale. De ce dernier *hack*, on peut effectivement affirmer qu'il se présente comme un vaste *retournement* sémantique de *Pokémon Rouge Feu* : l'avatar y est violent et agresse physiquement les personnages qu'il rencontre ; les panneaux et affiches ne contiennent plus des astuces, mais des insultes ou du contenu pornographique ; les Pokémon ne sont plus choyés, mais peuvent être vendus à un boucher ; etc.




*Figure 162 - Dans* Pokémon My Ass*, les valeurs et significations associées aux composantes du jeu sont renversées sur le mode du travestissement burlesque*

On reconnaît, dans ce dernier cas, un mécanisme que nous avions décrit dans le chapitre consacré aux *machinimas* sous le terme de « métaphore intertextuelle » : le sens d'un élément ou un événement du jeu est remplacé par un autre, en vertu d'un rapport de comparaison (le panneau d'astuce devient un poster pornographique ; l'avatar ne reçoit pas les objets, mais les vole aux autres personnages ; etc.). Ces figures servent de marqueurs d'écart très visibles en mettant en tension des comparés et comparants appartenant à des registres de discours éloignés, voire contradictoires.

### 7.3. Par la réflexivité

Enfin, un autre type de figures participant à révéler la grammaire de *Pokémon* regroupe, assez logiquement, les passages où le jeu se prend lui-même comme objet de discours. Les *hacks* – comme la plupart des détournements que nous avons abordés – foisonnent de passages métaleptiques, par lesquels l'œuvre commente son modèle ou sa propre élaboration.

Dans les jeux *Pokémon* officiels, par exemple, un code de représentation graphique consiste à encercler de noir l'intérieur des bâtiments pour marquer la limite des pièces (étant donné que celles-ci sont plus petites que les *maps* en extérieur et que le monde est toujours vu du dessus selon la

même perspective ; voir figure 163). Ces bords noirs sont donc un non-lieu du jeu, une zone qui n'a d'existence ni ludique (on ne peut pas s'y rendre[76]) ni narrative (elle ne représente rien). Or *Pokémon Eclipse* transgresse régulièrement cette limite de la représentation en disposant des objets cachés à l'intérieur des bordures noires. Ces objets sont signalés par la présence d'une étincelle qui apparaît par intermittence et, pour les récupérer, le joueur doit trouver à l'aveugle un chemin qui n'est indiqué par aucun indice visuel.




*Figure 163 - Dans* Pokémon Eclipse*, certains objets sont dissimulés dans le cadre noir de l'image*

La première apparition de ladite étincelle est soulignée par un PNJ, qui la regarde (hors du cadre, donc) et questionne l'avatar : « quelque chose est en train de scintiller là-bas ! Qu'est-ce que ça pourrait être ? ». Le caractère transgressif de ces énigmes, qui forcent le protagoniste à sortir du cadre de la représentation, fait apparaître le statut sémantique ambigu de ces espaces dans les jeux originaux – à la fois éléments des *maps* et non-éléments narratifs.

Les saillances réflexives peuvent également prendre la forme de commentaires proférés par les PNJ. Ainsi, le principe de *mapping* qui consiste à utiliser des personnages, des créatures ou des obstacles pour rendre linéaire l'exploration du joueur est glosé (et donc rendu visible) par un habitant de l'univers, qui s'exaspère : « sérieusement, qu'est-ce qu'il se passe avec ces Pokémon et objets aléatoires qui bloquent ma route tout le temps ? » (« seriously, what's up with these random Pokémon and objects blocking my way all the time ? »)[77]. Ces commentaires métaleptiques peuvent également porter, non sur la structure du *hack*, mais sur le jeu original. C'est le cas lorsqu'un PNJ de la ville Iris Town souligne ironiquement que les développeurs de la série *Pokémon*, Game Freak, avaient auparavant tendance à faire un usage abusif des majuscules : « je voudrais que GAME FREAK ARRÊTE d'enlever les majuscules PARTOUT. Je me suis HABITUÉ à ce que le jeu ME CRIE dessus » (« I

[76] Notons que, si l'on ouvre le ROM *hack* avec un outil d'édition, on peut voir que les espaces noirs sont identifiés dans le code comme des solides, des tuiles sur lesquelles l'avatar ne peut marcher, au même titre que les arbres, les murs ou les rochers.

[77] Le procédé ne se limite pas au cas de *Pokémon Eclipse* et se retrouve dans nombre d'autres *hacks*. Dans *Pokémon My Ass*, on trouve également ce genre de commentaires réflexifs dès le début de la partie. Le panneau censé décrire le Bourg Palette, village natal de l'avatar, est, par exemple, remplacé par le texte : « Bourg Palette – Là où il n'y a pas plus de trois maisons ! » (« Pallet Town – Where there are no more than three houses ! »). La pancarte souligne ainsi ironiquement que le soi-disant bourg ne contient, en vérité, que la maison du protagoniste, celle de son rival et le laboratoire du Professeur Chen (ce qui, si l'on y applique une logique narrative, soulève une incohérence : où vivent donc les autres personnages que l'on peut croiser dans le village ?).

wish GAME FREAK would stop decapitalising EVERYTHING. I got USED to the game SHOUTING at ME »).




*Figure 164 - À gauche, un PNJ s'énerve que sa route soit sans cesse bloquée par des Pokémon ou des objets ; à droite, un autre fait remarquer ironiquement que Game Freak avait tendance à faire une utilisation intensive des majuscules*

Notons que les jeux officiels sont loin d'être dépourvus de ce type de sorties de la fiction : *Pokémon Rouge* et *Bleu* permettaient au joueur, par exemple, de rencontrer, dans le jeu, des PNJ représentant les développeurs de Game Freak, qui faisaient quelques commentaires sur leurs choix de conception. La métalepse n'est donc pas ici une manière de mettre à distance l'œuvre source, mais plutôt le moyen d'un redoublement de ses codes, qui inscrit le *hack* dans un rapport de continuité avec le jeu.

Une transgression des seuils de la fiction peut, encore, être opérée par le biais d'une dissonance ludo-narrative – autre figure que nous avons déjà eu l'occasion de décrire dans le chapitre sur les *fanfictions*. Les moments d'achoppement entre la narration et les règles du jeu ou le fonctionnement du *gameplay* sont, en effet, autant de ruptures qui rendent visible l'artificialité de l'univers et rappellent le joueur à sa position de récepteur.

Dans *Pokémon Eclipse*, à Wisteria Town, l'avatar peut notamment se retrouver face à un PNJ qui lui demande : « mon Pokémon préféré est Keunotor ! Quel est le tien ? » (« my favorite Pokémon is Bidoof ! What's yours ? »). Or le jeu ne propose au joueur de répondre à cette question ouverte que par oui ou par non. S'il acquiesce, le PNJ interprétera la réaction comme signifiant que Keunotor est aussi son préféré ; s'il répond par la négative, en revanche, le personnage s'interrogera : « non ? Est-ce que c'est seulement un Pokémon ? » (« no ? Is that even a Pokémon ? »). À travers cette mise en scène d'une interaction ratée, le *hack* montre les limites du pouvoir d'action du joueur au sein de la ludiégèse : son incapacité à s'exprimer et à communiquer avec les personnages, ainsi que son incapacité à se soustraire aux options qui lui sont offertes par le système.

On retrouve un procédé de dissonance similaire, bien que plus lourdement appuyé, dans le *hack Pokémon My Ass*. La ville d'Argenta y contient un bâtiment dont la porte est fermée à clef. Si le joueur tente d'y pénétrer, un texte le renseignera sur la raison de cette fermeture : « Night-Club – Gonzesses cette nuit. Malheureusement, ce jeu craint et la journée ne finit jamais » (« Night Club – Bitches tonight. Unfortunate[l]y this game sucks and the day never ends »). La version *Pokémon Rouge Feu*, sur laquelle le *hack* est basé, ne met effectivement pas en place de gestion du temps ni d'alternance entre le jour et la nuit (contrairement à d'autres jeux de la série) : un lieu n'ouvrant que

de nuit n'y a donc pas de sens. Le *hack* exhibe ainsi ses propres limites en désaccordant la narration et les possibilités techniques du système.




*Figure 165 - À gauche : dans* Pokémon Eclipse*, un PNJ pose une question ouverte à l'avatar, mais celui-ci ne peut répondre que par « oui » ou « non » ; à droite : un bâtiment de* Pokémon My Ass *est présenté comme un* night-club *qui n'ouvre que la nuit, alors qu'il ne fait jamais nuit dans le jeu*

Les deux *hacks* sont, en définitive, des œuvres qui mettent à nu leurs propres procédés de création, qui se présentent comme étant en pleine élaboration (ce à quoi participe leur caractère inachevé et techniquement imparfait). On aurait d'ailleurs pu s'attarder sur bien d'autres cas de mises en scène de l'acte de création (et de sa dimension toujours en cours) au sein des *hacks*, notamment via les fréquentes adresses au joueur qu'ils comprennent. Le MMORPG *Pokémon World Online*, par exemple, interpelle son utilisateur via un PNJ, dès la sortie du village de départ, pour l'encourager à signaler les éventuels bugs et à prendre part à la création :

> Salut ! Je suis un Bêta testeur pour PWO – et toi aussi ! Les jeux en Bêta sont encore en développement. Cela veut dire que beaucoup de fonctionnalités sont encore en train d'être ajoutées, ainsi que des Pokémon et des *maps*. Cela signifie aussi que des choses peuvent se casser occasionnellement, ou ne pas fonctionner comme prévu ; et il peut y avoir des moments où tu ne peux pas jouer du tout. Profite de l'univers de PWO, tu en fais partie. Et, s'il te plaît, utilise le Playerdex pour signaler tout problème que tu rencontreras ou pour faire des suggestions[78].

En plus d'être sollicitées, les contributions des joueurs sont également représentées, puisque les développeurs de *Pokémon World Online* organisent régulièrement des concours de *mapping* auprès de leurs utilisateurs et que les vainqueurs voient leurs *maps* exposées à l'intérieur du jeu. Le joueur peut aussi, depuis le musée de la ville d'Argenta, rencontrer, sous forme de PNJ, d'autres utilisateurs qui ont contribué au *fangame* d'une manière ou d'une autre (en créant des logos, en gagnant un concours de *fanart* ou un tournoi, etc.).

Les *hacks Pokémon Naranja* (Serg!o, 2005)[79] et *Pokémon Advanced Adventure* (dbzmay, 2013)[80] commencent, eux aussi, par un acte de signature de l'auteur et par une demande de

[78] « Hi ! I am a Beta tester for PWO – and so are you ! Games in Beta are still in development. This means that many functions are still being added, as are Pokémon and maps. It also means things may break occasionally, or not work as intended ; and there may be times you cannot play at all. Please enjoy the PWO universe and you part in it. And please use the Playerdex to report any problems you find or make suggestions ».
[79] « Ruby hack: "Pokémon Naranja" 2005 Hack of the Year », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=54546, consulté le 15/04/2017.

*feedbacks* (dans le second cas). Ces discours – qui mettent en doute la frontière entre l'œuvre et le paratexte – participent à rendre explicite un certain pacte générique propre aux *hacks* : un contrat qui suppose une lecture à la fois bienveillante (qui accepte les bugs comme des aspects inévitables du jeu) et participative (le lecteur est inclus dès le départ comme potentiel collaborateur).

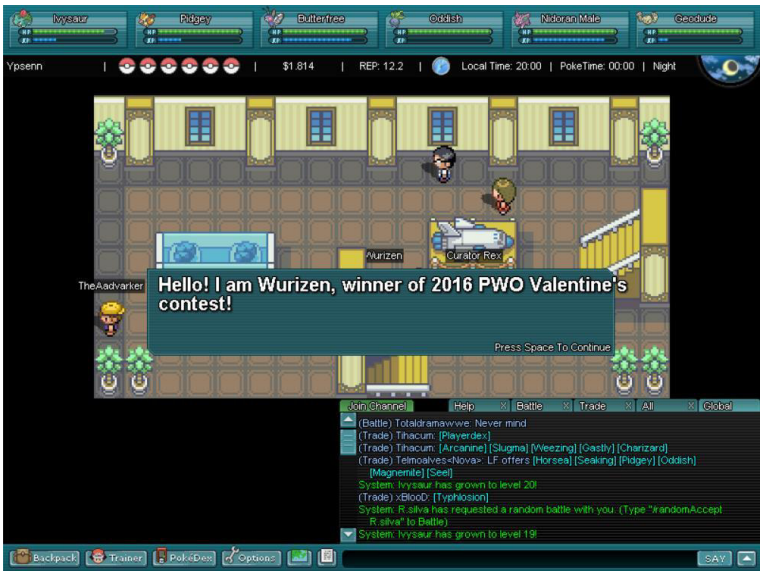



*Figure 166 - Dans* Pokémon World Online*, le joueur peut rencontrer des PNJ représentant d'autres amateurs qui ont contribué à enrichir le jeu d'une manière ou d'une autre*

D'autre part, toutes ces marques de réflexivité, cette tendance du *hack* à discourir continuellement sur lui-même, ont également pour effet de présenter ce jeu second, non comme une œuvre, mais comme une représentation de l'acte de création. Les modifications documentent continuellement (par des répétitions, des inversions ou des commentaires directement réflexifs) le processus qui les a fait naître, rappellent le *hacking* au sein du *hack*, au point de faire apparaître la performance créative (et non tant le jeu produit) comme étant la véritable fin de l'activité.

## 8. Conclusion : du *hack* aux outils d'édition

Même lorsqu'ils ne construisent pas d'effet d'écart, même lorsqu'ils ne se distancient pas de l'œuvre qu'ils détournent, les *hacks* (ou *mods*) constituent de féconds outils d'analyse des grammaires vidéoludiques. Ces productions ne cessent de dire le jeu : d'explorer ses possibles, de montrer ses limites et ses règles, d'en isoler les structures et les codes.

On a vu, d'autre part, que la pratique de la modification rend problématique l'identification d'une œuvre en tant que produit fini : non seulement les *hacks* et *mods* sont souvent incomplets et mis à jour au fil du temps, mais ils sont aussi pris dans un riche intertexte et parfois re-détournés par d'autres utilisateurs. Or une donnée supplémentaire permet encore d'enrichir le tissu de textes qui définit la pratique, à savoir le rôle joué par les outils d'édition dans la production des formes et du

[80] « LeafGreen hack: Pokémon: Advanced Adventure », sur *The PokéCommunity Forums*. URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=232232, consulté le 15/04/2017.

sens des œuvres dérivées. Ces kits d'aide à la création – fournis par les développeurs dans le cas du *modding* ou créés par les joueurs eux-mêmes dans le domaine du *hacking* – contraignent fortement l'activité de modification et laissent des marques dans les productions. Ce faisant, ils constituent, eux aussi, un discours sur le jeu : à travers la manière dont ils le décomposent, les possibilités de transformation qu'ils implémentent, celles qu'ils facilitent et celles qu'ils oublient, ils participent à codifier une grammaire ludique.

*Pokémon* fournit, à ce titre, un exemple intéressant : là ou d'autres jeux vidéo bénéficient d'un logiciel complet, donnant accès à divers paramètres du titre afin de les éditer (à l'image du « Creation Kit » de *Skyrim*), les hackers des jeux *Pokémon* ont, quant à eux, conçu une multitude de petits programmes prenant chacun en charge un aspect très défini de la création. Ainsi, pour modifier une ROM développée pour la Game Boy Advance[81], les amateurs devront au moins coupler deux outils : un logiciel de *mapping* (tel que Advance Map) et un logiciel de *scripting* (tel que XSE).

Le premier – le plus « généraliste » de l'ensemble – sert à créer de nouvelles *maps* ou à modifier celles du jeu. Concrètement, il permet de reconfigurer les tuiles graphiques de l'œuvre originale (les arbres, les routes, les bâtiments…), mais aussi de connecter les différentes *maps* entre elles (décider qu'entrer dans telle porte fera déboucher l'avatar sur tel autre environnement), de déterminer certaines règles environnementales globales (quelle météo fera-t-il ? quels types de Pokémon sauvages pourront-ils être croisés dans les hautes herbes ? quelle musique sera-t-elle jouée dans ce niveau ? etc.) et de placer les différents « événements » sur les cartes. Dans le logiciel Advance Map, les *events* en question désignent cinq types d'éléments : les personnages (on peut disposer ceux-ci sur les *maps* et définir les grandes lignes de leur comportement : le sens de leur marche, leur apparence, etc.), les pancartes (qui sont des objets contenant du texte), les *warps* (zones qui transporteront l'avatar ailleurs s'il marche dessus, comme les portes, notamment), les scripts (des actions qui se déclenchent lorsque certaines conditions sont réunies : marcher sur telle tuile déclenchera telle suite de conséquences dans le jeu) et les points d'atterrissage (où le joueur apparaîtra s'il arrive dans une ville en volant sur un Pokémon).

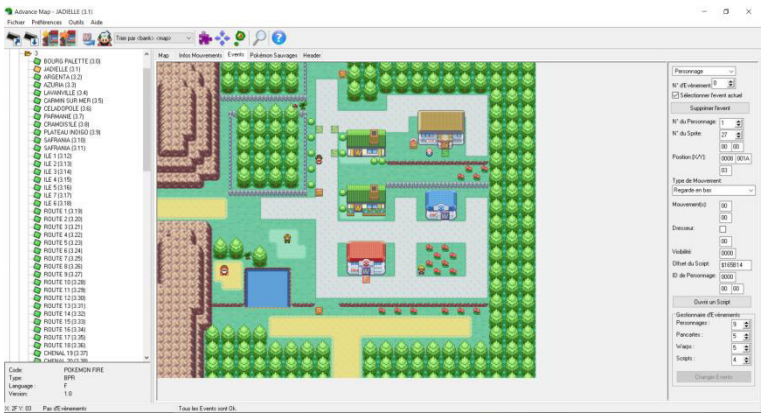


*Figure 167 - Édition d'un niveau de* Pokémon Rouge Feu *à l'aide du logiciel Advance Map*

[81] Les logiciels diffèrent encore selon qu'ils servent à modifier une ROM Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance ou Nintendo DS.

Si des scripts peuvent être placés dans les niveaux via Advanced Map, ils ne peuvent cependant être édités (ou écrits) qu'à l'aide d'un second programme, consacré à cette activité. Pour modifier un événement (le fait qu'un PNJ vienne bloquer la route du joueur, par exemple), les dialogues des personnages ou même les textes des pancartes, le joueur doit ainsi recourir à l'outil XSE – qui peut toutefois être couplé à Advanced Map. L'association de ces deux programmes, qui forment la base du ROM *hacking* de *Pokémon*, induit une conception très spatialisée du *game design* : le *hack* est, avant tout, pensé en termes d'espace, et même les lignes de code sont placées dans les environnements comme s'il s'agissait d'objets ou de décors. Que ce soient la narration, les quêtes ou les énigmes, toute la conception passe, en premier lieu, par une étape de cartographie : on voit ici l'impact que l'utilisation de tels outils peut avoir sur la forme des œuvres.

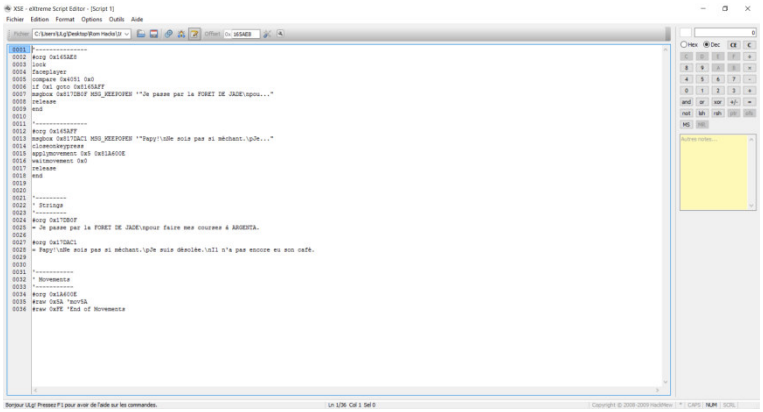


*Figure 168 - XSE permet d'éditer les scripts du jeu (les événements, les dialogues, le comportement des objets ou des personnages, etc.)*

À côté des logiciels de *mapping* et de *scripting* se sont, par ailleurs, développés une variété de petits outils prenant en charge des modifications parfois très précises. Le programme A-Tack, par exemple, permet de retoucher aisément les capacités des Pokémon (combien de dégâts feront-elles à l'adversaire ? quel est leur taux de précision ? leur type ? le nombre de fois qu'elles peuvent être utilisées ? etc.). Le bien nommé DayAndNight facilite, quant à lui, le paramétrage d'un cycle jour-nuit dans le *hack* (à quelle heure chaque période débute-t-elle ? quelles sont les zones qui doivent rester éclairées de nuit ?). GBA Intro Manager, pour sa part, permet d'éditer la scène d'introduction du jeu, dans laquelle le Professeur explique les bases de l'univers ; PokeCry assiste la modification des cris de chaque Pokémon (que l'on peut entendre lorsqu'ils apparaissent en combat) ; Advance-Mart aide à personnaliser ce qui est vendu dans les magasins ; TypeResistanceEditor donne accès aux relations entre les types de Pokémon (pour déterminer lequel sera efficace, neutre ou impuissant par rapport à tel autre) ; YAPE (pour « Yet Another Pokémon Editor », c'est-à-dire « Encore un Autre Éditeur de Pokémon ») permet de modifier facilement toutes les statistiques de chaque créature (combien a-t-elle de points de vie ? d'attaque ? de défense ? en quoi évolue-t-elle et à quel niveau ? quelles sont les attaques qu'elle peut apprendre ? etc.) ; Door Animation Editor, comme son nom l'indique, sert à éditer les animations des portes… Et il ne s'agit pas là d'une liste complète[82].

[82] D'autres outils peuvent être trouvés sur la page : « Les logiciels de Rom-Hacking GBA », sur *Pokémon Legendary*. URL : https://www.pokemon-legendary.com/downloads/logiciels_GBA/index.html, consulté le 16/04/2017.

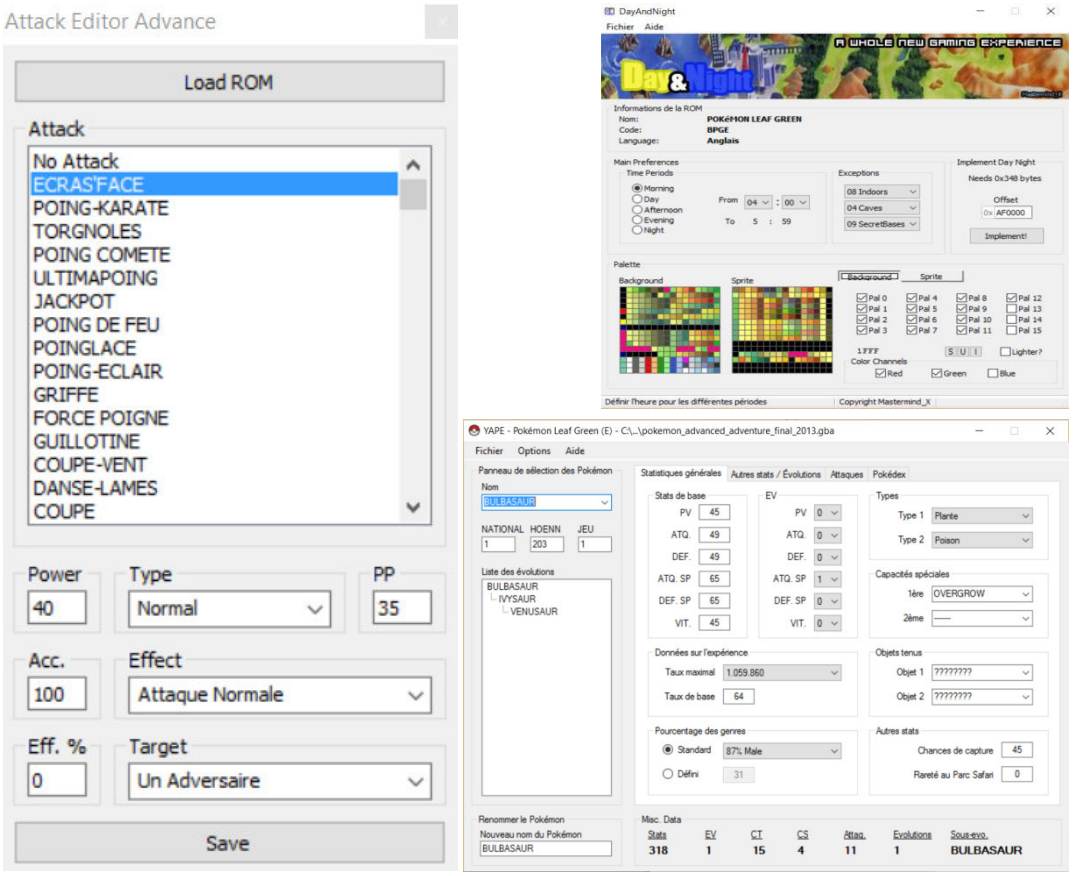



*Figure 169 - Interfaces des logiciels de* hacking *A-Tack, DayAndNight et YAPE*

Ces divers outils d'aide à la création décomposent donc les jeux *Pokémon* en une série d'éléments graphiques (les *maps*, les animations, les changements de luminosité…), sonores (les cris des créatures), ludo-narratifs (les scripts) ou encore purement statistiques. Or, par cette décomposition en éléments significatifs, les logiciels sont également le support d'un discours analytique sur le langage vidéoludique : appliquer ces programmes sur une ROM permet d'en regarder directement les rouages, la logique interne, ainsi que les limites (aucun programme d'aide ne propose d'ailleurs d'opérer une transmutation générique du jeu : de transformer *Pokémon* en *point-and-click*[83] ou en *tower defense*[84], par exemple).

Une étude approfondie de ces logiciels reste encore à entreprendre, afin de compléter l'approche panoramique que nous venons d'effectuer : une étude qui interrogerait en profondeur leur rôle structurant pour les pratiques de création (et pour l'organisation des communautés d'amateurs), mais aussi ce que leur utilisation dit du jeu – de l'expérience ludique comme de l'œuvre qui lui sert de support[85].

[83] Sous-genre du jeu d'aventure où toute l'interaction repose sur l'utilisation de la souris (déplacer l'avatar ou utiliser les objets se fait en cliquant sur ces éléments).
[84] Sous-genre du jeu de stratégie dans lequel le joueur doit défendre une zone face à des ennemis qui arrivent par vagues successives, en plaçant stratégiquement des structures défensives le long de leur route.
[85] Nous laissons à notre collègue Pierre-Yves Hurel le soin d'explorer cette voie dans sa thèse en cours.

# Chapitre 3

## Recontextualisations

# I. *Twitch plays Pokémon* : le jeu comme moyen de détourner le monde

## 1. Au-delà du *game* et du *play* : le contexte

En guise d'ouverture, nous introduirons ici une dernière forme de détournement, qui nous donnera l'occasion de questionner et de remettre en perspective la bipartition que nous avons établie, tout au long de ce travail, entre détournement du *game* et détournement par le *play*. Nous avions déjà mentionné la possibilité, pour les œuvres dérivées, de combiner la transformation du *game* et du *play* : c'est le cas, notamment, des *machinimas* qui utilisent des versions moddées des jeux pour augmenter leurs possibilités expressives, ou encore des *speedruns* et TAS de *mods*. La catégorie que nous allons examiner diffère toutefois de ces derniers exemples en ce qu'elle ne procède ni d'un détournement par le *play*, ni vraiment d'un détournement du *game*, mais plutôt d'une modification du *contexte* du jeu. Cette forme de création, que nous nommerons « recontextualisation », consiste à déplacer (ou à reproduire) un jeu dans un autre espace que celui qui l'accueillait initialement.

Le sens d'une expérience ludique est profondément déterminé par son contexte : la seule transposition d'un lieu vers un autre peut redessiner en profondeur les modalités du jeu, ses règles, son sens ou encore sa portée. Comme le signale Triclot, « l'état ludique est extrêmement sensible à de toutes petites variations du dispositif »[1] (2011 : 98). Tout changement d'« écosystème » implique ainsi un changement de « régime d'expérience » ludique :

> On ne joue pas de la même manière en Corée où, interdiction d'importation des produits japonais oblige, la machine dominante n'est pas la console, mais le PC, et sous une forme bien particulière, celle de l'expérience collective du cybercafé et non celle, solitaire, du bureau ; pas de la même manière non plus au Japon, où la console et surtout la console mobile écrasent le marché, le PC étant réservé à une niche de jeux érotiques ; pas de la même manière, sans doute, aux États-Unis et en Europe, où les consoles ont mis plus de temps à s'installer et où ont existé des cultures autochtones du jeu en Grande-Bretagne et en France, en particulier, dans les années 1980, autour de machines baroques comme le Sinclair, l'Amstrad, les TO7, MO5. À chaque fois, on voit apparaître des formes spécifiques du jeu, des genres, qui conspirent en quelque sorte avec l'ensemble des conditions locales (Triclot, 2011 : 98).

L'importance du contexte ne se limite pas au cas du jeu *vidéo* : entre jouer aux échecs chez soi ou sur une place publique, jouer aux cartes dans la cour de récréation ou en classe, etc., il y a un passage d'un écosystème à un autre qui redéfinit les enjeux de la pratique.

---

[1] Cette idée préside, plus largement, à la perspective adoptée par Triclot (2011 : 97-183) pour réaliser un historique alternatif du jeu vidéo. Ce dernier part des divers « lieux » qui ont été investis par les jeux vidéo (l'Université, la salle d'arcade et le salon, principalement) afin de déterminer en quoi leurs configurations ont déterminé les expériences de jeu et l'évolution des cultures ludiques. La question de l'espace semble, plus largement, constituer une clef d'entrée opératoire pour aborder le médium vidéoludique, comme en témoignent, notamment, les travaux de Jenkins (2004) et ceux de Rufat et Minassian (voir leur article « Espace et jeu vidéo », 2010, ou encore leur projet ANR « LUDESPACE : Les espaces du jeu vidéo en France », sur *CITERES*. URL : http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267, consulté le 26/08/2016).

Une illustration évocatrice – bien qu'imparfaite – de recontextualisation peut être trouvée dans le projet de quelques étudiants du MIT, qui se sont amusés à reproduire le jeu *Tetris* sur une façade d'immeuble[2], en utilisant les lumières des bureaux comme pixels pour constituer les pièces (voir figure 170). L'objectif était de reproduire le *game* original et son *play* modèle, non de les transformer ni de les renverser (le but du jeu restant d'organiser les pièces de manière à poursuivre la partie le plus longtemps possible)[3].




*Figure 170 - Des étudiants du MIT ont transposé le jeu de puzzle* Tetris *sur la façade d'un immeuble*

Néanmoins, la transposition opérée redéfinit l'expérience ludique, qui devient dès lors publique, collective et spectaculaire. Dans cet exemple, ce n'est, d'ailleurs, plus tellement le jeu qui est transformé, que le lieu dans lequel il est introduit : le jeu *Tetris* devient un moyen de détourner l'immeuble et l'espace public.

L'ensemble des « recontextualisations » nous intéresse donc tout particulièrement, car il permet de comprendre en quoi le détournement de jeu peut être un puissant outil d'appropriation du monde. De la même façon qu'il est possible de s'approprier un jeu, le jeu peut aussi être utilisé comme une technique pour se ménager un espace de liberté dans les limites et les règles qui nous sont imposées (Bonenfant, 2015 : 47-80).

Afin d'explorer cette catégorie de détournements et de déterminer ses relations avec les grandes classes que nous avons définies jusqu'à présent, nous nous arrêterons sur un exemple concret : celui de *Twitch Plays Pokémon*. Ce dispositif consiste en une transposition du jeu *Pokémon Rouge* dans un autre espace médiatique que celui qui l'a vu naître. S'il s'agissait, à la base, d'une expérimentation isolée, le succès du phénomène a amorcé l'émergence d'une nouvelle forme de

[2] Il s'agissait du Green Building du MIT. Pour une vidéo du jeu en action, voir : « MIT: Playing Tetris ... on a Building! », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=IAIPUGO1iko, consulté le 26/08/2016. Pour plus d'informations techniques sur sa réalisation, voir : « mitrisdev/d54: MIT Green Building Display plugin interface », sur *GitHub*. URL : https://github.com/mitrisdev/d54/, consulté le 26/08/2016.

[3] Les étudiants ne sont cependant pas parvenus à faire en sorte que les pièces disparaissent une fois alignées (comme c'est le cas dans le titre original) – d'où l'imperfection de l'exemple.

pratique ludique qui – sans être tout à fait structurée et instituée – peut être désignée par l'appellation générique des « *Twitch plays*… ».

## 2. *Twitch Plays Pokémon* : le phénomène

Le 12 février 2014, un programmeur australien (resté anonyme) a tenté l'expérience de faire jouer les internautes au jeu Game Boy *Pokémon Rouge* au moyen de la plateforme de *streaming* vidéo *Twitch* (déjà présentée dans le chapitre consacré au *let's play*). Dans ce but, il a programmé un *bot* ayant pour fonction de récupérer les messages écrits dans le *chat* de *Twitch* et de les convertir en commandes correspondantes dans le jeu. Concrètement, tandis que *Pokémon Rouge* était diffusé en ligne et en direct (voir figure 171[4]), n'importe quel utilisateur pouvait entrer dans le *chat* le nom d'une des touches de la Game Boy (« A », « B », « up », « down », « left », « right », « select » ou « start ») et voir ce message être retranscrit en action dans le jeu (l'avatar faisait un pas dans une direction, ouvrait le menu, validait ou infirmait une option, etc.).

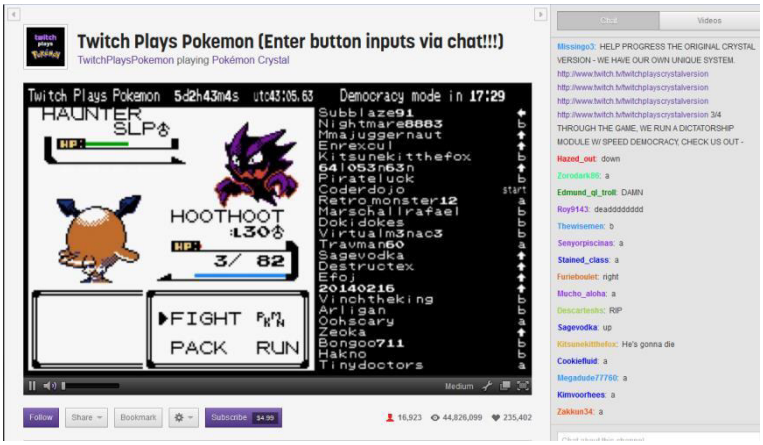



*Figure 171* - Twitch Plays Pokémon *se compose d'un écran diffusant le déroulement du jeu (à gauche) et d'un* chat*, via lequel les joueurs peuvent discuter et/ou entrer des commandes par écrit (à droite) ; sur l'écran de jeu, une colonne indique également les touches qui sont appuyées en temps réel, avec le pseudonyme des joueurs qui les ont enclenchées (au milieu)*

L'utilisation de *bots* pour récupérer des métadonnées dans les messageries n'était pas une première (Ramirez, Saucerman et Dietmeier, 2014 : 2, vers. num.), et le concept de *Twitch Plays Pokémon* n'était pas non plus tout à fait neuf : il s'inspirait largement du jeu *SaltyBet*[5], qui consiste en une diffusion, via *Twitch*, d'affrontements d'intelligences artificielles dans des jeux de combat[6], sur lesquels les spectateurs peuvent parier de l'argent fictif. Cependant, le projet – qui n'avait initialement d'autre but que celui d'être une expérimentation[7] – s'est distingué par son prodigieux

[4] Signalons que la figure 171 n'est pas une image du *Twitch Plays Pokemon* original, mais de l'une de ses rééditions (le jeu joué n'est plus *Pokémon Rouge*, mais *Pokémon Crystal*). Nous l'avons cependant sélectionnée, car elle montre clairement la disposition du cadre ludique.

[5] *SaltyBet*. URL : http://www.saltybet.com/, consulté le 26/04/2017.

[6] Les jeux de combats utilisés ont pour point commun d'être créés avec M.U.G.E.N, un logiciel d'aide à la création spécialisé dans le *versus fighting*.

[7] C'est, en tout cas, ce qu'affirme son créateur dans une interview menée par McWhertor (2014).

succès : dès sa sortie, des dizaines de milliers de joueurs ont commencé à se connecter à *Twitch Plays Pokémon*, allant jusqu'à atteindre le nombre de 121 000 spectateurs simultanés. Au total, le phénomène a fini par rassembler 1 165 140 joueurs actifs et plus de neuf millions d'observateurs, pour plus de 36 millions de vues (Chase, 2014).

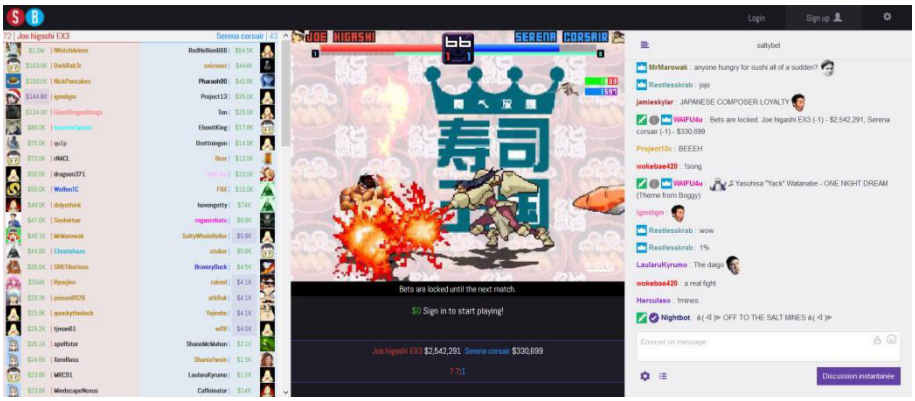



*Figure 172* - SaltyBet *diffuse des combats d'intelligences artificielles, sur lesquels des joueurs-spectateurs peuvent parier de l'argent fictif*

Le jeu consistait donc à partager le contrôle d'un avatar unique (le protagoniste de *Pokémon Rouge*) entre ces dizaines de milliers de joueurs, dont les objectifs pouvaient être très variés : alors que certains essayaient consciencieusement de progresser dans le jeu, d'autres venaient de temps à autre appuyer sur une touche au hasard et d'autres encore s'organisaient pour entraver la progression des premiers. Il résultait de cette confrontation de *plays*, à l'écran, un déroulement de partie d'apparence tout à fait chaotique[8] : le personnage se déplaçait dans tous les sens de manière incohérente, ouvrait et fermait le menu indéfiniment, tentait d'utiliser des objets ou des compétences à des moments indus, donnait des surnoms incompréhensibles à ses créatures, etc.

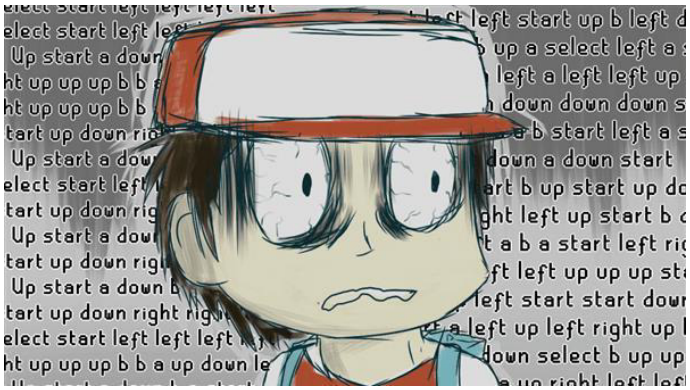


*Figure 173* - Fanart *de* Twitch Plays Pokémon *illustrant la multitude de commandes qui sont simultanément demandées par les joueurs à l'avatar*

En raison de ce partage du contrôle, la moindre action devenait malaisée et hasardeuse, d'autant qu'il existait plusieurs secondes de latence entre le moment où le joueur inscrivait son

[8] Pour un aperçu de ce à quoi ressemble une partie de *Twitch Plays Pokémon*, voir les vidéos de la chaîne « TwitchPlaysPokemon Timelapses », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/user/TwitchPlaysPokemonTL/feed, consulté le 29/04/2017.

message dans le *chat* et celui où la commande était effectuée par l'avatar. Les participants ont, malgré tout, fini par triompher du titre au bout de seize jours, sept heures, quarante-cinq minutes et trente secondes de jeu consécutif (alors qu'un parcours moyen avoisine les vingt ou trente heures de durée). Cependant, cette victoire ne fut pas obtenue sans devoir surmonter quelques embûches notables.

Certaines étapes complètement anecdotiques du titre original sont devenues, pour les participants de *Twitch Plays Pokemon*[9], des obstacles extrêmement problématiques. Dans le courant du troisième jour de jeu, par exemple, les joueurs ont été confrontés à un passage où l'avatar, pour progresser, devait simplement longer plusieurs « rebords » (des murets au-dessus desquels il peut sauter, mais sur lesquels il ne peut pas remonter une fois en bas, à moins de passer par un escalier). Cette action ne requiert aucune compétence particulière dans une partie solitaire (il suffit d'avancer tout droit), mais elle a bloqué les participants de *TPP* pendant près d'une journée, car il demeurait toujours un plaisantin pour appuyer sur la touche « bas » afin de faire sauter le personnage par-dessus le muret, et ainsi obliger le collectif à reprendre tout le parcours depuis le début. De même, à la fin du cinquième jour, les joueurs ont pénétré dans le repaire de la Team Rocket, au sein duquel certains étages se présentent sous la forme de labyrinthes (certaines dalles au sol propulsent l'avatar en avant, tandis que d'autres arrêtent sa course ; voir figure 174). L'énigme est loin d'être ardue, mais elle demande d'effectuer quelques déplacements précis, ce qui pose évidemment problème dans un dispositif tel que *TPP*.




*Figure 174 - À gauche, le tristement célèbre rebord (« The Ledge »), qui a bloqué les joueurs pendant près d'un jour ; à droite, le repaire de la Team Rocket*

Voyant que les participants ne parvenaient pas à progresser dans ce dernier niveau, le créateur du jeu a introduit, durant le sixième jour, une importante mise à jour modifiant les règles de l'interaction avec *TPP*. Alors qu'au départ toutes les commandes entrées par les joueurs étaient prises en compte par le jeu (état qui fut rapidement nommé le « mode anarchie »), la nouvelle formule procédait par vote (et fut appelée, par opposition, le « mode démocratie ») : toutes les trente secondes[10], la touche qui avait été plébiscitée le plus de fois était exécutée dans le jeu. Les joueurs pouvaient également préciser le nombre de fois que la touche en question devait être activée en la faisant suivre du chiffre correspondant : « left3 », par exemple, faisait effectuer à l'avatar trois pas vers la gauche.

[9] Que nous abrégerons dorénavant en *TPP*.

[10] Selon le lexique : « tppglossary », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/tppglossary, consulté le 29/04/2017. Selon Pruijt (2014) et Ramirez, Saucerman et Dietmeier (2014), ce serait plutôt toutes les cinq secondes.

Mécontents de se voir imposer cette transformation (qui rendait l'action plus précise, mais aussi plus lente), de nombreux joueurs se sont alors mis à protester en n'entrant plus que la commande « start9 », qui faisait s'ouvrir et se fermer le menu neuf fois d'affilée. Cette révolte, qui fut appelée « L'Émeute Start9 » (« The Start9 Riot »), a donc bloqué la progression générale et a décidé le créateur du dispositif – après un bref retour au « mode anarchie » – à implémenter une nouvelle transformation : il réintroduisit l'alternance entre les deux modes « anarchie » et « démocratie », avec la différence que les joueurs pouvaient en permanence voter pour passer de l'un à l'autre, en écrivant le terme correspondant dans le *chat*. Le vote était modélisé sous la forme d'une barre séparant les deux pôles, sur laquelle un curseur se déplaçait en fonction des tendances (voir figure 175). Si le « mode anarchie » fut généralement privilégié au long du parcours, les joueurs ont ainsi pu utiliser le « mode démocratie » pour venir à bout des passages les plus difficiles du jeu.

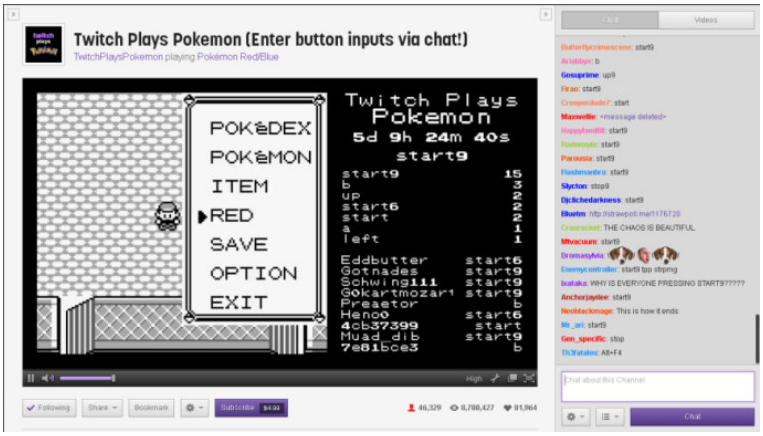



*Figure 175 - Capture d'écran attestant l'« Émeute Start9 »*




*Figure 176 – Implémentation de l'alternance entre les modes « anarchie » et « démocratie » (voir en haut à droite de l'image)*

Nous ne reviendrons pas sur toutes les étapes de cette longue partie collective, dont les joueurs se font les meilleurs témoins. Ceux-ci ont amassé une impressionnante documentation sur le phénomène[11], ont constitué des historiques et des lignes du temps actant les moments forts du jeu[12],

[11] Voir notamment l'archive : « Pokémon Red Archive », sur *Twitch Plays Pokemon Google Document site*. URL : https://sites.google.com/site/twitchplayspokemonstatus/red-archiven consulté le 29/04/2017.

et se sont même démenés pour reconstituer rigoureusement – à l'aide de témoignages, de captures d'écran et de brefs enregistrements retrouvés – l'histoire des premières heures de la partie (que les joueurs nomment « Les Jours Perdus » : « The Lost Days »)[13]. Avant le décollage du succès de *TPP*, les péripéties des joueurs n'étaient, en effet, pas encore systématiquement archivées, si bien que le déroulement précis de certains événements reste incertain. Malgré tout, la popularité du phénomène a rapidement fait émerger une communauté et a débouché sur la production de très nombreux supports, en dehors de *Twitch* : un *subreddit*[14] a ainsi été créé, où les joueurs se retrouvaient pour mettre au point des stratégies, s'organiser ou commenter les événements marquants du jeu ; un Google Doc a également servi à archiver les statistiques et autres informations sur la partie[15], et un nombre incalculable de *fanarts*, de GIF, de *memes* et de diverses formes de narration ont commencé à circuler sur internet.

Les événements advenus en jeu et les actions incohérentes répétées inlassablement par l'avatar ont effectivement suscité, chez les participants, diverses interprétations narratives, qui ont fini par se répandre sur ces supports hors-jeu et par s'articuler en un récit collectif. Le plus structurant et le plus fameux de ces développements narratifs autour de *TPP* a pris la forme d'une mythologie opposant plusieurs « courants religieux » et plusieurs figures divines.

Au centre de cette mythologie se trouve l'Helix Fossil (ou « Fossile Nautile », en français) : il s'agit d'un objet contenant l'ADN d'un Pokémon préhistorique, qui est récupéré dès le début du jeu *Pokémon Rouge* (le joueur doit, en fait, choisir entre deux vestiges similaires, le fossile Nautile ou le fossile Dôme, qui donnent accès à deux créatures différentes). Dans une partie conventionnelle, cet objet n'a pas d'utilité pendant la majeure part de l'aventure : le joueur est censé le transporter jusqu'au laboratoire de Cramois'Île (l'une des dernières villes du jeu), où il pourra le « réanimer » et ainsi récupérer le Pokémon Amonita. Dans *TPP*, cependant, le fossile s'est trouvé être l'un des seuls objets disponibles dans l'inventaire de l'avatar (car il s'agit d'un « objet clef », qui ne peut être jeté ni consommé). Il arrivait donc très fréquemment que les joueurs – en pressant les touches de manière incontrôlée – ouvrent l'inventaire et sélectionnent le fossile pour tenter l'utiliser, et ce, dans toutes sortes de situations (en combat, devant des obstacles, face à des personnages…). Ces vaines tentatives avaient pour seule conséquence de faire apparaître à l'écran le sempiternel message du Professeur Chen : « Red ! Ce n'est pas le moment d'utiliser ça ! ».

---

[12] Pour un récit par les fans du déroulement de *TPP* premier du nom, voir la page : « historyoftpp_gen1 », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/historyoftpp_gen1, consulté le 29/04/2017. Pour une ligne du temps retraçant les principaux événements avec leurs références temporelles, voir : « Generation 1 Timeline », sur *Helixpedia Wiki*. URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Generation_1_Timeline, consulté le 29/04/2017.

[13] Voir les dossiers de documents fournis sur la page suivante : « TPP Red: Lost Days Timeline and Media - Download », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/44e5rm/tpp_red_lost_days_timeline_and_media_download/, consulté le 30/04/2017.

[14] *Reddit* est un site communautaire permettant aux utilisateurs de partager des liens ou contenus. Ceux-ci sont présentés en fonction de la catégorie dans laquelle ils s'insèrent et de leur popularité (du nombre de votes qu'ils reçoivent par les pairs). Un *subreddit* est une sous-catégorie dudit site, rassemblant des contenus liés par une thématique commune. Celui consacré à *TPP* est disponible à l'adresse suivante : « twitchplayspokemon », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/index, consulté le 30/04/2017.

[15] « Pokémon Red Archive », sur *Twitch Plays Pokemon Google Document site*. URL : https://sites.google.com/site/twitchplayspokemonstatus/red-archiven, consulté le 29/04/2017.

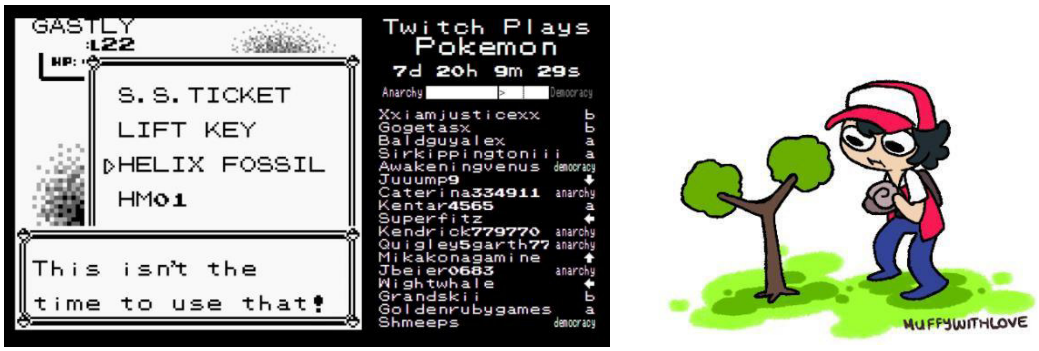



*Figure 177 - À gauche, capture d'écran montrant les joueurs en train d'essayer d'utiliser l'Helix Fossil en plein combat ; à droite,* fanart *de l'avatar essayant d'utiliser l'objet sur un arbuste*

La récurrence de cette action a poussé les joueurs à la narrativiser : ils ont interprété « l'obsession » du protagoniste pour l'objet comme un acte de dévotion, et fait de l'Helix Fossil une divinité, un messie dont la parole devait être consultée en toute circonstance. Dans le *chat*, il est alors devenu fréquent que les participants commentent humoristiquement « consultez l'Helix Fossil ! » (« consult Helix Fossil ! ») devant chaque difficulté, ou « loué soit l'Helix Fossil ! » (« praise Helix Fossil ! ») à chaque réussite. Une parodie de religion fut dès lors formalisée (l'« Helixism » ou encore l'« Église de l'Helix ») et, pour les joueurs qui s'en revendiquaient, la réanimation du fossile devint un objectif presque plus important que celui de terminer le jeu.

La symbolique religieuse ne s'est, toutefois, pas arrêtée à cette figure : les joueurs ont continué de développer leur interprétation mythologique pour englober et articuler tous les événements de la partie dans un récit cohérent. L'introduction de l'alternance entre les modes « anarchie » et « démocratie » fut ainsi présentée comme un schisme entre deux croyances opposées : celle dans l'Helix Fossil, représentant de l'anarchie, et celle dans le Dome Fossil, messager de la démocratie (présenté comme une figure antéchristique par le premier courant[16]).



*Figure 178* - Fanart *de* TPP *illustrant la mythologie qui s'est élaborée autour des deux fossiles*

D'autres créatures furent intégrées à la mythologie : l'un des premiers Pokémon capturés par les joueurs, un Roucarnage appelé « aaabaaajss » dans le jeu, fut, par exemple, surnommé « Bird

[16] Voir la page « Church of Helix », sur *Helixpedia Wiki*. URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Church_of_Helix, consulté le 30/04/2017.

Jesus » et présenté comme le prophète de l'Helix Fossil, car il avait sauvé la partie à plusieurs reprises en gagnant de justesse des combats désespérés. Le Pokémon Pyroli, à l'inverse, fut érigé en « Faux Prophète » associé au Dome Fossil, car son arrivée dans l'équipe a été suivie par une manipulation très malencontreuse : les joueurs ont involontairement relâché deux de leurs principales créatures (dont leur Pokémon de départ, Reptincel). Cette action – qui ne peut être annulée – a donc beaucoup compromis leur progression[17].




*Figure 179 - Représentation des deux modes de jeu et de leurs « prophètes »*

Il ne s'agit là que d'un très bref aperçu des développements foisonnants qui se sont élaborés autour de *TPP*, dont les joueurs proposent divers récapitulatifs[18]. Ces créations et interprétations ont pris leur source durant la partie, dans les accrocs du jeu et les commentaires énoncés sur le *chat* par les participants, mais elles se sont principalement développées en dehors de *Twitch*, sous forme de *fanfictions*, de *fanarts*, de vidéos[19] ou même de sites internet. La page *Ask The Almighty Helix Fossil*[20], par exemple, propose au visiteur de poser des questions à la pseudo-divinité, qui y répond par des phrases aléatoires génériques. Suivant un principe similaire, le site *Helix Confessional*[21] permet de « confesser ses péchés » et d'obtenir des conseils contenant divers clins d'œil à *TPP*.

La production d'une narration a donc permis aux joueurs de donner du sens à une expérience de jeu chaotique et d'apparence absurde (la plupart des événements y étant dictés par le hasard), ainsi qu'à un phénomène communautaire complexe (qui rassemblait, dans une même partie, des individus aux motivations et aux objectifs très divers)[22].

---

[17] Plus loin dans la partie, une manipulation semblable fera encore perdre aux joueurs douze de leurs créatures, ce qui sera retenu comme le « Dimanche Sanglant » (« Bloody Sunday »).

[18] L'un d'entre eux s'est notamment attelé à produire une arborescence résumant les différents courants et « schismes » religieux qui ont ponctué le jeu : « The Evolution of Religion in TPP II », sur *Reddit*. URL : http://i.imgur.com/4An9vRT.png?2, consulté le 30/04/2017.

[19] Pour illustration, un amateur a réalisé deux épisodes de série animée retraçant humoristiquement le déroulement de *TPP* : « Twitch Plays Pokemon Animated (1) The Mis-Adventure Begins », sur YouTube. URL : https://www.youtube.com/watch?v=gnzr95oE71Y, consulté le 30/04/2017.

[20] *Ask The Almighty Helix Fossil*. URL : http://askhelixfossil.com/, consulté le 30/04/2017.

[21] *Helix Confessional*. URL : http://helixconfessional-griffmaster9000.rhcloud.com/index.php, consulté le 30/04/2017.

[22] Il est significatif que, selon l'enquête de Pruijt (2014), la « narration » et la « communauté » sont les deux principales raisons qui ont motivé les joueurs à continuer la partie jusqu'au bout.

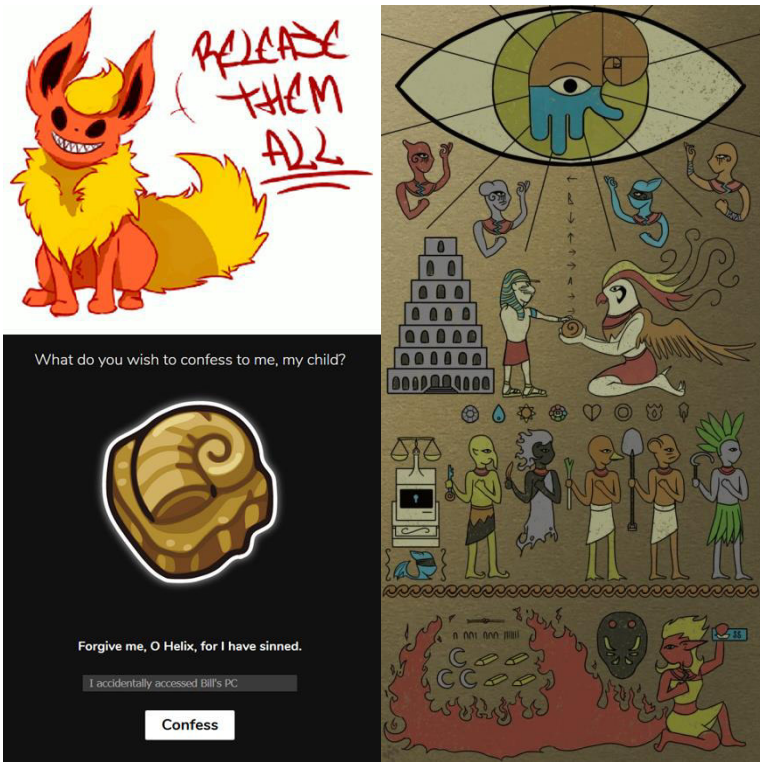



*Figure 180* - Fanarts *et capture d'écran du site* Helix Confessional

Parallèlement au récit mythologique, des références collectives et des *private jokes* ont aussi contribué à structurer la partie, notamment en servant aux participants de marqueur social d'appartenance à l'un ou l'autre sous-groupe. Pour illustration, au moment où le jeu a gagné en popularité, de nombreux joueurs sont arrivés dans la course, en demandant aux praticiens des premières heures s'ils avaient déjà battu Ondine (Misty, en anglais), la championne de la deuxième arène de *Pokémon Rouge*. Pour se moquer de ces nouveaux arrivants (qui ne savaient pas que la championne avait, effectivement, déjà été battue), les habitués ont commencé à répéter ironiquement l'injonction : « les gars, il faut qu'on aille battre Ondine ! » (« guys, we need to beat Misty ! »). La phrase a, ensuite, continué d'être répétée, même bien après que les joueurs eurent quitté la ville où se trouvait la championne.

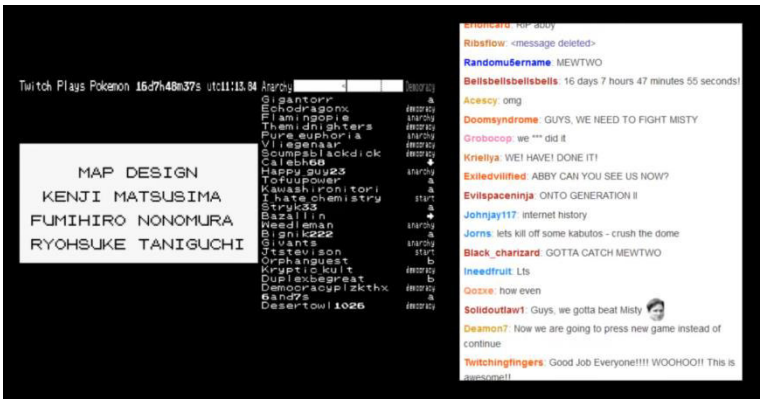



*Figure 181 - Générique de fin du jeu, durant lequel des références sont encore lancées, dans le* chat*, au fait d'aller combattre Ondine, la deuxième championne d'arène*

La formule a fini par ponctuer tous les moments du jeu, jusqu'à la victoire finale, où de nombreux joueurs s'amusaient encore à la « crier » en majuscules (voir figure 180). La structure de la réplique (« guys, we need to [X] [Y] ») est finalement devenue un modèle pour toute forme de « spam » (de messages intempestifs), dont le contenu pouvait varier selon les situations[23].

*TPP* représente, pour ces raisons, un cas exemplaire illustrant le fonctionnement des *memes* internet, de leur mode de constitution et de leur circulation : un échange ou un trait d'humour énoncé dans la communauté est répété ; une structure type en est dégagée ; elle devient un nouvel outil de communication (elle est « lexicalisée »), et elle est éventuellement intégrée à un univers fictionnel constitué de références communes.

## 3. *Game*, *play*, dispositif : que détourne *TPP* ?

Constituant une forme de détournement à part dans le corpus abordé jusqu'ici, *TPP* permet de remettre en branle les frontières des catégories que nous avons élaborées : il ne s'agit pas d'un détournement par le *play*, et le réduire à un détournement du *game* ne semble pas être une option tout à fait satisfaisante. L'objet-jeu *Pokémon Rouge* n'est, en effet, que très peu modifié : les règles, les banques d'images ou de sons, les statistiques des créatures ou les scripts restent totalement inchangés. L'environnement du titre et son interface sont, en revanche, radicalement transformés dans *TPP* : *Pokémon Rouge* est transposé depuis le périphérique physique qu'est la *Game Boy* vers la plateforme de *streaming Twitch*.

Or cette simple recontextualisation altère radicalement les interactions permises par le jeu (il n'est plus solo, mais multijoueurs), la difficulté (chaque action devient une gageure), les enjeux ludiques (le jeu devient une lutte sociale pour la prise de contrôle du *chat*) et, par la force des choses, la narration. Tout comme avec l'exemple du « *Tetris* sur immeuble » cité plus haut, c'est autant *Pokémon Rouge* qui est détourné que la plateforme *Twitch*, qui devient une console d'un nouveau genre, utilisant le *chat* pour seul *joypad*.

Par ailleurs, *TPP* – à la manière de ce qu'on a pu décrire au sujet du *speedrun* – questionne la matérialité des objets ludiques en étendant la partie bien au-delà du *game* au sens strict : le jeu se prolonge hors de *Pokémon Rouge* et même hors de *Twitch*, sur des forums et des sites (*subreddit*, *4chan*, *Google Doc*…) où les groupes de joueurs (pro-anarchie, pro-démocratie, émeutiers « Start9 », entre bien d'autres) continuent d'organiser leurs interventions. Autour du *game* s'est donc développé un *dispositif* ludique transmédiatique qui a considérablement déterminé le déroulement du jeu.

Cette distinction entre deux cadres ludiques dans *TPP* a, d'ailleurs, été effectuée par Ramirez, Saucerman et Dietmeier (2014 : 2, vers. num.), qui reprennent à Gee les concepts de *(g)ame* (pour désigner le médium vidéoludique) et de *(G)ame* (pour désigner le *dispositif*, le méta-jeu conçu par les interactions sociales entourant le *(g)ame*). Ainsi, « pour les membres de la communauté TPP, TPP

[23] Voir « tppglossary », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/tppglossary, consulté le 29/04/2017.

allait au-delà de compléter *Pokémon Rouge* le *(g)ame* : il s'agissait de participer au *(G)ame* »[24]. En d'autres termes, le phénomène est autant une œuvre produite par détournement qu'un agrégateur d'œuvres disparates (des *fanarts*, des textes, des pages web), dont l'articulation forme le canevas et le support d'un jeu communautaire, transmédiatique et expansif.

## 4. Figures

En raison de sa durée (plus de seize jours) et du caractère tentaculaire de son dispositif[25], *TPP* nécessiterait un travail de recherche dédié (que nous appelons de nos vœux) pour être analysé en détail. Nous ne nous arrêterons ici que sur quelques figures particulièrement proéminentes et génératrices d'effet d'écart par rapport à *Pokémon Rouge*, qui permettront de mieux cerner la spécificité formelle de cet objet.

### 4.1. Saillances énonciatives (locutoires) : hyper-bidimensionnalité et cacophonie

Le premier niveau auquel le dispositif construit un effet d'écart perceptible est celui de l'énonciation locutoire. Cet écart découle du fait que, « là où la fonction de messagerie est normalement un moyen pour les *viewers* d'interagir les uns avec les autres et avec le *streamer* sur Twitch.tv, [le programmeur de *TPP*] a transformé le *chat* en un mécanisme de contrôle du jeu »[26] (Pruijt, 2014 : 3). L'utilisation de la messagerie comme « périphérique d'interaction » a pour conséquence d'amener le jeu et la discussion sur un même plan, puisque les deux activités passent par cet outil : au sein du *chat*, les commandes appelant une action ludique (« A », « B », « left », « right », etc.) sont entrecoupées de commentaires, d'émoticônes et d'échanges verbaux entre les participants.

En d'autres termes, l'interaction ludique avec le logiciel et interaction sociale avec les autres joueurs sont mises sur un même pied, occupent un espace commun. Le *chat* combine deux énonciations prises dans deux types de discours, deux codes différents, et s'adressant à différents destinataires (le logiciel ou les autres joueurs-spectateurs). Le dispositif n'est pas sans rappeler la notion d'hyper-bidimensionnalité d'Azuma (2008 : 165), puisqu'un seul plan – l'écran de jeu – figure à la fois le contenu fictionnel de *Pokémon Rouge*, l'expérience ludique des participants et les dialogues communautaires (qui sont, dès lors, présentés comme un mécanisme ludique à part entière).

[24] « For members of the TPP community, TPP had become more than completing *Pokemon Red* the (g)ame : it became about participating in the (G)ame ».
[25] D'autant plus marqué que le phénomène *TPP* ne s'est pas arrêté avec la fin de *Pokémon Rouge* : il a été réédité avec divers autres titres de la saga – nous y reviendrons en fin de chapitre.
[26] « Whereas the chat function would normally function as a way for viewers to interact with each other and the streamer on Twitch.tv, he turned the chat into a game control mechanism ».

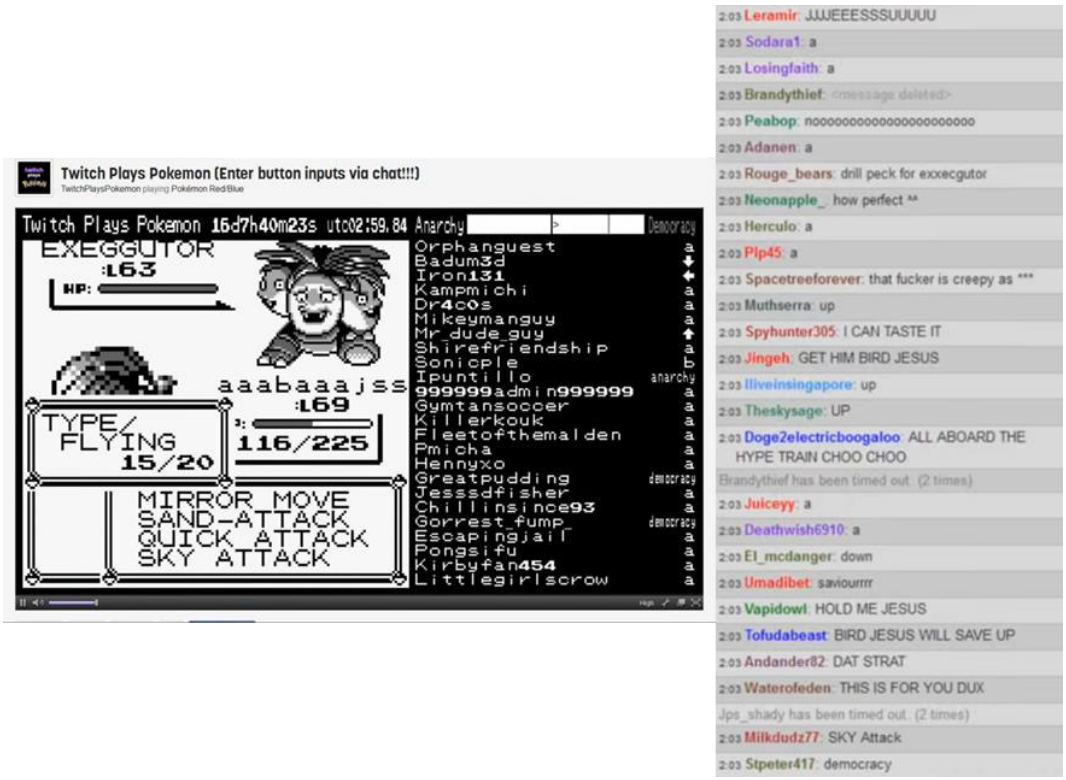



*Figure 182 - Dans la messagerie (à droite), les commandes (« a », « up », « down », « democracy ») alternent avec des commentaires, des encouragements lancés au Pokémon en combat ou des clins d'œil communautaires (comme « Bird Jesus nous sauvera »)*

Parallèlement à cette imbrication de discours (social et ludique), *TPP* représente aussi, à l'écran, un perpétuel conflit énonciatif. D'une part, sur la messagerie, des milliers d'utilisateurs s'expriment simultanément, empêchant toute réelle discussion d'émerger, car le rythme effréné des messages ne permet pas de tout lire et, encore moins, de se répondre. Cette structure construit un mode de communication marqué par la *saturation* :

> Le fait qu'il n'y ait pas de restriction du nombre d'utilisateurs permet à un nombre démesuré de spectateurs de s'exprimer simultanément. Cela conduit généralement à la saturation du tchat. Les messages défilent à une vitesse astronomique […], et il en devient impossible de parvenir à lire ou comprendre quoi que ce soit. Il devient difficile d'isoler un message, de cliquer sur un lien posté ou de répondre […]. Nous sommes alors face à un vacarme silencieux, à une cacophonie textuelle, à un brouhaha verbal et iconique (Derine, 2016 : 64).

On comprend l'intérêt pragmatique, dans ce contexte, de l'utilisation des références et des *memes* : la mobilisation de formules brèves et de structures consacrées (« praise Helix ! », « guys, we need to beat Misty ! », « riot ! », etc.) est, en définitive, le seul moyen de créer assez de *redondance* pour partager du sens au milieu de ce *bruit* (au sens sémiotique du terme).

D'autre part, les multiples énonciations singulières sont fondues, sur l'écran de jeu, en une seule trajectoire : celle de l'avatar. Celle-ci figure aussi une certaine forme de « bruit visuel » : les nombreuses injonctions des joueurs y transparaissent dans la succession d'actions et de déplacements incohérents du protagoniste, à partir desquels le spectateur peinera à dégager un sens. La juxtaposition du *chat* (où défilent les messages) et du jeu (où un avatar unique agit) construit un effet d'écart au sein même du dispositif, que les joueurs ont toutefois atténué par le moyen d'une

médiation narrative. Dans la « ludiégèse » conçue par les fans autour de *TPP*, il est ainsi convenu que le comportement erratique du héros dérive d'une certaine forme de schizophrénie. Comme le résume cette présentation du protagoniste sur l'encyclopédie *Helixpedia* : « étant donné qu'il entend constamment les Voix dans sa tête, il est supposé que les autres personnages voient Red comme étant mentalement instable »[27].

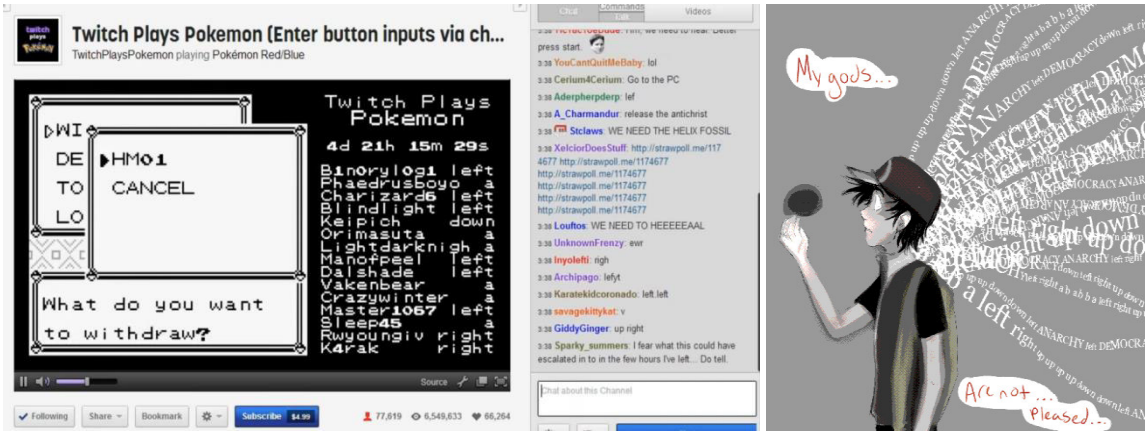



*Figure 183* - TPP *est une œuvre cacophonique, saturée de bruit ; or les conflits énonciatifs qui émaillent la partie ont été traduits narrativement par les fans en une schizophrénie du protagoniste*

Loin de faire obstacle à la communication et au jeu, la cacophonie de *TPP* a donc constitué le socle d'un nouveau *gameplay* (le jeu devenant, pour les différents groupes de joueurs, de gagner le conflit énonciatif et de prendre le contrôle de l'avatar) ainsi que d'un univers fictionnel. En superposant les actions réalisées en jeu, les références communautaires et une logique narrative, les participants ont effectivement élaboré une ludiégèse originale, distincte de celle de *Pokémon Rouge*.

### 4.2. Saillances syntaxiques : injouabilité, *stumblecore* et répétitivité

On retrouve également, dans *TPP*, un type de saillance syntaxique rencontré à plusieurs reprises au fil de notre parcours parmi les détournements : celles que nous avons désignées « figures de l'anti-jeu », car elles renversent ou contrarient deux caractéristiques associées au ludique dans l'imaginaire collectif, à savoir la jouabilité et le plaisir.

*TPP* comporte de nombreux moments d'injouabilité, qui augmentent considérablement le challenge proposé par le titre original[28]. Ceux-ci sont d'autant plus apparents qu'ils se manifestent généralement à des moments où le *play* modèle de *Pokémon Rouge* ne construit pas de réelle épreuve. On a mentionné, plus haut, le cas du célèbre rebord, qui a bloqué les joueurs pendant près d'un jour : dans le jeu original, celui-ci n'est en aucun cas présenté comme un obstacle. C'est même un total non-événement : il suffit d'avancer tout droit pour le passer et son apparition n'est porteuse d'aucun enjeu narratif ni ludique. Dans *TPP*, en revanche, la disposition du rebord (sa longueur, le fait

[27] « Because he constantly hears the Voices in his head, it his assumed other characters see Red as being mentally unstable » ; « Red », sur *Helixpedia Wiki*. URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Red, consulté le 01/05/2017.

[28] L'augmentation du sentiment de difficulté chez les joueurs constitue, d'ailleurs, une des principales différences entre *TPP* et *Pokémon Rouge*, selon les résultats de l'enquête de Pruijt (2014 : 8)

qu'on ne puisse monter dessus que par un seul escalier situé au tout début et n'en sortir que par un autre tout à la fin) en fait un réel défi pour les joueurs, car sa traversée requiert de *ne pas appuyer* sur la touche « bas », ce qui est peu compatible avec le principe cacophonique du jeu par *chat*. Ainsi, les passages les plus pénibles de *TPP* n'ont pas tant été les combats (*Pokémon Rouge* étant un jeu tout public, ceux-ci ne demandent pas trop d'habileté pour être remportés) que des manipulations *a priori* anecdotiques, mais demandant d'enchaîner quelques commandes dans un ordre précis.

Les arbustes qui bloquent parfois la route de l'avatar dans le titre original, par exemple, ont systématiquement demandé de très longs moments de jeu pour être franchis dans *TPP* : pour les couper, il est, en effet, nécessaire que l'avatar soit face à eux, que le joueur ouvre le menu, sélectionne, parmi son équipe, le Pokémon possédant la capacité « Coupe », puis choisisse la capacité en question. Or la navigation dans ces menus devient, dans *TPP*, plus que fastidieuse. La confrontation entre cet élément non dramatisé dans le *game* original (les arbustes n'ont qu'un petit rôle dans le *level design*) et le temps considérable qu'il a fallu aux joueurs pour en venir à bout génère un effet de décalage ironique et une importante lourdeur ludique.

Pour cette raison, Ramirez, Saucerman et Dietmeier (2014 : 9) voient dans *TPP* une parenté certaine avec le genre des jeux dits « *stumblecore* » (qu'on pourrait traduire par : « dont le cœur est de faire trébucher »). Ce genre rassemble des titres qui visent explicitement à provoquer de la frustration chez le joueur en offrant des contrôles incommodes (des touches mal choisies, gênées par un temps de latence, dirigeant des mouvements trop complexes chez l'avatar, etc.).

> Les jeux tels que QWOP (Foddy.net), Surgeon Simulator (Bossa Studios, 2013) et Octodad (Young Horses, 2014) utilisent des contrôles difficiles pour créer de nouvelles – et souvent comiques – expériences de jeu. Alors qu'ajouter de la difficulté pourrait sembler contraire au fun, l'échec est en fait directement lié à l'appréciation d'un jeu (Juul, 2009) […]. C'est particulièrement vrai dans le *stumblecore*, où une partie de l'amusement vient [du fait de] surmonter les épouvantables contrôles pour accomplir des tâches autrement sans intérêt[29] (Ramirez, Saucerman et Dietmeier, 2014 : 9).

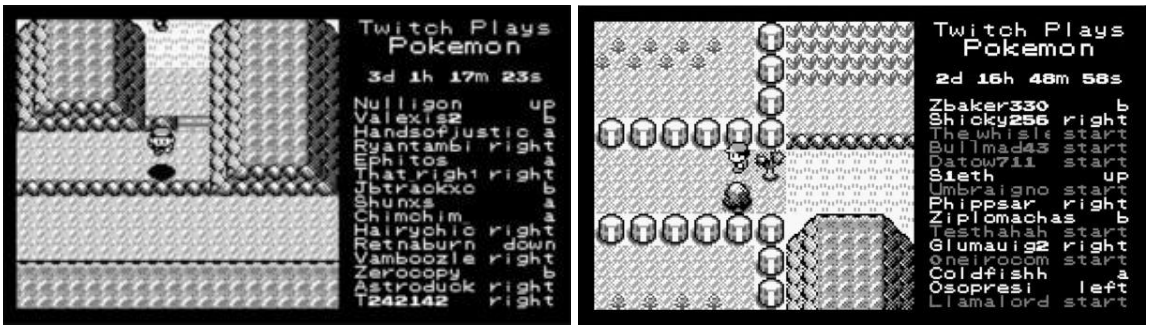



*Figure 184 - Deux des principaux antagonistes de* TPP : *les rebords et les arbustes*

Les « antagonistes accidentels » créés par cette interface contre-intuitive, non contents de bloquer la progression des joueurs, ont pu mettre en péril la réussite de la partie. Chaque utilisation

29 « Games such as QWOP (Foddy.net), Surgeon Simulator (Bossa Studios, 2013), and Octodad (Young Horses, 2014) use difficult controls to create new, and often comedic, gaming experiences. While adding difficulty might seem counter to fun, failure is actually directly related to enjoyment of a game (Juul, 2009) […].This is especially true in stumblecore where part of the fun is overcoming the terrible controls to accomplish otherwise mundane tasks ».

du PC de *Pokémon Rouge* – objet qui permet de stocker des objets et des créatures, mais aussi de les relâcher – a, ainsi, été l'occasion de manipulations malencontreuses. La plus fameuse est celle du « Bloody Sunday », moment lors duquel les participants se sont débarrassés involontairement, mais définitivement, de douze de leurs Pokémon, alors qu'ils tentaient simplement de récupérer une créature sur l'ordinateur. À la suite de cette hécatombe, le PC a été érigé par les joueurs en personnage et inclus à la fresque mythologique de *TPP*, en tant que figure démoniaque, opposée à la volonté de l'Helix Fossil et avide de sacrifices. Ici encore, la saillance syntaxique qu'est l'injouabilité est remédiée par la narration : la difficulté de l'utilisation du PC n'est pas interprétée comme un défaut ludique ; elle est expliquée narrativement par une personnification de l'ordinateur, figuré comme un antagoniste sanguinaire.




*Figure 185 - À gauche, les Pokémon en train d'être relâchés à la chaîne lors des événements du Bloody Sunday ; à droite, une représentation du PC en dieu sanguinaire*

Ensuite, par sa répétitivité et sa lenteur, *TPP* contrevient à un autre présupposé du jeu, à savoir le plaisir, le *fun* : « par moments, ce qui se passait dans le jeu lui-même était juste tout à fait ennuyeux. Être coincé par un simple rebord […] pendant plus de dix heures pourrait être un défi intéressant, mais c'est aussi très lassant à regarder »[30] (Pruijt, 2014 : 3).

Un passage exemplaire de *TPP* exposant cette caractéristique est celui où – à la fin du douzième jour – les joueurs sont restés bloqués à cause d'une erreur de *level design* du jeu original. Dans le Manoir Pokémon de Cramois'Île, ils ont fait pénétrer leur avatar dans un interstice situé entre une table et des rochers. De là, ils ont, par mégarde, attiré l'attention d'un PNJ, qui s'est déplacé pour défier le protagoniste et qui a ainsi bouché la sortie, bloquant le héros dans un espace d'à peine deux cases (voir figure 185). Ne pouvant relancer le jeu pour reprendre leur dernière sauvegarde (ce qu'aurait probablement fait un joueur solitaire), les participants ont dû errer dans leur prison accidentelle pendant plus d'une heure et demie, en déclenchant des combats aléatoires avec des Pokémon sauvages, jusqu'à ce que toute leur équipe de créatures soit vaincue et que le jeu les ramène automatiquement au dernier Centre Pokémon visité.

Pendant ce long temps mort, l'avatar s'est adressé à de très nombreuses reprises au dresseur qui lui bloquait la route, qui répondait inlassablement par son unique ligne de dialogue : « je me demande où mon partenaire est parti » (« I wonder where my partner went »). La situation – fastidieuse à jouer comme à regarder – a néanmoins fini par générer du comique de répétition. Les

[30] « At times what was happening in the game itself was just outright boring. Being stuck at a very simple ledge in the game for more than ten hours might be an interesting challenge, but is also very tedious to watch ».

joueurs se distrayaient, entre autres, en imaginant les différentes causes possibles de la disparition (devenue mystérieuse, à force de répétition) du partenaire du PNJ.




*Figure 186 - Le joueur coincé par le PNJ, à gauche, et une réinterprétation narrative de la situation par les joueurs, à droite*

Ce type de saillance syntaxique figurant l'ennui ne relève pas d'un « surgissement singulier » qui se détacherait du cotexte, mais plutôt de la « coémergence régulière » d'une même séquence au sein de l'œuvre[31]. La répétition inlassable des mêmes actions à l'écran participe, ainsi, à réguler la communication en offrant aux participants un cadre permettant d'anticiper les événements futurs et d'y participer, malgré la vitesse et la saturation du *chat*. En d'autres termes, toutes les actions qui ont été répétées au long de la partie (les constantes sauvegardes ou ouvertures du Pokédex effectuées par l'avatar, par exemple) ont offert une structure au chaos absurde de *TPP*, permettant de resserrer brièvement la communauté autour d'une référence commune et de relancer la communication. Pour illustration, à chaque sauvegarde involontaire, les joueurs pouvaient lancer des exclamations telles que : « heureusement qu'on a sauvegardé ! » ; à chaque ouverture du Pokédex, ils s'écriaient en chœur : « ça va, le cri de Bulbizarre n'a toujours pas changé ! »[32] ; etc.

### 4.3. Narrativisation, méta-jeu et détournement

*TPP* est également parsemé – on a déjà pu le voir – de nombreux procédés de narrativisation. Globalement, ceux-ci opèrent à rebours de ce que nous avons pu observer dans les *fanfictions* : on a montré que ces textes, *a priori* étrangers au domaine du jeu, avaient tendance à réintroduire, dans leur structure narrative et stylistique, des mécanismes ludiques (des règles de *gameplay*, un avatar, de l'interactivité, etc.). La narrativisation de *TPP* procède, au contraire, par l'extraction d'un moment de jeu hors de son contexte ludique et par l'occultation des règles du *gameplay* au profit d'une autre logique. Le fait que l'avatar consulte sans cesse l'Helix Fossil, par exemple, n'est pas expliqué par les contraintes du dispositif technique (par le fait que les joueurs enchaînent des commandes de manière incontrôlée) ; cette cause est ignorée et remplacée par une interprétation calquée sur une logique « réaliste » (externe au monde du jeu) : l'avatar vénère cet objet, qui est un guide messianique. Le principal mécanisme de narrativisation à l'œuvre dans *TPP* consiste, autrement dit, à

[31] Revoir, à ce sujet, les théories de Bonhomme (2014 : 62) présentées dans la première partie, au deuxième chapitre.

[32] Le Pokédex contient diverses informations encyclopédiques sur les créatures, notamment leur cri. Bulbizarre étant le premier des 151 Pokémon, sa fiche a très souvent été ouverte par mégarde.

ajouter une motivation (la volonté des personnages, une explication mythologique…) là où il n'y avait qu'un hasard ludique ou technique.

Par ailleurs, si la narrativisation prend source dans le *game* (dans la messagerie), elle s'étend aussi dans le *dispositif* : les moments de jeu sont isolés et figés hors de la partie, sous la forme de *fanarts*, de textes et de pages internet. On peut dégager trois principales fonctions de ce procédé.

D'une part, il permet aux participants d'isoler des *événements*, des moments forts et signifiants, dans le continuum d'actions désordonnées et incohérentes de *TPP* (qu'il s'agisse de passages surprenants, comme une victoire arrachée de justesse, ou de périodes particulièrement ennuyeuses, comme celles décrites plus haut).

D'autre part, la narrativisation de ces instants a aussi une vocation célébrative : elle permet de les commémorer et de les prolonger. Ce faisant, elle soude la communauté par la reconnaissance d'un passé commun, par la création d'une mémoire collective.

Enfin, l'intégration des événements ludiques dans un cadre narratif de référence a aussi servi, tout simplement, à donner du sens à ce qui se passait dans le *game* :

> Selon Nitsche, le récit « …peut créer un contexte supportant la nécessaire interprétation et empêchant une explosion chaotique et insensée des possibilités » (p. 43). En règle générale, les jeux eux-mêmes ont des composantes narratives qui aident les joueurs à interpréter la nature du monde du jeu et leur rôle en son sein […]. Cependant, la méthode par laquelle TPP a été joué a introduit une « explosion chaotique et insensée des possibilités » dans le jeu, résultant dans des événements aléatoires, qui étaient inexpliqués dans le *(g)ame*. Ces événements ont reçu une signification par la communauté grandissante de TPP jouant le *(G)ame*[33] (Ramirez, Saucerman et Dietmeier, 2014 : 4, vers. num.).

L'utilisation structurante de la narration est, d'ailleurs, ce qui pousse Pruijt (2014) à envisager TPP comme un « méta-jeu » : une activité consistant à « prendre du plaisir de jeu en dehors du jeu » (« enjoying the game outside the game » ; Pruijt, 2014 : 5).

Selon nous, ce principe de « méta-jeu » (qui n'est pas du tout propre à *TPP*) relève d'une forme de détournement, tel qu'on a pu décrire le phénomène tout au long de ce travail. Si *TPP* est une transposition de *Pokémon Rouge* qui en redéfinit tout le sens et les enjeux (notamment en sabotant son *gameplay*, puisque le seul contrôle de l'avatar devient fastidieux), le nouveau *game* ainsi construit a lui-même été sujet à de nombreux détournements de la part des joueurs. À travers leurs interprétations créatives et narratives, ils ont transformé le jeu second pour lui redonner du sens. On peut même supposer que ce qui a « fait jeu » dans *TPP*, ce qui a permis à ce *game* injouable et contre-intuitif d'être le support d'une expérience ludique durable et collective, c'est, précisément, le plaisir du détournement : le jeu n'était pas tant de terminer *Pokémon Rouge* (tous les joueurs ne poursuivaient pas cet objectif) que de manipuler les signes, les références, les codes, et de les

[33] « According to Nitsche, narrative "...can create a supportive context for the necessary interpretation and prevent a chaotic and meaningless explosion of possibilities" (p. 43). Typically, games themselves have narrative components which help players interpret the nature of the game world and their role in it […]. However, the method through which TPP was played introduced a "chaotic and meaningless explosion of possibilities" to the game resulting in random events, which were unaccounted for in the (g)ame. Those events were givenmeaning by the growing TPP community playing the (G)ame ».

transformer, les articuler, les partager. Sur la base presque anti ludique fournie par *TPP* ont ainsi émergé un jeu viable, un univers fictionnel et même, peut-être, un genre à part entière.

## 5. Déconstruction et codification : l'émergence des « *Twitch plays…* » comme genre

Nous ne nous sommes arrêtée ici que sur *TPP* premier du nom : l'expérience lancée sans ambitions particulières sur *Pokémon Rouge*, au succès inattendu. Soulignons, cependant, que la popularité et l'intensité du phénomène lui ont permis de perdurer au-delà de cette première occurrence. Après leur victoire sur la première version, les joueurs (quoique de moins en moins nombreux) ont réitéré l'expérience avec de très nombreux titres de la saga, répartis en quatre saisons (une par année). Parmi eux : *Pokémon Crystal*, *Pokémon Émeraude*, *Pokémon Rouge Feu*, ou *Pokémon Platine*, entre bien d'autres ; et même, à l'occasion, des ROM *hacks* de ces jeux : *Pokémon Brown* (Koolboyman, 2004), *Pokémon Ash Gray* (Metapod23, 2011), *Pokémon Blazed Glazed* (tudou, 2015), etc. Notons que la deuxième édition de *TPP*, qui utilisait *Pokémon Crystal*, se basait déjà sur une version légèrement hackée du titre original. À la fin de cet opus, l'avatar est effectivement censé rencontrer et combattre Red, le protagoniste des premiers jeux. Or le programmeur de *TPP* a surpris les joueurs en modifiant l'équipe de cet adversaire pour que ses Pokémon correspondent à ceux avec lesquels les participants avaient réussi à finir *Pokémon Rouge*.

Un *hack* a même été conçu par des amateurs spécialement pour être joué sur *Twitch* : il s'agit de *Pokémon TPP Version* (pigdevil2010 et EliteAnax17, 2015)[34], une modification de *Pokémon Rouge* qui a servi à célébrer le premier anniversaire du phénomène *TPP*. En plus d'augmenter considérablement la difficulté du jeu original et de permettre d'attraper les 151 créatures à l'état sauvage, la version modifiée comprend quelques passages dont le *level design* a été pensé pour faire obstacle aux joueurs de *Twitch* (telle que la grotte du Pokémon légendaire Mew, dont le sol est parsemé de trous, ce qui rend les déplacements hasardeux).




*Figure 187 – À gauche : dans* Twitch Plays Pokémon Crystal*, les joueurs ont dû affronter l'équipe de créatures avec laquelle ils avaient terminé* Twitch Plays Pokémon Rouge *; à droite : le* hack Pokémon TPP Version

[34] « Pokémon TPP Version 4.7.3 IPS patch! », sur *Reddit*. URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/360gtl/pok%C3%A9mon_tpp_version_473_ips_patch/, consulté le 03/05/2017.

À l'heure actuelle[35], les participants à *TPP* viennent d'achever le *hack Pokémon Blazed Glazed*, au bout d'une partie d'un peu plus de seize jours, et sont en attente de la prochaine version. Pour les faire patienter, l'auteur diffuse des matchs du jeu de combat *Pokémon Battle Revolution*, dont les spectateurs peuvent influencer le déroulement (en votant pour les attaques des créatures) et sur lesquels ils peuvent parier de l'argent fictif. Ce *gameplay* rapproche donc *TPP* de sa première inspiration : le jeu de pari *SaltyBet*. Cependant, les parties ne sont plus suivies que par quelques centaines de personnes, tout au plus.

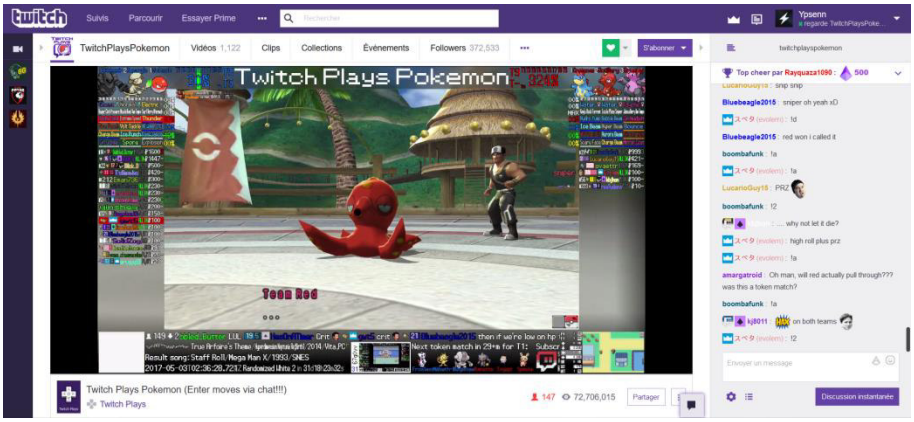



*Figure 188 – Actuellement,* TPP *reprend le fonctionnement de* SaltyBet *: les joueurs peuvent parier sur le résultat de combats Pokémon menés sur* Pokémon Battle Revolution

Le phénomène a, malgré tout, fait des émules et a été récupéré par d'autres amateurs. Il est ainsi aisé de trouver, sur *Twitch*, diverses déclinaisons de *TPP*, adaptées sur des jeux étrangers à la série *Pokémon* : *Twitch Plays Dark Souls*[36], *Twitch Plays Link's Awakening*[37], *Twitch Plays Hearthstone*[38], ou encore des expériences surprenantes telles que *Twitch Solves Rubik's Cube*[39] et *Twitch Plays Sudoku*[40].

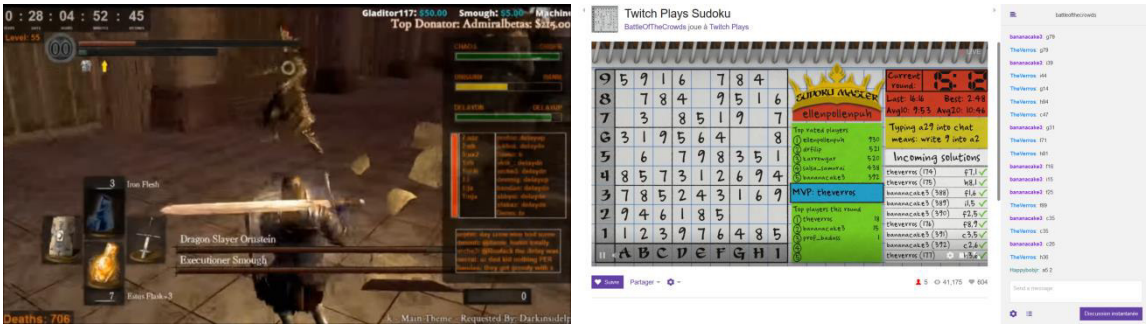



*Figure 189 - Les déclinaisons de* TPP*:* Twitch Plays Dark Souls *(à gauche) et* Twitch Plays Sudoku *(à droite)*

[35] En date du 2 mai 2017.
[36] *Dark Souls* est un jeu d'action-RPG réputé pour son extrême difficulté. Voir « TwitchPlaysDark », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/twitchplaysdark, consulté le 02/05/2017.
[37] « TwitchPlaysWhatev », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/twitchplayswhatev, consulté le 02/05/2017.
[38] « TwitchPlaysHearthS », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/twitchplayshearths, consulté le 02/05/2017.
[39] « TwitchSolvesRubiks », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/twitchsolvesrubiks, consulté le 02/05/2017.
[40] « BattleOfTheCrowds », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/battleofthecrowds, consulté le 02/05/2017.

Le principe de manipulation propre à *TPP* a donc donné naissance à un nouveau genre vidéoludique, qui – s'il ne possède pas de dénomination univoque – peut être désigné par l'expression générique « *Twitch Plays*… ». Il reste à voir, bien entendu, si ce format sera vraiment durable (l'injouabilité qui le définit étant probablement un obstacle à sa totale stabilisation). Quoi qu'il en soit, le phénomène n'en a pas moins contribué à réinventer le rôle de la plateforme *Twitch* dans la culture vidéoludique et à mettre l'accent sur la porosité qui existe, dans ce milieu, entre les rôles de spectateur et de joueur.

L'indice le plus manifeste de la codification de *TPP* en nouveau paradigme vidéoludique est, sans doute, que le phénomène a lui-même été rapidement détourné : on a pu voir fleurir des dispositifs expérimentaux, tels que les notables *FishPlaysPokemon*[41] et *FishPlayStreetFighter*[42]. *FishPlaysPokemon*, le premier, a tenté l'expérience de donner le contrôle du jeu *Pokémon Rouge* à un poisson : une caméra filmait les mouvements de l'animal dans son aquarium, dont la vitre était divisée en six cases, auxquelles étaient attribuées les touches du jeu. Les déplacements du poisson – dénommé Grayson – activaient donc les commandes correspondantes dans le jeu. Malgré l'absence de progrès, la lenteur de l'action et son caractère aléatoire, le spectacle de Grayson jouant à *Pokémon* a attiré, par moments, des dizaines de milliers de spectateurs – qui ne pouvaient pourtant pas interagir avec le dispositif et qui se sont donc bornés à produire des développements narratifs et parodiques sur les aventures du poisson-dresseur de Pokémon.

Inspiré par cette œuvre, l'auteur de *FishPlayStreetFighter* a suivi un procédé similaire, à ceci près que deux poissons étaient utilisés : ils incarnaient chacun un personnage et s'affrontaient dans le jeu de combat *Street Fighter II*. Le créateur a repris, par contre, le principe du pari, puisque les spectateurs pouvaient miser de la monnaie fictive sur les duels des deux poissons.




*Figure 190 – Le dispositif parodique* FishPlaysPokemon

[41] « FishPlaysPokemon », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/fishplayspokemon, consulté le 03/05/2017.
[42] « FishPlayStreetFighter », sur *Twitch*. URL : https://www.twitch.tv/fishplaystreetfighter, consulté le 03/05/2017.

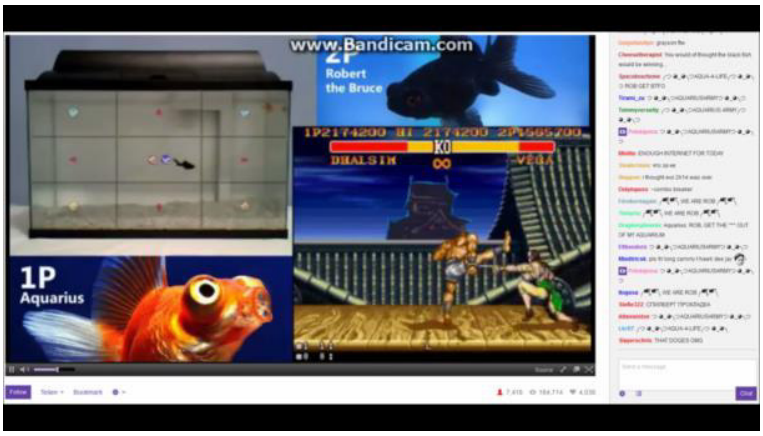



*Figure 191 – Son adaptation* FishPlayStreetFighter

En s'inscrivant dans cette suite de codifications et de réécritures, *TPP* illustre une propriété fondamentale du détournement, sur laquelle nous souhaitons insister en cette fin de parcours : étant, avant tout, un effet de discours produit par des saillances, le détournement n'est pas un statut figé et immuable des œuvres, ni une catégorie dans laquelle celles-ci s'inscriraient de manière ontologique. Le détournement comme effet est, au contraire, pris dans une dynamique qui évolue dans le temps et met sans cesse en tension des moments de *codification* et des moments de *déconstruction* des codes.

Les œuvres dérivées procèdent toujours de ce double mouvement : en renversant, en mettant au jour ou en reconfigurant les structures d'œuvres préexistantes, elles déconstruisent celles-ci autant qu'elles les instituent en modèles (dignes d'être réécrits) ou en normes (assez stabilisées pour être le support d'un détournement). L'œuvre seconde peut, de plus, se stabiliser en nouveau code, en langage partagé et donc en système de règles et de contraintes pour la création future. On retrouve ici le phénomène du figement : comme les figures de style, les mécaniques de détournement peuvent se « lexicaliser », rentrer dans le vocabulaire vidéoludique.

Cette remarque peut trouver de très nombreuses illustrations parmi tous les domaines abordés dans ce travail. On a montré, par exemple, comment les *let's plays* transformaient une expérience ludique en lui superposant les codes du spectacle et en renversant certains présupposés associés au jeu. Or les procédés de spectacularisation que nous avons décrits, en se répétant, sont eux-mêmes en train de se standardiser (et, ce faisant, d'ouvrir la porte à de nouveaux détournements). Un témoignage de cette stabilisation est l'organisation fin 2014, par le fameux PewDiePie, d'une *game jam* (un concours de création de jeux vidéo) intitulée « Indies VS PewDiePie », qui avait pour thème : « amusant à jouer ; amusant à regarder » (« fun to play ; fun to watch »). Les créateurs avaient ainsi pour consigne de produire des jeux qui seraient intéressants à regarder en *let's play* – l'une des récompenses étant que PewDiePie jouerait aux dix jeux les mieux notés[43]. Dans ce cas-ci, le potentiel de spectacle devient donc une contrainte de développement.

[43] « Indies VS PewDiePie », sur *Game Jolt Jams*. URL : http://jams.gamejolt.io/indiesvspewdiepie, consulté le 03/05/2017.

Dans le même ordre d'idées, certains *machinimas* populaires ont posé des codes formels qui sont aujourd'hui largement partagés et parodiés. La série *Red Vs. Blue*, principalement, a imposé certaines structures (l'opposition entre deux équipes de personnages iconiques) et certaines associations entre signifiant et signifié, qui n'allaient pas nécessairement de soi (le fait de faire viser les personnages de haut en bas pour signaler qu'ils sont en train de parler, par exemple). Ces codes ont été adoptés par de nombreux machinéastes[44] et ont déjà suscité diverses parodies. Une autre suite de vidéos, intitulée *Sponsors vs Freeloaders*[45] et produite par des amateurs de *Red Vs. Blue*, a même repris la structure de la série phare pour représenter le fonctionnement des communautés de fans qui se sont organisées autour d'elle : les « sponsors » (ceux qui soutiennent financièrement les créateurs de *Red Vs. Blue*) y sont opposés aux « freeloaders » (ceux qui « pourraient les soutenir, mais qui ne le font pas »).

Il en va de même pour le *modding*, qui met au jour la grammaire du jeu sur lequel il se greffe en la répétant ou en la contrariant. Le pouvoir instituant de la modification est particulièrement visible dans le dispositif du jeu *Super Mario Maker*, déjà mentionné dans le premier chapitre : celui-ci fige le détournement en norme, puisque la création de *hacks* constitue le fondement du jeu, et isole au sein de la licence *Mario* un lexique (un répertoire d'éléments significatifs : les blocs, les champignons, les étoiles, les tuyaux…) et une syntaxe (des règles de combinaison de ces éléments). Cette « institutionnalisation » du *modding* ne signe pourtant pas l'arrêt du mouvement de déconstruction des codes : la nouvelle norme produite par *Super Mario Maker*, aussitôt établie, est aussi l'objet de détournements. Ainsi, puisque le jeu repose sur la production de niveaux de *Mario* et leur partage avec la communauté des joueurs, divers créateurs se sont rapidement amusés à concevoir des « niveaux trolls » (« troll levels »), c'est-à-dire pensés pour tromper et énerver le joueur en le piégeant dans des situations frustrantes, voire inextricables[46].

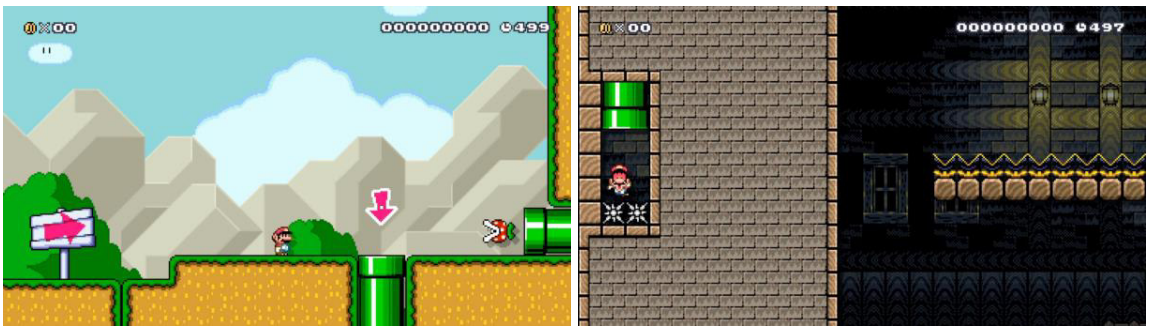


*Figure 192 - Un exemple de « troll level » : une flèche invite l'avatar à descendre dans le tuyau, mais celui-ci le mène à une mort inévitable*

[44] Voir, pour illustration, les vidéos : « [Machinima Halo CE] La Vallée de l'Ennui (FR) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=gejXB9U69p8, consulté le 03/05/2017 ; « FTC2 : The Tunnel Trap », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=XubJR-ei55E, consulté le 03/05/2017 ; ou encore « Duel with the Duo », sur *YouTube*. URL : http://www.dailymotion.com/video/x8mx84_duel-with-the-duo_videogames, consulté le 03/05/2017.

[45] « Sponsors vs Freeloaders episode 1 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=PaTbqbETMEw, consulté le 03/05/2017.

[46] Pour un exemple, voir la compilation : « Super Mario Maker TOP 3 TROLL LEVELS (Wii U) », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=n9bgxGH0JLw, consulté le 03/05/2017.

On a également montré que le *speedrun* était traversé à la fois par des mécanismes déconstruisant l'œuvre originale (la vitesse et l'utilisation de glitchs l'amenant parfois aux limites de sa propre destruction) et par la codification d'un cadre de référence partagé (des règles, des catégories, des formats spécifiques de vidéo, etc.).

L'existence de ces mouvements contraires (et pourtant articulés) de figement et de variation, de lexicalisation et d'innovation, pourrait constituer une clef d'entrée féconde pour écrire une histoire alternative du jeu vidéo : une histoire qui retracerait l'évolution des œuvres, des genres et des esthétiques vidéoludiques à travers la description de cette dynamique alternant entre normalisation et détournement.

# Conclusion

*« Mais à nous, qui ne sommes ni des chevaliers de la foi ni des surhommes, il ne nous reste, si je puis dire, qu'à tricher avec la langue, qu'à tricher la langue », car : « […] c'est à l'intérieur de la langue que la langue doit être combattue, dévoyée, non par le message dont elle est l'instrument mais par le jeu des mots dont elle est le théâtre » (Barthes, 1978 : 16-17)*

## 1. À rebours

Afin de clôturer ce parcours parmi les détournements de jeux vidéo – qui pourrait se poursuivre indéfiniment, au fil des nouvelles formes de création qui naissent chaque jour sur internet –, il est utile de revenir succinctement sur les lignes directrices qui l'ont guidé et les grandes étapes qui l'ont marqué. La présente recherche s'est structurée en deux principales parties : l'une plutôt théorique, l'autre plutôt analytique.

La première a été consacrée à répondre à une question transversale : *qu'est-ce que le détournement dans le domaine du jeu vidéo* ? Poser et résoudre cette problématique a nécessité divers détours dans plusieurs champs théoriques. Un passage par le monde de l'art et de la littérature, tout d'abord, a permis d'asseoir notre réflexion sur une définition large du phénomène : nous sommes partie d'une conception du détournement comme « double mouvement de reprise et de transformation » (Dupont et Trudel, 2012 : 5) d'une œuvre culturelle préexistante. Un bref état de l'art sur la culture participative et les « réappropriations »[1] de jeux vidéo par les joueurs a, ensuite, révélé que le détournement était très majoritairement étudié, dans ce domaine, en tant que *pratique*, selon des approches anthropologiques, sociologiques ou issues des *cultural studies*.

Ce constat nous a décidée – dans le but de compléter cette nébuleuse de disciplines – à adopter une autre perspective pour définir et étudier notre objet : nous avons abordé le détournement de jeux vidéo à travers l'analyse des *œuvres* produites par les joueurs, des traces laissées par leurs pratiques créatives. Un tel choix fut motivé par une conviction d'ordre tant scientifique que politique (déjà défendue par Maigret, 2005 : 130-131) : la volonté de sortir d'une bipartition très ancrée dans le monde académique, qui veut que l'on étudie les arts légitimes pour leurs œuvres, mais les cultures populaires uniquement en tant qu'activités. Cette division de la sphère culturelle et cette répartition des rôles (les œuvres consacrées d'un côté, les pratiques sociales de l'autre) laissent entrevoir, en filigrane, un certain déni des esthétiques populaires ou amateurs, donc de la capacité du public à produire et à goûter les formes. Tout notre travail – principalement la deuxième partie, où nous avons analysé dans le détail des productions de

[1] Terme souvent préféré à *détournement* dans les *cultural studies* ou les approches sociologiques. Il marque déjà un ancrage dans une approche politique : le néologisme « ré »-appropriation renvoie à l'idée que la culture a été dérobée au public par les entreprises ou les classes dominantes et qu'il doit donc se « l'approprier à nouveau » pour la récupérer.

joueurs – s'est voulu, au contraire, une démonstration par l'exemple de l'éclairage que ces œuvres peuvent apporter à la recherche et de l'intérêt formel qu'elles recèlent.

Notre positionnement méthodologique a, néanmoins, entraîné une nécessaire limitation de notre corpus : partant des productions des amateurs, nous n'avons pu envisager, dans cette recherche, les formes de détournement de jeux vidéo qui ne laissent pas de traces (pratiques transformatrices ponctuelles, événements organisés dans les MMO, etc.). Il va sans dire que cet axe constitue l'une des ouvertures possibles du présent travail : une observation de ces activités en jeu permettrait, sans aucun doute, d'enrichir et de remettre en perspective de manière féconde les idées énoncées ici. Dans les limites de notre recherche, nous avons fait de cette limitation un critère définitionnel du détournement de jeux vidéo : *toutes les pratiques ludiques qui débouchent sur la création d'une œuvre constituent (à des degrés divers) des détournements – ou, du moins, méritent d'être envisagées comme tels*.

La question de la limite entre jeu et détournement restait, cependant, irrésolue : à partir de quand une performance ludique peut-elle être considérée comme transformatrice ? Où placer le point de pivot entre le jeu « standard », « conventionnel », et le détournement ? Ce dernier constitue-t-il un *écart* par rapport à une *norme* ludique ? Après un détour par les théories du jeu et la conceptualisation de la notion de « *play* modèle », nous avons défendu l'idée que le détournement s'inscrivait bien dans la continuité d'une pratique ludique, puisque *jouer, c'est toujours plus ou moins s'approprier – et, de ce fait, transformer – une part de l'œuvre qui n'existe qu'en puissance*. Détourner est donc une forme de jeu parmi d'autres, mais une forme *marquée* du jeu : les œuvres peuvent se présenter plus ou moins explicitement comme des détournements, en mobilisant des mécanismes producteurs d'écart. Nous sommes passée, en d'autres termes, d'une conception du détournement comme classe ontologique d'œuvres (dont l'écart serait un critère définitionnel) à celle du détournement comme forme de *discours* (dont l'écart est un effet, pouvant être plus ou moins activé ou inhibé).

Les mécanismes formels par lesquels les œuvres peuvent produire un *effet d'écart* et se faire reconnaître comme des détournements ont été l'objet du second chapitre de la première partie. À l'aide de la rhétorique et des travaux de Bonhomme (2014), nous avons défini ce que pourraient être des figures du détournement vidéoludique : « des formes *saillantes* où la communication s'opacifie et se cristallise, selon des processus récurrents plus ou moins mis en œuvre »[2] (Bonhomme, 2014 : 31), des passages où l'œuvre laisse apparaître une *résistance* (Dupont et Trudel, 2012 : 1). Ces procédés n'étant repérables que par rapport aux isotopies dans lesquelles ils s'inscrivent (constituées tant par le cotexte que par le contexte d'énonciation), ils ne présentent de relief qu'en tant qu'ils s'opposent les uns aux autres. Pour rendre compte de leur articulation, nous avons donc choisi de ne pas nous livrer à la constitution d'un inventaire abstrait, hors contexte, des constructions figurales, mais plutôt de les étudier au sein d'œuvres précises, en questionnant les fonctions pragmatiques qu'ils assurent dans la communication. Plutôt que de figer les saillances, de les consacrer en techniques reproductibles, notre objectif était de les utiliser comme autant de questions à poser aux œuvres, comme autant de prises pour appréhender le détournement et, à travers lui, le jeu.

[2] Nous soulignons.

Dans un premier temps, deux fonctions transversales ont été posées comme cadre d'analyse des figures (et illustrées par deux études de cas) : la production d'un *effet d'écart*, par laquelle l'œuvre tend à s'autonomiser du jeu (exemplifiée par les *speedruns*, qui prennent naissance dans le cadre ludique, mais s'en émancipent par différents marqueurs) et la production d'un *effet de médiation*, par laquelle l'œuvre est plutôt présentée comme une ré-énonciation du jeu (à l'image des *fanfictions*, qui sont créées dans un cadre hors-jeu, mais dans lesquelles du ludique est réintroduit par différents biais).

Sur la base de ce cadrage théorique, la deuxième partie de la thèse a exploré divers genres et formats du détournement de jeux vidéo en s'appuyant sur des cas concrets. Ceux-ci ont été répartis en trois grandes classes, définies à partir des rapports entretenus par les réécritures avec les jeux : les détournements par le *play* (ou *du play*), les détournements du *game* et les recontextualisations. La première catégorie regroupe les pratiques ludiques transformatrices qui n'affectent pas (ou, du moins, pas nécessairement) l'objet-jeu, mais qui lui confèrent une signification ou une portée nouvelles en l'utilisant d'une manière qui s'éloigne de son *play* modèle : nous y avons étudié le *let's play*, le *speedrun* (et le TAS) ainsi que le *machinima*. La deuxième classe rassemble les formes de création qui modifient directement les composantes ou l'agencement du *game*. Nous nous sommes arrêtée sur deux d'entre elles : les *fanfictions* et les *mods* (ou *hacks*). Enfin, un troisième genre de réécriture a été introduit, afin de remettre en perspective l'opposition binaire précédemment établie entre détournement du *game* et du *play* : les recontextualisations, ces œuvres dont la transformation majeure consiste en un déplacement du jeu d'un contexte à un autre. L'exemple choisi pour les illustrer, *Twitch Plays Pokémon*, a permis, au passage, de montrer que les détournements sont pris dans une dynamique alternant constamment les procédés de stabilisation (de figement) et de déconstruction (d'innovation), puisque le phénomène a donné naissance à une ébauche de genre, qui a, elle-même, déjà été l'objet de détournements.

Cette dernière remarque ouvre un autre axe de prolongement souhaitable pour notre démarche : le détournement, tel que nous l'avons défini et exploré, pourrait constituer une clef de lecture porteuse pour élaborer une histoire alternative des cultures vidéoludiques, montrant comment les normes (sociales, génériques, praxéologiques) s'y construisent et s'y succèdent. Un tel projet devrait se doubler, dans l'idéal, d'une étude des formes historiques de réception des œuvres dérivées : comment, à travers l'évolution du jeu vidéo, les détournements sont-ils consommés et considérés ? Dans quels régimes d'expérience et dans quels champs sont-ils inclus ? On pensera, entre autres, au cas des *machinimas* : de scripts ne pouvant être lus qu'à l'aide du jeu original, ils sont devenus des vidéos autonomes ou des spectacles en direct ; initialement diffusés dans des communautés restreintes de joueurs, ils sont passés à l'état d'œuvres d'art potentielles, parfois exposées dans des musées et totalement détachées de leur source ludique ; etc.

Les parcours analytiques que nous avons effectués à travers les différents genres de détournements ont, néanmoins, offert une première base à ces éventuels travaux futurs. D'une part, ils ont permis d'établir un état des lieux pour chacun des domaines abordés (sur lesquels la recherche, bien qu'existante, n'est pas encore prolixe). Les formes et pratiques de détournement ont été définies (ce qui a pu être problématique en soi, comme dans le cas du *modding*) et schématiquement historicisées (afin de montrer que, loin d'être monolithiques, elles abritent toutes des mouvements et des sous-genres hétérogènes). D'autre part, la circulation entre plusieurs genres

de réécritures, aux registres divers et aux formes médiatiques variées, a offert un panorama assez large des possibles du détournement, en faisant émerger des tendances communes.

## 2. Lignes de fuite

Afin d'identifier et d'analyser les mécanismes du détournement, nous avons divisé les œuvres en plusieurs plans formels : le niveau énonciatif (contextuel ou locutoire) et, au sein de l'énoncé, les niveaux morphologique, syntaxique et sémantique. Une telle distinction offre l'avantage de situer précisément les isotopies par rapport auxquelles les figures se détachent ou, au contraire, celles dans lesquelles elles s'intègrent de manière homogène. On a vu, au cours des analyses, que les saillances s'inscrivent simultanément sur ces différents plans et peuvent générer des décalages sur l'un, tout en produisant de la régularité sur un autre. On ne peut, en conséquence, réduire les figures, leurs effets et leurs fonctions à un seul type de mécanisme. Néanmoins, cette distinction de niveaux nous aidera, ici encore, à structurer notre propos et à synthétiser trois grandes propriétés formelles du détournement, qui ont traversé tous les genres étudiés.

Au niveau énonciatif, tout d'abord, les œuvres dérivées se caractérisent toutes par une importante polyphonie : elles mettent en concurrence plusieurs voix, plusieurs discours qui peuvent s'adresser à différents destinataires et être pris dans différents régimes de règles. Dans les *machinimas*, ainsi, l'énonciation visuelle portée par les images du jeu (les personnages en armures de *Halo*, par exemple) entre en conflit avec celle des machinéastes, qui passe par les dialogues et les mouvements des avatars (les échanges burlesques des personnages de *Red Vs. Blue*, le pastiche de la série animée *Pokémon* dans *Halomon*, etc.). Dans les *mods*, le jeu source se fait entendre en même temps que la modification, qui lui surimprime un propos parfois très dissonant et qui s'adresse, somme toute, à un autre type de joueur (comme dans le *hack Pokémon My Ass*, où les environnements et *sprites* de *Pokémon Rouge Feu* servent à conter une histoire graveleuse). Dans *Twitch Plays Pokémon*, encore, on a vu que la multitude de voix s'énonçant simultanément produisait un effet généralisé de cacophonie.

La co-présence de plusieurs énonciations – qui semble définitoire du détournement en général, sans se limiter au jeu – trace, dans les œuvres, plusieurs parcours de lecture possibles. Ou plutôt : elle construit, pour le récepteur, plusieurs postures d'énonciataire peu conciliables, en situant les œuvres simultanément dans plusieurs régimes d'expérience. Lorsque je consomme une *fanfiction*, suis-je lecteur, spectateur, ou participant ? Lorsque je participe à *Twitch Plays Pokémon*, suis-je dans le jeu ou dans la narration ? Lorsque je regarde un *let's play*, suis-je face à une fiction ou à une non-fiction ? Les détournements ne cessent de mettre leur récepteur en porte-à-faux entre plusieurs rôles d'énonciataire et d'introduire un doute sur leurs propres genres, statuts ou messages.

Ce principe fondateur s'est illustré dans plusieurs procédés rencontrés dans les œuvres : les dissonances ludo-narratives (explicitées dans les chapitres consacrés aux *fanfictions* et au *modding*[3]),

[3] Soulignons qu'aucune des figures que nous avons dégagées des œuvres ne se limite au genre auquel nous l'avons associée : nous avons, par exemple, évoqué les dissonances ludo-narratives dans le cadre des

l'ironie (mécanisme évoqué dans le cadre du *let's play* et fondé tout entier sur un double-jeu énonciatif ; voir Rabatel, 2012), le jeu dialogique (vu également dans le *let's play*, ainsi que dans le *speedrun*), le jeu de rôle (détaillé dans les *fanfictions*, les *machinimas* et les *let's plays*), ou encore dans l'hétérogénéité des codes des *machinimas* et, bien sûr, dans le « bruit visuel » de *Twitch Plays Pokémon*. Les exemples de *TPP*, du *speedrun* et du *let's play* ont, toutefois, montré que la plurivocité du détournement pouvait constituer une mécanique ludique en soi. L'adjonction au jeu d'une énonciation seconde (les règles externes du *speedrun*, les structures communautaires autour de *TPP*…) peut ainsi définir les contours d'un méta-jeu (les joueurs jouent *avec* le jeu original ou même jouent *du* jeu original, à la manière d'un instrument de musique ; Hurel, 2017a) ou ceux d'un hyper-jeu (quand le public du *let's player* s'évertue à le faire jouer *à autre chose que ce à quoi il joue*).

Au niveau sémantique, ensuite, les détournements sont traversés par des figures assurant deux principales fonctions : soit la fictionnalisation ou la narrativisation (à travers l'interprétation d'un rôle dans le *let's play* ou le *machinima*, la création d'un récit donnant sens aux mécanismes du détournement dans les *fanfictions* ou *TPP*, entre autres), soit l'anti-fiction (à travers des métalepses, des paradoxes ou d'autres ruptures de la cohérence et de la logique narrative).

Les saillances, pour peu qu'elles soient développées et articulées entre elles, peuvent effectivement servir de socle à la constitution d'un univers fictionnel, en suivant l'idée selon laquelle « une figure est (déjà) une petite fiction » (Genette, 2004 : 17). Ce procédé est particulièrement prégnant dans le cas de *TPP*, où tous les accrocs ludiques et énonciatifs ont fini par trouver un sens dans la grande fresque mythologique développée par les joueurs. Dans ces exemples, les procédés de fictionnalisation font accéder une pratique ludique au rang de *représentation* : que ce soit dans le *let's play*, le *speedrun*, le *machinima* ou *TPP*, les interprétations narratives des joueurs transforment la pratique ludique en signe d'elle-même ; on passe du jeu à des *signes du jeu*.

À l'inverse, de très nombreuses transgressions des seuils de la fiction ont aussi participé à rendre floues les limites de la représentation, à questionner ses frontières. La surreprésentation des métalepses dans les œuvres étudiées n'a, toutefois, rien d'étonnant si l'on considère, comme Di Crosta, qu'elle est « la figure privilégiée de l'interactivité, la figure rhétorique par excellence de la fiction actable » (Di Crosta, 2009 : 39). En mettant à mal la distance entre le monde du récepteur et l'univers fictionnel, elle ouvre la voie à la constitution d'une fiction tierce : un univers superposant plusieurs logiques internes (narrative, ludique, empirique…), que nous avons qualifié de « ludiégèse » (Amato, 2005). Tous les détournements que nous avons abordés construisent, en effet, des fictions boiteuses, obéissant simultanément à plusieurs systèmes de règles, qui tantôt cohabitent (dans le *hack Pokémon Eclipse*, par exemple), tantôt se contredisent (comme quand le *let's player* Benzaie moque ironiquement toute la structure narrative de *Pokémon Jaune*). Ce faisant, les ludiégèses s'adressent à un récepteur maîtrisant tous les codes « mis en jeu » et ayant une position d'extériorité par rapport à ceux-ci. Autrement dit, en faisant dialoguer plusieurs plans *a priori* distincts (la fiction et le monde empirique, ou même différentes fictions, dans les cas d'intertextualité), les œuvres mettent en scène leur propre artificialité, dénoncent l'illusion référentielle en exhibant leurs ressorts narratifs, dans une optique qui n'est pas sans rappeler le principe de la distanciation brechtienne.

---

*fanfictions* et des *mods*, mais on pourra sans mal en trouver dans les *let's plays*, les *speedruns*, les *machinimas* et autres.

Aux niveaux morphologique et syntaxique, enfin, les figures rencontrées ont rempli un rôle communément attribué à la rhétorique : elles ont été le moyen d'un renouvellement du langage vidéoludique. Que l'on pense aux « néologismes » des *hacks* de *Pokémon*, aux resémantisations recensées dans chaque genre, aux comparaisons, aux renversements (ou « comparaisons en négatif »), ou encore aux « métaphores intertextuelles » évoquées au sujet des *machinimas*, les détournements augmentent continuellement le potentiel expressif des jeux dont ils s'emparent en dotant leurs composantes de nouveaux attributs. En ouvrant les potentialités sémantiques au jeu vidéo, en liant des paradigmes habituellement distingués (celui du jeu de tir compétitif et celui du *talk-show*, par exemple), les détournements rappellent que « chaque acte de rhétorique [est] une exploration des potentialités du monde sémiotique : il rend de nouveaux découpages accessibles à de nouveaux partenaires de l'échange sémiotique » (Klinkenberg, 2000).

Sur le plan spécifiquement syntaxique, les figures que nous avons observées peuvent être réparties en deux principales catégories : celles qui servent une fonction de « ludicisation », c'est-à-dire qui réintroduisent du jeu dans un cadre initialement non ludique (en rendant interactive une œuvre censée être fixe, en subordonnant la narration à un *gameplay*, en concevant le protagoniste comme un avatar, etc.), et celles relevant de l'anti-jeu (par production d'injouabilité, d'ennui, de spectacularisation, etc.). Or ces ensembles de saillances sont tous deux, à leur manière, les moteurs d'un renouveau des grammaires ludiques.

Les figures de la ludicisation participent, pour leur part, à intégrer dans le domaine du jeu des objets qui n'y étaient pas initialement inclus (les *fanfictions*, les vidéos, la plateforme *Twitch*…), à développer pour ceux-ci, à l'aide de « marqueurs de jouabilité », un certain « éthos ludique » (Genvo, 2013). Les figures de l'anti-jeu, quant à elles, valorisent des principes traditionnellement considérés comme totalement étrangers à la pratique du jeu, voire incompatibles avec elles : l'ennui, la déprise (qui contredisent l'idée que le jeu serait une forme forte d'engagement), la frustration, l'absence de maniabilité et l'injouabilité (qui contreviennent à l'association consensuelle du jeu et du plaisir, du fun). En étant répétés dans les détournements[4] et en bénéficiant du pouvoir consécratoire de la parodie, ces traits anti-ludiques sont parfois érigés en mécanismes de *gameplay* à part entière (c'est le cas dans *TPP* et dans *Ennuigi*) et intégrés par les joueurs comme de véritables valeurs, définitoires d'une culture ludique particulière.

Le détournement constitue, à ce titre, une forme régénératrice de relecture des œuvres vidéoludiques : en troublant les frontières entre les genres, les registres énonciatifs, les paliers narratifs, les valeurs jugées ludiques ou non ludiques, etc., il ouvre la voie à d'autres formes possibles pour le jeu. C'est, d'ailleurs, pour cette dernière propriété que son analyse nous semble tout particulièrement précieuse.

Étudier les détournements vidéoludiques à l'heure actuelle comporte, selon nous, un double intérêt théorique : en vertu des importantes similitudes qui relient le jeu et le détournement, chacune de ces deux notions peut apporter sur l'autre un éclairage neuf.

[4] Ainsi que dans certains titres vidéoludiques, comme les jeux *stumblecore*, dont nous avons fait mention dans le chapitre sur *TPP*.

L'analyse des détournements peut, en effet, nourrir la recherche en *game studies*, étant donné que ces œuvres dérivées sont révélatrices du fonctionnement des jeux qu'elles transforment et des codes qu'elles s'approprient. On a vu, notamment, que la description de ce qui « faisait œuvre » dans le domaine du *speedrun* ne pouvait manquer de mettre en question la matérialité et les limites des *games* : nous en sommes ainsi venue à distinguer l'objet-jeu au sens strict du *dispositif* ludique – cet assemblage étoilé et transmédiatique de supports mobilisés par l'activité ludique. À travers le prisme du détournement, c'est donc le jeu – à la fois *game*, *play* et dispositif – que nous avons interrogé et – nous l'espérons – éclairé sous un autre jour.

Les sciences du jeu offrent, en retour, des outils féconds pour comprendre les détournements artistiques et littéraires, notamment en attirant l'attention sur l'existence des pratiques de lecture transformatrices (de réécritures « par le *play* »), encore peu étudiées dans ces champs. De plus, une meilleure compréhension de ce qu'est le jeu apporterait beaucoup à la théorie littéraire, qui recourt régulièrement à ce concept pour décrire certaines pratiques d'écriture et de lecture, sans pour autant le problématiser. Le chercheur en lettres trouvera ainsi, dans les jeux et leurs détournements, des œuvres qui résistent à ses cadres d'analyse, qui réactualisent des questions traversant les études littéraires et qui ouvrent des parallèles fascinants entre ces domaines intemporels et transculturels que sont le langage et le jeu.

Le croisement des *game studies* et de la rhétorique offre donc de fertiles perspectives pour la recherche (voire pour la création), car ces champs prennent tous deux pour objet des pratiques qui « trichent » avec les codes, bousculent les paradigmes et ménagent des respirations, des espaces de liberté, des déplacements, des répits dans les protocoles parfois suffocants des systèmes et des structures.

# Bibliographie

## 1. Ludographie


*Adventure Construction Set (ACS)* (Stuart Smith, Electronic Arts, 1985)

*Boulder Dash Construction Kit* (First Star Software, 1986)

*Buck Bumble* (Argonaut Games, Ubisoft, 1998)

*Call of Duty* (Infinity Ward, Activision, 2003)

*Candy Crush Saga* (King, 2012)

*Castle Wolfenstein* (Silas Warner, Muse Software, 1981)

*Castlevania* (Konami, 1986)

*Choice Chamber* (Studio Bean, 2015)

*Chrono Trigger* (Square, 1995)

*Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1975-1976)

*Counter-Strike* (Valve Corporation, Microsoft Studios, 2000)

*Counter-Strike : Source* (Valve Corporation, 2004)

*Cow Clicker* (Ian Bogost, 2010)

*Dark Souls* (FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011)

*Defense of the Ancients (DotA)* (Eul, Guinsoo et IceFrog, 2003-2005)

*Dino Eggs* (David Schroeder, Micro Fun, 1983)

*Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013)

*Don't Starve Together* (Klei Entertainment, 2014)

*DOOM* (id Software, 1993)

*Doom II : Hell on Earth* (id Software, GT Interactive, 1994)

*Dota 2* (Valve, 2013)

*Dragon Age : Inquisition* (BioWare, Electronic Arts, 2014)

*Duke Nukem 3D* (3D Realms, Apogee Software et FormGen, 1996)

*E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982)

*Ennuigi* (Josh Millard, 2015)

*Excitebike* (Nintendo, 1984)

*Fallout* (Black Isle Studios, Interplay, 1997)

*Final Fantasy IX* (Square, 2000)

*Final Fantasy VII* (Square, 1997)

*Final Fantasy VIII* (Square, 1999)

*Final Fantasy X* (Square, 2001)

*Garry's Mod* (Facepunch Studios, Valve Corporation, 2006 pour la version commerciale)

*Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar North, Rockstar Games, 2004)

*Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, Rockstar Games, 2008)

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North, Rockstar Games, 2013)

*Half-Life* (Valve Corporation, Sierra On-Line, 1998)

*Half-Life 2* (Valve Corporation, Vivendi Universal Games, 2004)

*Halo : Combat Evolved* (Bungie Software, Microsoft Studios, 2001)

*Halo : Reach* (Bungie Studios, Microsoft Games, 2010)

*Halo 2* (Bungie Studios, Microsoft Games, 2004)

*Halo 3* (Bungie Studios, Microsoft Games, 2007)

*Harry Potter à l'école des sorciers* (Griptonite Games, Electronic Arts, 2001)

*Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2014)

*Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010)

*Ice Climber* (Nintendo, 1985)

*Kingdom Hearts* (Square Enix, Sony Computer Entertainment, 2002)

*Kingdom Hearts II* (Square Enix, Sony Computer Entertainment, 2005)

*League of Legends* (Riot Games, 2009)

*Left 4 Dead* (Valve Corporation, 2008)

*Left 4 Dead 2* (Valve Corporation, 2009)

*LIMBO* (Playdead, 2010)

*Little Big Planet* (Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2008)

*Lode Runner (Douglas E. Smith, Broderbund, 1983)*

*Mario Kart 64* (Nintendo, 1996)

*Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes* (Capcom, 1998)

*Metal Gear Solid* (Konami, 1998)

*Metal Gear 2 : Solid Snake* (Konami, 1990)

*Metroid* (Nintendo Research & Development 1 et Intelligent Systems, Nintendo, 1986)

*Metroid Prime* (Retro Studios et Nintendo, Nintendo, 2002)

*Minecraft* (Mojang, 2011)

*Missile Command* (Atari, 1980)

*Monster Hunter 4 Ultimate* (Capcom, 2014)

*Ms. Pac-Man* (General Computer Corporation, Midway, 1981)

*Neverwinter Nights* (BioWare, Atari, 2002)

*Octodad* (Étudiants de l'Université DePaul, 2014)

*Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016)

*Pac-Man* (Namco, 1980)

*Pinball Construction Set (PCS) (BudgeCo, Electronic Arts, 1983)*

*Pokémon Battle Revolution* (Genius Sonority, The Pokémon Company, 2006)

*Pokémon Colosseum* (Genius Sonority, The Pokémon Company, 2003)

*Pokémon Crystal* (Game Freak, Nintendo, 2000)

*Pokémon Donjon Mystère : Équipe de secours rouge et bleue* (Chunsoft, Nintendo, 2005)

*Pokémon Émeraude* (Game Freak, Nintendo, 2004)

*Pokémon GO* (Niantic, The Pokémon Company, 2016)

*Pokémon Jaune* (Game Freak, Nintendo, 1998)

*Pokémon Or* et *Argent* (Game Freak, Nintendo, 1999)

*Pokémon Or HeartGold* et *Argent SoulSilver* (Game Freak, Nintendo, 2009)

*Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire* (Jupiter, The Pokémon Company, 2003)

*Pokémon Platine* (Game Freak, The Pokémon Company, 2008)

*Pokémon Puzzle League* (NST et Intelligent Systems, Nintendo, 2000)

*Pokémon Rouge* et *Bleu* (Game Freak, Nintendo, 1996)

*Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille* (Game Freak, Nintendo, 2004)

*Pokémon Rubis* et *Saphir* (Game Freak, Nintendo, 2002)

*Pokémon Snap* (HAL Laboratory et Pax Softnica, Nintendo, 1999)

*Pokémon Soleil* et *Lune* (Game Freak, The Pokémon Company, 2016)

*Pokémon Stadium* (Nintendo, 2000)

*Pokémon Vert* (Game Freak, Nintendo, 1996)

*Pokémon X* et *Y* (Game Freak, The Pokémon Company, 2013)

*Pokémon XD : le Souffle des Ténèbres* (Genius Sonority, The Pokémon Company, 2005)

*Pong* (Atari, 1972)

*Portal* (Valve Corporation, 2007)

*Portal 2* (Valve Corporation, 2011)

*Quake* (id Software, GT Interactive, 1996)

*Quake III Arena* (id Software, Activision, 1999)

*QWOP* (Foddy.net, 2008)

*Racing Destruction Set (RDS)* (Rick Koenig, Electronic Arts, 1985)

*Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichman et Ken Arnold, 1980)

*September 12$^{th}$* (Gonzalo Frasca et Newsgaming, 2003)

*Shadow of the Colossus* (Team Ico, Sony Computer Entertainment, 2005)

*Shoot Em Up Construction Kit (SEUCK)* (Sensible Software, Outlaw, 1987)

*Snatcher* (Konami, 1988)

*Sonic Adventure DX : Director's Cut* (Sonic Team, Sega, 2003)

*Sonic the Hedgehog* (Sonic Team, Sega, 1991)

*Sonic the Hedgehog 2* (Sega, 1992)

*Spacewar!* (Stephen R. Russell *et al.*, 1962)

*Spelunker* (MicroGraphic Image, 1983)

*Spore* (Maxis, Electronic Arts, 2008)

*Spyro: A Hero's Tail* (Eurocom et Traveller's Tales, Vivendi Universal, 2004)

*StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998)

*Street Fighter II : The World Warrior* (Capcom, 1991)

*Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)

*Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988)

*Super Mario Maker* (Nintendo, 2015)

*Super Mario World* (Nintendo, 1990)

*Super Mario 64* (Nintendo, 1996)

*Super Meat Boy* (Team Meat, 2010)

*Surgeon Simulator 2013* (Bossa Studios, 2013)

*Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007)

*Tetris* (Alekseï Paijtnov, 1984)

*The Bard's Tale Construction Set* (Interplay Productions, Electronic Arts, 1991)

*The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, Florian Himsl, 2011)

*The Elder Scrolls II : Daggerfall* (Bethesda Softworks, 1996)

*The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002)

*The Elder Scrolls IV : Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006)

*The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)

*The Elder Scrolls : Arena* (Bethesda Softworks, 1994)

*The Immortal* (Sandcastle, Electronic Arts, 1990)

*The Legend of Zelda : A Link to the Past* (Nintendo, 1991)

*The Legend of Zelda : Link's Awakening DX* (Nintendo, 1998)

*The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Nintendo, 1993)

*The Movies* (Lionhead Studios, Activision, 2005)

*Les Sims 2* (Maxis, Electronic Arts, 2004)

*Les Sims 3* (Maxis, EA Games, 2009)

*The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013)

*Undertale* (Toby Fox, 2015)

*Unreal* (Epic Games et Digital Extremes, GT Interactive, 1998)

*Unreal Tournament* (Epic Games et Digital Extremes, GT Interactive, 1999)

*Unreal Tournament 2004* (Epic Games et Digital Extremes, Atari, 2004)

*Wakfu* (Ankama Studio, 2012)

*Warcraft : Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment, 1994)

*Warcraft III : Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002)

*Wolfenstein 3D* (id Software, Apogee Software, 1992)

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004)

## 2. Sources secondaires

**Abolgassemi** Maxime (2002), « Parodie et modernité : pour une lecture contextuelle du texte parodique », sur *Fabula. Atelier de théorie littéraire*. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Parodie_et_modernit%26eacute%3B%3A_pour_une_lecture_contextuelle_du_texte_parodique, consulté le 10/11/2015

**Akrich** Madeleine (1998), « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », *Éducation permanente*, n° 134, pp. 79-90 [en ligne]. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00082051/document, consulté le 13/01/2016

**Amato** Étienne Armand (2005), « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », in **Genvo** Sébastien, dir., *Le* game design *de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 299-323

**Archibald** Samuel (2009), « Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative », *Kinephanos*, vol. 1, n° 1 [en ligne]. URL : http://www.kinephanos.ca/2009/epitre-aux-geeks-pour-une-theorie-de-la-culture-participative/, consulté le 26/01/2017

**Aron** Thomas (1987), dir., « La réécriture du texte littéraire », *Semen*, n° 3 [en ligne]. URL : http://semen.revues.org/5372, consulté le 10/11/2015

**Arsenault** Dominic (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de master en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal [en ligne]. URL : http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf, consulté le 09/12/2016

**Au** Wagner James (2002), « Triumph of the mod », sur *Salon*. URL : http://www.salon.com/2002/04/16/modding/, consulté le 06/04/2017

**Audureau** William (2016), « Comment remplir tout un journal avec "Pokémon Go" », sur *Le Monde.fr*. URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/07/23/comment-remplir-tout-un-journal-avec-pokemon-go_4973822_4408996.html, consulté le 28/09/2016

**Azuma** Hiroki (2008), *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures

**Bacon-Smith** Camille (1992), *Enterprising women. Television fandom and the creation of popular myth*, Philadelphie, University of Alabama Press

**Baetens** Jan (2012), « Frédéric Boyer. Le détournement comme quête de sens », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 161-173

**Bailey** Anthony (2008), « Words respond to need », sur *Anthony Bailey's tumblelog*. URL : http://anthonybailey.net/tumblelog/2008/04/30/words-respond-to-need, consulté le 28/12/2016

**Banks** Iain M. (1990), *Use of Weapons*, Londres, Orbit

**Bardzell** Jeffrey (2011), « Machinimatic Realism : Capturing and Presenting the "Real World" of Video Games », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 195-217 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Barnabé** Fanny (2014a), « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des *fanfictions* comme dispositifs jouables », *Sciences du jeu*, n° 2 [en ligne]. URL : https://sdj.revues.org/310, consulté le 28/07/2016

**Barnabé** Fanny (2014b), « Le *speedrun* : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau *game* », Communication au colloque *Ludovia 2014. Les objets numériques : création et consommation*, Ax-les-Thermes [en ligne]. URL : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo14/Barnabe_Ludovia_2014.pdf, consulté le 05/03/2016

**Barnabé** Fanny (2014c), *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks

**Barnabé** Fanny (2015a), « Les *machinimas* : entre jeux et vidéos. Vers une poétique du détournement vidéoludique », *Culture Numérique* [en ligne]. URL : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo15/Barnabe_Ludovia_2015.pdf, consulté le 07/03/2016

**Barnabé** Fanny (2015b), « Signes et jouabilité : l'interface comme outil de ludicisation », *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1

**Barthes** Roland (1978), *Leçon*, Paris, Seuil

**Bascoul** Florent (2016), « "Pokémon Uranium", "AM2R", "Dragon Ball vs Street Fighter"… la dure vie des jeux de fans », sur *Le Monde.fr*. URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/08/24/

pokemon-uranium-ar2m-dragon-ball-vs-street-fighter-la-dure-vie-des-jeux-de-fans_4987144_4408996.html, consulté le 27/03/2017

**Bateson** Gregory (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit, tome 1*, Paris, Seuil, pp. 209-224 [en ligne]. URL : http://www.ultramuros.ca/documents/Bateson2-Theo-de-la-communication.pdf, consulté le 11/08/2016

**Baudelaire** Charles (2005) [1972], *Les Fleurs du Mal*, Paris, Gallimard

**Berry** Vincent (2008a), « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *Pratiques de formation. Analyses*, n° 54, pp. 12-47 [en ligne]. URL : http://www.academia.edu/1127961/Les_communautes_de_pratiques_note_de_synthese, consulté le 13/01/2016

**Berry** Vincent (2008b), « Une "cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale », *MédiaMorphoses*, n° 22, pp. 55-61 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/1127964/Une_cyberculture_ludique_collaborative_et_paradoxale, consulté le 13/01/2016

**Bertrand** Jean-Pierre (2015), *Inventer en littérature. Du poème en prose à l'écriture automatique*, Paris, Seuil

**Bianchini** Samuel (2012), « La performation – Quand faire, c'est dire », in **Fourmentraux** Jean-Paul, dir., *L´Ère post-média, Humanités digitales et Cultures numériques*, Paris, Éditions Hermann, pp. 137-162

**Blanchet** Alexis (2010), « L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », in **Craipeau** Sylvie, **Genvo** Sébastien et **Simonnot** Brigitte, dirs., *Les jeux vidéo au croisement du social de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, pp. 205-222

**Blanchet** Alexis (2015), « Le spectateur de jeux vidéo », in **Soulez** Guillaume et **Kitsopanidou** Kira, dirs., *Le levain des médias. Forme, format, média*, Paris, L'Harmattan, pp. 193-202

**Bolter** Jay David et **Grusin** Richard (2000) [1998], *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press [en ligne]. URL : https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf, consulté le 09/01/2017

**Bonenfant** Maude (2015), *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber

**Bonhomme** Marc (2014) [2005], *Pragmatique des figures du discours*, Paris, Honoré Champion

**Bouchardon** Serge (2006), « Les récits littéraires interactifs », *Formules*, n° 10, pp. 79-93 [en ligne]. URL : http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf, consulté le 28/02/2017

**Bouchardon** Serge (2008), « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication & langages*, n° 155, pp. 81-97 [en ligne] URL : http://www.necplus.eu/action/displayAbstract?aid=2422684, consulté le 18/02/2017

**Boutet** Manuel, **Colón de Carvajal** Isabel, **Ter Minassian** Hovig et **Triclot** Mathieu (2014), « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », *MEI* -

*Médiation et information*, n° 37, pp. 103-116 [en ligne]. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00851446/file/Ter_minassian_et_alii_A_paraA_tre_dans_MEI_37_.pdf, consulté le 15/12/2016

**Bricout** Laëtitia (2013), « Partage, singularité et création de valeur. L'expérience des jeux vidéo, en vidéos sur Youtube », Mémoire de master en Sociologie de l'entreprise et de l'innovation, Université Paris-Est [en ligne]. URL : http://master-communication-upem.fr/wp-content/uploads/2014/05/M2-ComUPEM-2013-Youtubers-La%C3%ABtitia-Bricout.pdf, consulté le 14/01/2016

**Busse** Kristina (2006), « My Life Is a WIP on My LJ : Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 207-224

**Cameron** David et **Carroll** John (2009), « Encoding liveness : Performance and real-time rendering in machinima », in *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference : Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Londres [en ligne]. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09291.37018.pdf, consulté le 02/01/2017

**Camus** Audrey (2012), « "Noir dans le théâtre où la scène est crayonnée". La dramaturgie romanesque d'Hervé Bouchard », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 137-147

**Carter** Marcus, **Gibbs** Martin et **Harrop** Mitchell (2012), « Metagames, Paragames and Orthogames : A New Vocabulary », in **Seif El-Nasr** Magy, **Consalvo** Mia et **Feiner** Steven K., dirs., *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '12)*, New York, ACM Publications, pp. 11-17 [en ligne]. URL : http://people.eng.unimelb.edu.au/mharrop/pdf/metagames.pdf, consulté le 14/01/2016

**Cayatte** Rémi (2016), *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information de la Communication, Université de Lorraine

**Charles** Michel (1977), *Rhétorique de la lecture*, Paris, Seuil

**Chase** (2014), « TPP Victory! The Thundershock Heard Around the World », sur *Twitch Blog*. URL : https://blog.twitch.tv/tpp-victory-the-thundershock-heard-around-the-world-3128a5b1cdf5, consulté le 29/04/2017

**Christiansen** Peter (2012), « Between a Mod and a Hard Place », sur *ETC Press*. URL : http://press.etc.cmu.edu/content/between-mod-and-hard-place, consulté le 03/04/2017

**Cohen** Jean (1966), *Structure du langage poétique*, Paris, Flammarion

**Compagnon** Antoine (1979), *La seconde main ou le travail de la citation*, Paris, Seuil

**Consalvo** Mia (2003), « Cyber-slaying media fans: Code, digital poaching, and corporate control of the Internet », *Journal of Communication Inquiry*, vol. 27, n° 1, pp. 67-86 [en ligne]. URL : http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0196859902238641, consulté le 02/02/2017

**Consalvo** Mia (2009a), « There is No Magic Circle », *Games and Culture*, vol. 4, n° 4, pp. 408-417 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/654444/There_is_no_magic_circle, consulté le 21/01/2016

**Consalvo** Mia (2009b), *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press

**Coombe** Rosemary J. (1998), *The Cultural Life of Intellectual Properties. Authorship, Appropriation, and the Law*, Durham, Duke University Press

**Coppa** Francesca (2006a), « A Brief History of Media Fandom », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 41-59

**Coppa** Francesca (2006b), « Writing Bodies in Space : Media Fan Fiction as Theatrical Performance », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 225-244

**Cristofari** Cécile (2010), « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *TRANS-*, n° 9 [en ligne]. URL : http://trans.revues.org/372, consulté le 09/08/2016

**Cumberland** Sharon (2003), « Private Uses of Cyberspace : Women, Desire, and Fan Culture », in **Jenkins** Henry et **Thorburn** David, dirs., *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, Cambridge, MIT Press

**Davallon** Jean, **Noel-Cadet** Nathalie, **Brochu** Danièle (2003), « L'usage dans le texte : les "traces d'usage" du site Gallica », in **Souchier** Emmanuël, **Jeanneret** Yves et **Le Marec** Joëlle, dirs., *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, pp. 47-90 [en ligne]. URL : http://books.openedition.org/bibpompidou/409?lang=fr, consulté le 15/01/2016

**De Certeau** Michel (1980), *L'invention du quotidien. 1, Arts de faire*, Paris, Union générale d'éditions U.G.E.

**De Fruytier** Meggie (2015a), « Jeu dans le jeu : détournement autour de pratiques-frontières », *Les Cahiers de Ludo*, n° 7, pp. 1-5 [en ligne]. URL : http://ludobel.be/wp-content/uploads/2016/02/cahier-hiver.compressed.pdf, consulté le 08/05/2017

**De Fruytier** Meggie (2015b), *« Nébuleuse » de la relation au monde dans* Wakfu*. Appropriations de l'ancrage, de la valorisation et du détournement comme modes de participation dans un jeu en ligne massivement multi-joueurs*, Mémoire de master en Anthropologie, Université Catholique de Louvain

**De Fruytier** Meggie (2017), « Les communautés autour d'un éditeur de jeu : ethnographie des acteurs en présence d'un joueur », Communication au *Séminaire mensuel du Liège Game Lab*, Université de Liège

**Debord** Guy (2006a) [1959], dir., « Le détournement comme négation et comme prélude », in *Œuvres*, édité par **Rançon** Jean-Louis, Paris, Gallimard, pp. 989-990 [en ligne]. URL : http://www.mai68.org/textes/IS_Revue-Internationale-Situationniste/IS/i-situationniste.blogspot.com/2007/04/le-detournement-comme-negation-et-comme.html, consulté le 09/11/2015

**Debord** Guy (2006b) [1967], « La Société du Spectacle », in *Œuvres*, édité par **Rançon** Jean-Louis, Paris, Gallimard, pp. 764-861

**Debord** Guy et **Wolman** Gil J. (2006) [1956], « Mode d'emploi du détournement », in **Debord** Guy, *Œuvres*, édité par **Rançon** Jean-Louis, Paris, Gallimard, pp. 221-229 [en ligne]. URL : http://sami.is.free.fr/Oeuvres/debord_wolman_mode_emploi_detournement.html, consulté le 03/11/2015

**Delaney** Kevin J. (2004), « When Art Imitates Videogames, You Have 'Red vs. Blue'. Mr. Burns Makes Little Movies Internet Fans Clamor For; Shades of Samuel Beckett », *The Wall Street Journal* [en ligne]. URL: http://www.wsj.com/articles/SB108145721789778243, consulté le 30/12/2016

**Delbouille** Julie (2017), « L'avatar du jeu vidéo. De la composante ludique à l'opérateur de réflexivité », Communication au cours d'*Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo*, Université de Liège

**Demeilliez** Antonin (2016), *Le Glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo*, Mémoire de master en Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/29652147/Le_Glitch_comme_moyen_de_r%C3%A9volte_dans_le_jeu_vid%C3%A9o_-_M%C3%A9moire_Antonin_Demeilliez.pdf, consulté le 08/04/2017

**Deng** Jie, **Cuadrado** Felix, **Tyson** Gareth et **Uhlig** Steve (2015), « Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform », Communication au colloque *NetGames 2015. The 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games*, Zagreb [en ligne]. URL : http://www.eecs.qmul.ac.uk/~tysong/files/twitch-netgames.pdf, consulté le 08/09/2016

**Derecho** Abigail (2006), « Archontic literature. A definition, a history, and several theories of fan fiction », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 61-78

**Derine** Julien (2016), *TWITCH TV: Analyse socio-technique de la plateforme de streaming et de son impact sur le monde vidéoludique*, Mémoire de master en Information et Communication, Université de Liège

**Després** Aurore (2016), « Penser l'archive audiovisuelle pour la recherche en danse. Le Fonds d'Archives Numériques Audiovisuelles FANA Danse contemporaine », *Recherches en danse*, n° 5 [en ligne]. URL : http://danse.revues.org/1307, consulté le 24/04/2017

**Deterding** Sebastian, **Dixon** Dan, **Khaled** Rilla et **Nacke** Lennart (2011), « From game design elements to gamefulness : defining "gamification" », in *MindTrek '11, Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference : Envisioning Future Media Environments*, New York, ACM Publications, pp. 09-15 [en ligne]. URL : https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf, consulté le 21/01/2016

**Di Crosta** Marida (2009), *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles, De Boeck

**Djaouti** Damien (2007), *Narration et Interaction. Relations en milieu vidéoludique*, Mémoire de master en Esthétique, communication audiovisuelle et médias, Université de Toulouse II-Le Mirail [en ligne]. URL : http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bmemoire%5D_narration_et_interaction.pdf, consulté le 18/02/2017

**Djaouti** Damien (2011), *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, Thèse de doctorat en Mathématiques Informatique Télécommunications (MITT), Université Toulouse III Paul Sabatier [en ligne]. URL : http://www.ludoscience.com/files/these_djaouti.pdf, consulté le 06/04/2017

**Djaouti** Damien (2013), « Influence du Libre dans l'histoire du jeu vidéo », in **Paloque-Berges** Camille et **Masutti** Christophe, dirs., *Histoires et cultures du Libre. Des logiciels partagés aux licences échangées*, Lyon, Framasoft, pp. 197-225 [en ligne]. URL : https://framabook.org/docs/Histcultlib/Framabook_HistoiresetCulturesduLibre_CC-By_22avril2013.pdf, consulté le 25/03/2017

**Dondero** Maria Giulia (2011), « Rhétorique des pratiques », *Semen*, n° 32, pp. 111-129 [en ligne]. URL : https://semen.revues.org/9380#bodyftn9, consulté le 11/08/2016

**Dovey** Jon et **Kennedy** Helen W. (2006), *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Maidenhead, Open University Press

**Driscoll** Catherine (2006), « One True Pairing. The Romance of Pornography and the Pornography of Romance », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 79-96

**Duncombe** Steeve (1997), *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*, Londres, Verso

**Dupont** Nathalie (2012), « Valère Novarina. Érudit réducteur et collectionneur d'idioties », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 121-135

**Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric (2012), dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec

**Dupréel** Eugène (2012) [1949], *Le problème sociologique du rire*, Paris, L'Harmattan

**Dworkin** Craig (2003), *Reading the Illegible*, Evanston, Northwestern University Press

**Eco** Umberto (1985) [1979], **Bouzaher** Myriem, trad., *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes*, Paris, Librairie Générale Française

**Eco** Umberto (1992) [1990], **Bouzaher** Myriem, trad., *Les limites de l'interprétation*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle

**El-Nasr** Magy Seif et **Smith** Brian (2006), « Learning Through Game Modding », *ACM Computers in Entertainment*, vol. 4, n° 1 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/287273/Learning_Through_Game_Modding, consulté le 04/04/2017

**Farah** Alain (2012), « La révolution *poétic'* d'Olivier Cadiot », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 91-104

**Fish** Stanley (1982), *Is there a text in this class ? The authority of interpretive communities*, Harvard, Harvard University Press

**Flichy** Patrice (2010), *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil

**Flon** Émilie, **Davallon** Jean, **Tardy** Cécile, **Jeanneret** Yves (2009), « Traces d'écriture, traces de pratiques, traces d'identités », in **Saleh** Imad, **Leleu-Merviel** Sylvie, **Jeanneret** Yves, **Massou** Luc, **Bouhai** Nasreddine, dirs., *H2PTM'09. Rétrospective et perspective 1989-2009*, Paris, Hermès-Lavoisier, pp. 181-191 [en ligne]. URL : http://www.univ-avignon.fr/fileadmin/images/Users/Fiches_X_P/Flon_Davallon_Tardy_Jeanneret-Traces-H2PTM09.pdf, consulté le 15/01/2016

**Fourmentraux** Jean-Paul (2012), dir., *L´Ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*, Paris, Éditions Hermann

**François** Sébastien (2009), « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, n° 153, pp. 157-189 [en ligne]. URL : http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm, consulté le 14/01/2016

**François** Sébastien (2012), « La migration des fanfictions sur Internet : aller… et retours ? », in **Komur-Thilloy** Greta et **Réach-Ngô** Anne, dirs., *L'Écrit à l'épreuve des médias : du Moyen Âge à l'ère électronique*, Paris, Classiques Garnier, pp. 437-454

**François** Sébastien (2013), *Les créations dérivées comme modalité de l'engagement des publics médiatiques : le cas des fanfictions sur Internet*, Thèse de doctorat en Sciences Économiques et Sociales, Télécom ParisTech [en ligne]. URL : https://pastel.archives-ouvertes.fr/tel-01308687/document, consulté le 27/01/2016

**Francotte** Anaïs (2015), *Les irréguliers de Baker Street : approche des fanfictions de Sherlock Holmes dans le domaine francophone*, Mémoire de master en Langues et littératures françaises et romanes, Université de Liège

**Frissen** Valerie, **Lammes** Sybille, **De Lange** Michiel, **De Mul** Jos et **Raessens** Joost (2015), dirs., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press

**Fuller** Marie et **Jenkins** Henry (1995), « Nintendo® and New World Travel Writing. A Dialogue », in **Jones** Steven G., dir., *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage Publications, pp. 57-72 [en ligne]. URL : http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html, consulté le 29/06/2016

**Genette** Gérard (1972), *Figures III*, Paris, Seuil

**Genette** Gérard (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil

**Genette** Gérard (1999), « Du texte à l'œuvre », in *Figures IV*, Paris, Seuil, pp. 07-45

**Genette** Gérard (2004), *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil

**Genvo** Sébastien (2002), « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Compar(a)ison*, n° 2, pp. 103-112 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html, consulté le 18/02/2017

**Genvo** Sébastien (2008a), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Communication au colloque *ACFAS 2008, Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/play_design.pdf, consulté le 21/01/2016

**Genvo** Sébastien (2008b), « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », Communication au colloque *Ludovia 2008, Do it yourself 2.0 - Comment et quoi faire soi-même à l'aide de logiciels, matériels et dispositifs numériques*, Ax-Les-Thermes [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/genvo_s_ludovia_08.pdf, consulté le 29/02/2016

**Genvo** Sébastien (2008c), « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94, consulté le 02/03/2016

**Genvo** Sébastien (2011), « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, pp. 68-77 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf, consulté le 21/01/2016

**Genvo** Sébastien (2012), « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », Communication au colloque *Jeu et jouabilité à l'ère numérique*, Paris [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/LudicisationDec12.pdf, consulté le 21/01/2016

**Genvo** Sébastien (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1 [en ligne]. URL : https://sdj.revues.org/251, consulté le 21/01/2016

**Georges** Fanny et **Auray** Nicolas (2012a), « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 13, n°1, pages 03-36 [en ligne]. URL : http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf, consulté le 23/11/2015

**Georges** Fanny et **Auray** Nicolas (2012b), « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, n° 175, pp. 145-173 [en ligne]. URL : http://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm#re1no1, consulté le 06/09/2016

**Gibson** James J. (1979), *The ecological approach to visual perception*, Boston, Houghton Mifflin

**Glas** René (2015), « Breaking reality : Exploring pervasive cheating in Foursquare », in **Frissen** Valerie, **Lammes** Sybille, **De Lange** Michiel, **De Mul** Jos et **Raessens** Joost, dirs., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 131-147

**Goodman** Nelson (1990), **Morizot** Jacques, trad., *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Paris, Hachette

**Grésillon** Almuth et **Maingueneau** Dominique (1984), « Polyphonie, proverbe et détournement, ou un proverbe peut en cacher un autre », *Langages*, vol. 19, n° 73, pp. 112-125

**Grignon** Prisca (2015), « Les novélisations de jeux vidéo : un lien entre les multiples supports des univers fictionnels intermédiatiques », in **Barnabé** Fanny et **Dozo** Björn-Olav, dirs., Jeu vidéo et livre, Liège, Bebooks, non paginé

**Groupe μ** (1982), *Rhétorique générale*, Paris, Seuil

**Groupe μ** (1992), *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil

**Guillomont** Aymeric de (2005), « Les jeux dont vous êtes le héros. Analyse sémio-actantielle des jeux vidéo en solo », in **Genvo** Sébastien, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 137-160

**Hamayon** Roberte (2012), *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, Éditions La Découverte

**Hamilton** William A., **Garretson** Oliver et **Kerne** Andruid (2014), « Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media », in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM Publications, pp. 1315-1324 [en ligne]. URL : http://ecologylab.cse.tamu.edu/research/publications/streamingOnTwitch.pdf, consulté le 08/09/2016

**Hancock** Hugh et **Ingram** Johnnie (2007), *Machinima for Dummies*, Hoboken, Wiley Publishing

**Harmon** Amy (1997), « In TV's Dull Summer Days, Plots Take Wing on the Net », The New York Times [en ligne]. URL : http://www.nytimes.com/1997/08/18/business/in-tv-s-dull-summer-days-plots-take-wing-on-the-net.html, consulté le 03/02/2017

**Hellekson** Karen et **Busse** Kristina (2006), dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland

**Henriot** Jacques (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France

**Hills** Matt (2002), *Fan Cultures*, Londres et New York, Routledge

**Huizinga** Johan (1951) [1938], **Seresia** Cécile, trad., *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard

**Hurel** Pierre-Yves (2017a), « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », *Sciences du jeu*, n° 7 [en ligne]. URL : http://sdj.revues.org/766, consulté le 07/03/2017

**Hurel** Pierre-Yves (2017b), « Les amateurs de jeux vidéo et le jeu vidéo amateur : le jeu et la création comme activités réflexives de mise à l'épreuve du goût », Communication au *Séminaire mensuel du Liège Game Lab*, Université de Liège

**Ichbiah** Daniel (2009), *La Saga des Jeux Vidéo : nouvelle édition*, Houdan, Pix'n Love Éditions

**James** Alison (2012), « Citation, mythe, mémoire. Formes et fonctions du détournement oulipien », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement*

*dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 59-73

**Jeanpierre** Laurent (2002), « Retournements du détournement », *Critique*, n° 663-664, pp. 645-659 [en ligne]. URL : http://urlz.fr/2FlC, consulté le 10/11/2015

**Jenkins** Henry (1992), *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge

**Jenkins** Henry (2002), « The poachers and the stormtroopers. Cultural convergence in the digital age », in **Le Guern** Philippe, dir., *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 343-378

**Jenkins** Henry (2004), « Game Design as Narrative Architecture », in **Wardrip-Fruin** Noah et **Harrigan** Pat, *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, pp. 118-130

**Jenkins** Henry (2006a), « Fan Fiction as Critical Commentary », sur *Confessions of an Aca-Fan*. URL : http://henryjenkins.org/2006/09/fan_fiction_as_critical_commen.html, consulté le 02/02/2017

**Jenkins** Henry (2006b), *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, Londres et New York, New York University Press

**Jenkins** Henry (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*, Cambridge, MIT Press

**Jenkins** Henry (2014), **Jaquet** Christophe, trad., *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin

**Johnson** Derek (2009), « *StarCraft* Fan Craft : Game Mods, Ownership, and Totally Incomplete Conversions », *The Velvet Light Trap*, n° 64

**Juul** Jesper (2005), *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press

**Kaplan** Deborah (2006), « Construction of Fan Fiction Character Through Narrative », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 134-152

**Karpovich** Angelina I. (2006), « The Audience as Editor : The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 171-188

**Kaytoue** Mehdi, **Silva** Arlei, **Cerf** Loïc, **Meira** Wagner et **Raïssi** Chedy (2012), « Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming », in *Proceedings of the 21st International Conference Companion on World Wide Web*, New York, ACM Publications, pp. 1181-1188 [en ligne]. URL : http://homepages.dcc.ufmg.br/~kaytoue/KSCMR-MSND12.pdf, consulté le 08/09/2016

**Kelland** Matt (2011), « From Game Mod to Low-Budget Film : The Evolution of Machinima », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 23-35 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012

%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Kelland** Matt, **Morris** Dave et **Lloyd** Dave (2005), *Machinima*, Boston, Thomson

**Kirschner** Friedrich (2011), « Toward a Machinima Studio », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 53-71 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Klepek** Patrick (2015), « Who Invented Let's Play Videos? », *Kotaku* [en ligne]. URL : http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484, consulté le 09/09/2016

**Klinkenberg** Jean-Marie (1996), *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck

**Klinkenberg** Jean-Marie (2000), « L'argumentation dans la figure », *Les Cahiers de praxématique*, n° 35, pp. 59-86 [en ligne]. URL : https://praxematique.revues.org/2898, consulté le 18/07/2016

**Komur-Thilloy** Greta et **Réach-Ngô** Anne (2012), dirs., *L'Écrit à l'épreuve des médias : du Moyen Âge à l'ère électronique*, Paris, Classiques Garnier

**Kow** Yong Ming et **Nardi** Bonnie (2010), « Culture and Creativity : *World of Warcraft* Modding in China and the US », in **Bainbridge** William Sims, dir., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, Londres, Springer-Verlag, pp. 21-41

**Krapp** Peter (2011), « Of Games and Gestures : Machinima and the Suspension of Animation », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 159-174 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Kücklich** Julian (2005), « Precarious Playbour : Modders and the Digital Games Industry », *The Fibreculture Journal*, vol. 5 [en ligne]. URL : http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/, consulté le 03/04/2017

**Kuhn** Thomas (1983), **Meyer** Laure, trad., *La Structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion

**Kushner** David (2003), *Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture*, New York, Random House

**Lackner** Eden, **Lucas** Barbara Lynn et **Reid** Robin Anne (2006), « Cunning Linguists : The Bisexual Erotics of *Words/Silence/Flesh* », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 189-206

**Lamb** Patricia Frazer et **Veith** Diane (1986), « Romantic Myth, Transcendence, and Star Trek Zines », in **Palumbo** Donald, *Erotic universe. Sexuality and fantastic literature*, Westport, Greenwood Press, pp. 236-255

**Laukkanen** Tero (2005), *Modding scenes. Introduction to user-created content in computer gaming. Featuring case studies of "Half-Life", "The Sims" & "Grand Theft Auto III / Vice City" modding scenes*, Tampere, University of Tampere Hypermedia Laboratory [en ligne]. URL : http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65431/951-44-6448-6.pdf, consulté le 25/03/2017

**Laurel** Brenda (1993), *Computers as theatre*, Boston, Addison-Wesley

**Le Guern** Philippe (2002), dir., *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes

**Léturgie** Arnaud (2010), « Une pratique lexicographique émergente : les dictionnaires détournés », in **Dykstra** Anne et **Schoonheim** Tannek, dirs., *Proceedings of the XIV Euralex International Congress*, Ljouwert, Afûk/Fryske Academy, pp. 1340-1346

**Lewis** Lisa A. (1992), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, New York, Routledge

**Lorent** Fanny (2015), « Gérard Genette et la rhétorique. Aide-mémoire », sur *Fabula, Atelier littéraire*. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Genette_et_la_rhetorique#_ftnref5, consulté le 15/01/2016

**Lowood** Henry (2006), « High-performance play. The making of machinima », *Journal of Media Practice*, vol. 7, n° 1, pp. 25-42 [en ligne]. URL : http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1386/jmpr.7.1.25/1, consulté le 15/01/2016

**Lowood** Henry (2008), « Found Technology. Players as Innovators in the Making of Machinima », in **McPherson** Tara, dir., *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, Cambridge (MA), MIT Press, pp. 165-196 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/930089/Found_technology_Players_as_Innovators_in_the_making_of_machinima, consulté le 15/01/2016

**Lowood** Henry (2011), « Video Capture : Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 03-22 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Mabillot** Vincent (2001), « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Communication au colloque *La Communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Sherbrooke [en ligne]. URL : http://vmabillot.free.fr/publications/cmo2001/dimensionsproxemiquesrecomposees.pdf, consulté le 02/03/2016

**Maigret** Éric (2002), « Du mythe au culte… ou de charybde en scylla ? Le problème de l'importation des concepts religieux dans l'étude des publics des médias », in **Le Guern** Philippe, dir., *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 97-110 [en ligne]. URL : http://books.openedition.org/pur/24172?lang=fr, consulté le 15/01/2016

**Maigret** Éric (2005), « Esthétiques des médiacultures », in **Maigret** Éric et **Macé** Éric, dirs., *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin, pp. 123-144

**Malaby** Thomas M. (2007), « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, vol. 2, n° 2, pp. 95-113 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/239795/Beyond_Play_A_New_Approach_to_Games, consulté le 21/01/2016

**Manovich** Lev (2011), « Image Future », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 73-90 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Marchal** Hugues (2012), « Collages et décalages scientifiques chez Henri Michaux et Michel Deguy », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 43-57

**Marino** Paul (2004), *3D Game-Based Filmmaking : The Art of Machinima*, Scottsdale, Paraglyph Press

**Martin**, Martial (2007), « Les "fanfictions" sur Internet », *Médiamorphoses*, hors série n° 3, pp. 186-189 [en ligne]. URL : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23603/2007_HS_186.pdf?sequence=1, consulté le 03/02/2017

**Mazalek** Ali (2011), « Tangible Narratives : Emerging Interfaces for Digital Storytelling and Machinima », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 91-110 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**McWhertor** Michael (2014), « How Twitch is crowd-sourcing an amazing Pokémon multiplayer game », sur *Polygon*. URL : http://www.polygon.com/2014/2/14/5411790/twitch-plays-pokemon-creator-interview-twitchplayspokemon, consulté le 26/04/2017

**Menotti** Gabriel (2014), « Videorec as gameplay. Recording playthroughs and video game engagement », *GAME*, n° 3, pp. 81-92 [en ligne]. URL : http://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Menotti.pdf, consulté le 07/09/2016.

**Menoud** Lorenzo (2009), « De l'écriture au dispositif : le détournement », *L'Esprit Créateur*, vol. 49, n° 2, pp. 132-146 [en ligne]. URL : https://www.academia.edu/11235909/De_l%C3%A9criture_au_dispositif_le_d%C3%A9tournement, consulté le 03/11/2015

**Metz** Christian (1993), *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et Cinéma*, Paris, Christian Bourgois

**Mitchell** Grethe et **Clarke** Andy (2003), « Videogame Art : Remixing, Reworking and Other Interventions », in *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference : Level Up*, Utrecht, pp. 338-349 [en ligne]. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.36114.pdf, consulté le 23/11/2015

**Morel** Maxime et **Risterucci-Lajarige** Édith (2012), « Détourner le quotidien. La logique merveilleuse des surréalistes », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 13-27

**Morris** Sue (2003), « WADs, Bots and Mods : Multiplayer FPS Games as Co-creative Media », in *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference : Level Up*, vol. 2, Utrecht [en ligne]. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.21522.pdf, consulté le 03/04/2017

**Morrison** Ewan (2012), « In the beginning, there was fan fiction: from the four gospels to Fifty Shades », sur *The Guardian*. URL : https://www.theguardian.com/books/2012/aug/13/fan-fiction-fifty-shades-grey, consulté le 26/01/2017

**Murray** Simone (2004), « 'Celebrating the story the way it is': cultural studies, corporate media and the contested utility of fandom », *Continuum : Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 18, n° 1, pp. 07-25 [en ligne]. URL : http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1030431032000180978, consulté le 03/02/2017

**Navas** Eduardo (2010), « Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture », in **Sonvilla-Weiss** Stefan, dir., *Mashup Cultures*, Vienne et New York, SpringerWienNewYork, pp. 157-177 [en ligne]. URL : http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-7091-0096-7_10?LI=true, consulté le 03/11/2015

**Newman** James (2008), *Playing with videogames*, Londres, Routledge

**Newman** James (2012), *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge

**Nieborg** David B. (2005), « Am I Mod or Not ? - An Analysis of First Person Shooter Modification Culture », Communication au séminaire *Creative Gamers Seminar - Exploring Participatory Culture in Gaming*, Université de Tampere [en ligne]. URL : http://gamespace.nl/content/DBNieborg2005_CreativeGamers.pdf, consulté le 27/03/2017

**Nieborg** David B. et **Graaf** Shenja van der (2008), « The mod industries ? The industrial logic of non-market game production », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n° 2, pp. 177-195 [en ligne]. URL : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00571572/document, consulté le 03/04/2017

**Nitsche** Michael (2005), « Film live : And Excursion into Machinima », in **Bushoff** Brunhild, dir., *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Munich, HighText, pp. 210-243 [en ligne]. URL : http://homes.lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_machinima_DRAFT4.pdf, consulté le 28/12/2016

**Nitsche** Michael (2007), « Claiming Its Space: Machinima », *Dichtung Digital*, n° 37 [en ligne]. URL : http://www.dichtung-digital.org/2007/Nitsche/nitsche.htm, consulté le 09/09/2016

**Nitsche** Michael (2011), « Machinima as Media », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 113-125

**Norman** Donald (2002), *The Design of Everyday Things*, New York, Basic Books

**Odin** Roger (2011), *Les espaces de communication. Introduction à la sémiopragmatique*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble

**Oger** Élodie (2012), *Littérature et Internet. La fanfiction : Enjeux littéraires et éditoriaux*, Mémoire de master en Littérature et Linguistique françaises et latines, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3 [en

ligne]. URL : http://www.cavi.univ-paris3.fr/phalese/documents/MEMOIRE%20E.%20Oger%20version%20publique.pdf, consulté le 01/02/2017

**Ottelin** Teo (2015), « Twitch and professional gaming: Playing video games as a career? », Mémoire de Bachelier en Music and Media Management, Université des sciences appliquées de Jyväskylä [en ligne]. URL : https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/96979/Opinnaytetyo.pdf?sequence=1, consulté le 08/09/2016

**Parker** Felan (2008), « The Significance of Jeep Tag. On Player-Imposed Rules in Video Games », in *Loading…*, vol. 2, n° 3 [en ligne]. URL : http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/44/41, consulté le 09/02/2016

**Pasquier** Dominique (1999), *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme

**Penley** Constance (1992), « Feminism, Psychoanalysis, and the Study of Popular Culture », in **Grossberg** Lawrence, **Nelson** Cary et **Treichler** Paula, dirs., *Cultural Studies*, New York et Londres, Routledge, pp. 479-500

**Penley** Constance (1997), *Nasa/Trek. Popular Science and Sex in America*, New York, Verso

**Perriault** Jacques et **Sellah** Soraya (2012), « Le détournement des jeux informatisés comme œuvre artistique », in **Fourmentraux** Jean-Paul, dir., *L´Ère post-média, Humanités digitales et Cultures numériques*, Paris, Éditions Hermann, pp. 71-85

**Peytard** Jean (1984), « Problématique de l'altération des discours : reformulation et transcodage », *Langue française*, n° 64, pp. 17-28 [en ligne]. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lfr_0023-8368_1984_num_64_1_5201, consulté le 01/03/2016

**Philippette** Thibault (2015), « La dimension sociocognitive de la jouabilité. Étude des MMORPG en tant qu'artéfacts cognitifs socialement distribués », *Interfaces Numériques*, vol. 4, n° 1

**Picard** Martin (2007), « Machinima : Video Game As An Art Form? », *Loading...*, vol. 1, n° 1 [en ligne]. URL : http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17/20, consulté le 02/01/2017

**Piffault** Olivier (2008), « Vers la littérature numérique », in Piffault Olivier, dir., *Babar, Harry Potter & Cie, Livres d'enfants d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, BNF, pp. 542-549

**Pigott** Michael (2011), « How Do You Solve a Problem Like Machinima ? », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 177-193 [en ligne]. URL : http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf, consulté le 15/01/2016

**Pinchbeck** Dan et **Gras** Ricard (2011), « Machinima : From Art Object to Cultural Practice », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 143-158

**Postigo** Hector (2003), « From Pong to Planet Quake : Post-Industrial Transitions from Leisure to Work », *Information, Communication & Society*, vol. 6, n° 4

**Postigo** Hector (2007), « Of Mods and Modders. Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture*, vol. 2, n° 4, pp. 300-313 [en ligne]. URL : http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Postigo2007.pdf, consulté le 03/04/2017

**Postigo** Hector (2008), « Video Game Appropriation through Modifications. Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 14, n° 1, pp. 59-74 [en ligne]. URL : https://www.researchgate.net/publication/271979485_Video_Game_Appropriation_through_Modifications_Attitudes_Concerning_Intellectual_Property_among_Modders_and_Fans, consulté le 03/04/2017

**Pouillaude** Frédéric (2009), *Le désœuvrement chorégraphique*. *Étude sur la notion d'œuvre en danse*, Paris, Vrin

**Proulx** Serge (2002), « Trajectoires d'usages des technologies de communication : les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir », *Annales des télécommunications*, vol. 57, n° 3-4, pp. 180-189 [en ligne]. URL : http://sergeproulx.uqam.ca/wp-content/uploads/2010/12/2002-proulx-trajectoires-d-57.pdf, consulté le 11/01/2016

**Pruijt** Daan (2014), « The game about the game : Metagaming in Twitchplayspokémon », Mémoire de Master en Sciences, Université d'Amsterdam. URL : http://dare.uva.nl/cgi/arno/show.cgi?fid=550381, consulté le 30/04/2017

**Queneau** Raymond (1961), *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard

**Rabatel** Alain (2012), « Ironie et sur-énonciation », *Vox Romanica*, n° 71, pp. 42-76 [en ligne]. URL : http://periodicals.narr.de/index.php/vox_romanica/article/viewFile/1852/1831, consulté le 10/05/2017

**Radde-Antweiler** Kerstin et **Zeiler** Xenia (2015), « Methods for Analyzing Let's Plays: Context Analysis for Gaming Videos on YouTube », *gamevironments*, n° 2, pp. 100-139 [en ligne]. URL : http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00104729-1.pdf, consulté le 07/09/2016

**Raessens** Joost (2005), « Computer Games as Participatory Media Culture », in **Raessens** Joost et **Goldstein** Jeffrey, dirs., *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, pp. 373-388 [en ligne]. URL : http://www.hum.uu.nl/medewerkers/j.raessens/Publicaties/raessens_c24.pdf, consulté le 03/11/2015

**Rajewsky** Irina O. (2005), « Intermediality, Intertextuality, and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality : History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 6, pp. 43-64 [en ligne]. URL : http://id.erudit.org/iderudit/1005505ar, consulté le 09/01/2017

**Ramirez** Dennis, **Saucerman** Jenny et **Dietmeier** Jeremy (2014), « Twitch Plays Pokemon : A Case Study in Big G Games », in *Proceedings of DiGRA 2014 : <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*, Snowbird [en ligne]. URL : http://library.med.utah.edu/e-channel/wp-content/uploads/2016/04/digra2014_submission_127.pdf, consulté le 26/04/2017

**Rao** Valentina (2008), « Facebook Applications and playful mood : the construction of Facebook as a "third place" », in *MindTrek '08, Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, New York, ACM Publications, pp. 08-12

**Ricœur** Paul (1975), *La métaphore vive*, Paris, Seuil

**Rufat** Samuel et **Ter Minassian** Hovig (2010), « Espace et jeu vidéo », in **Rufat** Samuel et **Ter Minassian** Hovig, dir., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, pp. 66-87

**Russ** Joanna (1985), « Pornography by Women, for Women, with Love », in *Magic mommas, trembling sisters, Puritans and perverts. Feminist essays*, Trumansburg, The Crossing Press, pp. 79-99

**Saint-Amand** Denis (2009), « Écrire (d')après », *COnTEXTES* [en ligne]. URL : https://contextes.revues.org/4171, consulté le 23/11/2015

**Saint-Amand** Denis (2012), « Souvenirs zutiques. En vers et contre tous », in **Harrow** Susan et **Watts** Andrew, dirs., *Mapping Memory in Nineteenth-Century French Literature and Culture*, Amsterdam-New York, Rodopi, pp. 241-256

**Saint-Amand** Denis (2013), *Le dictionnaire détourné. Socio-logiques d'un genre au second degré*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes

**Saint-Gelais** Richard (2011), *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil

**Salen** Katie (2011), « Arrested Development : Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 37-50

**Salen** Katie et **Zimmerman** Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press

**Salmon** Catherine et **Symons** Don (2003) [2001], *Warrior Lovers. Erotic Fiction, Evolution and Female Sexuality*, New Haven, Yale University Press

**Sangsue** Daniel (1994), *La Parodie*, Paris, Hachette Supérieur

**Scacchi** Walt (2010), « Computer game mods, modders, modding, and the mod scene », *First Monday,* vol. 15, n° 5-3 [en ligne]. URL : http://firstmonday.org/article/view/2965/2526, consulté le 14/01/2016

**Scarpa** Marie, **Privat** Jean-Marie, **Wendling** Thierry, **Fabre** Daniel, **Beuvier** Franck et **Vincent** Odile (2012), « IIAC – Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture (LAHIC) », sur *Annuaire de l'EHESS. Comptes rendus des cours et conférences*. URL : http://annuaire-ehess.revues.org/21585, consulté le 08/02/2016

**Schaeffer** Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil

**Schleiner** Anne-Marie (1999), « Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art », sur *Opensorcery.net*. URL : http://opensorcery.net/patchnew.html, consulté le 26/03/2017

**Schneider** Erik (2008), *Story and Game Combined. Using Machinima for Interactive Experiences*, Mémoire de Master en Arts, Hochschule der Medien Stuttgart [en ligne]. URL : http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=58, consulté le 28/12/2016

**Schoentjes** Pierre (1998), « Un supplément de liberté », in **Guérard** Cécile, dir., *L'Ironie, le sourire de l'esprit*, Paris, Autrement, pp. 108-126

**Schoentjes** Pierre (2001), *Poétique de l'ironie*, Paris, Seuil

**Schott** Gareth (2011), « The Production of Machinima : A Dialogue between Ethnography, Culture and Space », *International Journal of Business, Humanities and Technology*, vol. 1 n° 1, pp. 113-121

**Schott** Gareth and **Yeatman** Bevin (2011), « Participatory Fan Culture and *Half-Life 2* Machinima : A Dialogue among Ethnography, Culture and Space », in **Lowood** Henry et **Nitsche** Michael, dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 301-314

**Scully-Blaker** Rainforest (2014), « A Practiced Practice : Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio », *Game Studies*, vol. 14, n° 1 [en ligne]. URL : http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker, consulté le 20/04/2017

**Segré** Gabriel (2003), *Le culte Presley*, Paris, Presses Universitaires de France

**Segré** Gabriel (2007), *Au nom du King. Elvis, les fans et l'ethnologue*, Paris, Aux Lieux d'Être

**Selley** A. (1986), « "I have been, and ever shall be, your friend" : *Star Trek, The Deerslayer*, and the American romance », *Journal of Popular Culture*, vol. 20, n° 1, pp. 89-104

**Sicart** Miguel (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3 [en ligne]. URL : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, consulté le 07/12/2016

**Sihvonen** Tanja (2011), *Players Unleashed! Modding* The Sims *and the Culture of Gaming*, Amsterdam, Amsterdam University Press [en ligne]. URL : http://arno.uva.nl/document/210593, consulté le 25/03/2017

**Simon** Bart (2007), « Geek Chic Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod », *Games and Culture*, vol. 2, n° 3, pp. 175-193 [en ligne]. URL : http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412007304423, consulté le 25/03/2017

**Simonnot** Brigitte (2008), « Quand les moteurs de recherche appellent au jeu : usages ou détournements ? », *Questions de communication*, n° 14, pp. 95-114 [en ligne]. URL : http://questionsdecommunication.revues.org/752, consulté le 21/01/2016

**Solinski** Boris (2012), « Le jeu vidéo. De l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1, pp. 153-174 [en ligne]. URL : http://editions-design-numerique.fr/wp-content/uploads/2016/02/2012_1-12.pdf, consulté le 29/02/2016

**Sotamaa** Olli (2003), « Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture », Communication au cours *New Media ? New Theories ? New Methods ?*, Sønderborg, Danemark [en ligne]. URL : http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/coursepack2009/Sotamaa_modding.pdf, consulté le 25/03/2017

**Sotamaa** Olli (2005), « “Have Fun Working with Our Product!”: Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions », in *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference : Changing Views - Worlds in Play*, vol. 3, Vancouver [en ligne]. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.00528.pdf, consulté le 25/03/2017

**Sotamaa** Olli (2007), « On modder labour, commodification of play, and mod competitions », *First Monday*, vol. 12, n° 9 [en ligne]. URL : http://firstmonday.org/article/view/2006/1881, consulté le 25/03/2017

**Stasi** Mafalda (2006), « The Toy Soldiers from Leeds. The Slash Palimpsest », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 115-133

**Stein** Louisa Ellen (2006), « “This dratted thing”: Fannish storytelling through new media », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 245-260

**Stein** Louisa Ellen et **Busse** Kristina (2009), « Limit Play : Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context », *Popular Communication*, vol. 7, n° 4, pp. 192-207 [en ligne]. URL : http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15405700903177545?src=recsys, consulté le 03/02/2017

**Taylor** T. L. (2006), « Does WoW Change Everything ? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause », *Games and Culture*, vol. 1, n° 4, pp. 01-20 [en ligne]. URL : http://tltaylor.com/wp-content/uploads/2009/07/Taylor-DoesWoWChange.pdf, consulté le 03/04/2017

**Tobin** Joseph (2013) [2004], dir., **Bancov** Pierre, trad., *La grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Houdan, Pix’n Love Éditions

**Tomasovic** Dick (2009), *Kino-Tanz. L’art chorégraphique du cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France

**Tran-Gervat** Yen-Mai (2006), « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire : parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », *Cahiers de Narratologie*, n° 13 [en ligne]. URL : http://narratologie.revues.org/372, consulté le 10/11/2015

**Triclot** Mathieu (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte

**Triclot** Mathieu (2013), « *Game studies* ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, n° 1 [en ligne]. URL : https://sdj.revues.org/223, consulté le 01/04/2016

**Trudel** Alexandre (2012), « Entre identification, appropriation et ironie. L’économie du détournement chez Guy Debord », in **Dupont** Nathalie et **Trudel** Éric, dirs., *« Tout peut servir ». Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l’Université du Québec, pp. 75-90

**Tushnet** Rebecca (2007), « Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author », in **Gray** Jonathan, **Sandvoss** Cornel et **Harrington** C. Lee, dirs., *Fandom: Identities and Communities in a*

*Mediated World*, New York, New York University Press, pp. 60-71 [en ligne]. URL : https://amst334sp13.wikispaces.com/file/view/Tushnet+-+Copyright+Law+Fan+Practices+and+the+Rights+of+the+Author.pdf, consulté le 02/02/2017

**Vanderhoef** John Robert (2016), *An Industry of Indies : The New Cultural Economy of Digital Game Production*, Thèse de doctorat en Film and Media Studies, Université de Californie [en ligne]. URL : http://alexandria.ucsb.edu/downloads/g732d904k, consulté le 07/04/2017

**Verba** Joan Marie (2003) [1996], *Boldly Writing. A Trekker Fan and Zine History, 1967-1987*, Minnetonka, FTL Publications [en ligne]. URL : http://www.ftlpublications.com/bwebook.pdf, consulté le 29/01/2017

**Wagner** Frank (2002), « Les hypertextes en questions (note sur les implications théoriques de l'hypertextualité) », *Études littéraires*, vol. 34, n° 1-2, pp. 297-314 [en ligne]. URL : http://www.erudit.org/revue/etudlitt/2002/v34/n1/007568ar.pdf, consulté le 09/11/2015

**Willis** Ika (2006), « Keeping Promises to Queer Children. Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 153-170

**Wirman** Hanna (2009), « On Productivity and Game Fandom », *Transformative Works and Cultures*, vol. 3 [en ligne]. URL : http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115, consulté le 03/04/2017

**Woledge** Elizabeth (2006), « Intimatopia : Genre Intersections Between Slash and the Mainstream », in **Hellekson** Karen et **Busse** Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 97-114

« Dino Smurf », sur *Dino Eggs: Rebirth*. URL : http://www.dinoeggsrebirth.com/single-post/2015/02/20/Dino-Smurf, consulté le 06/04/2017

« Fandom », sur *Fanlore*. URL : https://fanlore.org/wiki/Fandom, consulté le 29/01/2017

« Isabelle Arvers: "Machinima is Ideal for Détournement" », sur *Travelogue*. URL : http://travelogue.space/blog/2016/9/1/isabelle-arvers-machinima-is-part-of-a-broad-visualscape, consulté le 30/12/2016

« LUDESPACE : Les espaces du jeu vidéo en France », sur *CITERES*. URL : http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267, consulté le 26/08/2016

« Sherlock Holmes », sur *Fanlore*. URL : http://fanlore.org/w/index.php?title=Sherlock_Holmes&oldid=579597, consulté le 26/01/2017

« Who the &%&# Is Henry Jenkins? », sur *Confessions of an Aca-Fan - - The Official Webblog of Henry Jenkins*. URL : http://henryjenkins.org/aboutmehtml, consulté le 26/01/2017

## 3. Sources primaires


« #4078: THC98's GC Sonic Adventure DX: Director's Cut “Sonic” in 30:12.02 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=14471, consulté le 12/08/2016

« (Fred et Seb) Découverte – HITMAN », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=hFupHx5G44s, consulté le 12/07/2016

« [FANFIC] Halo 4 : Forerunner (Terminé) - Page 4 » sur *Halo Création*.
URL : http://www.halocreation.org/t9155p75-fanfic-halo-4-forerunner-termine, consulté le 29/07/2016

« [HD] TAS: NES Super Mario Bros 3 (JPN) in 11:03.95 by Morimoto », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=R4_Zski_B0I, consulté le 30/11/2016

« [Machinima Halo CE] La Vallée de l'Ennui (FR) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=gejXB9U69p8, consulté le 03/05/2017

« †CARRIE† (Sims 2 Drama) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=_uU9bzL_pH0&t=2185s, consulté le 03/01/2017

« 20 ans de Pokémon - Version Jaune avec Benzaie ! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=aRy0gBiDq7Y, consulté le 07/10/2016

« A Wild Justin Bieber Appeared! (Fully Animated!) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=39eB9w8SN_U, consulté le 03/01/2017

« About », sur *COMPET-N*.
URL : http://www.doom.com.hr/index.php?page=compet-n_about, consulté le 17/11/2016

« Asshole Mario Stage 1 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=r86NLwCYXfk, consulté le 19/01/2016

« Atopic Festival / F.A.N », sur *Human-Atopic-Space*.
URL : http://www.humanatopicspace.fr/?p=3442, consulté le 30/12/2016

« Automatic Mario ft/ Queen - Don't Stop Me Now », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=vDWJFMXOY88, consulté le 07/04/2017

« Automatic Mario Hack Kumikyoku [Working ROM + Music download!] », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=axLEdHXpA9M, consulté le 07/04/2017

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/1/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 21 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/21/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 24 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/24/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 10/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 30 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/30/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 08/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 46 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/46/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%8Bmes, consulté le 10/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 53 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/53/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%8Bmes, consulté le 08/08/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 69 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/69/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 29/07/2016

« Axel et Roxas dans cent thèmes, chapitre 72 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5360298/72/Axel-et-Roxas-dans-cent-th%C3%A8mes, consulté le 08/08/2016

« Battle: Mac vs Windows! HD », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=WXBbsyai2j8, consulté le 03/01/2017

« BattleOfTheCrowds », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/battleofthecrowds, consulté le 02/05/2017

« Benzaie Potter à l'école des sorciers (PS1) - L'Age d'Or du Jeu Vidéo ! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Hd9uxrnBlzk, consulté le 04/10/2016

« BenzaieLive », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/user/BenzaieLive, consulté le 13/09/2016

« Books », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/book/, consulté le 14/05/2017

« Castlevania », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/Castlevania.html, consulté le 16/08/2016

« Church of Helix », sur *Helixpedia Wiki*.
URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Church_of_Helix, consulté le 30/04/2017

« CLICKBAIT (YouTubers Life - Part 2) », sur YouTube.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=kLN63skDAIQ, consulté le 07/09/2016

« Common Sense Cooking - Live », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=0Hvl9FBQD4k, consulté le 29/12/2016

« Concerned #6: Sunday, May 8, 2005 », sur *Screen Cuisine*.
URL : http://www.screencuisine.net/hlcomic/index.php?date=2005-05-08, consulté le 04/01/2017

« Correspondance 1G », sur *PRAMA Initiative*.
URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=correspondance-1G, consulté le 06/12/2016

« Coup de Foudre à Disneyland, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/9422009/1/Coup-de-Foudre-%C3%A0-Disneyland, consulté le 08/08/2016

« CROSSED - 01 - Super Mario Bros. », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=wCgs8edZGfE, consulté le 26/04/2017

« Diary of a Camper : United Rangers Films », sur *Internet Archive*.
URL : https://archive.org/details/DiaryOfACamper, consulté le 29/12/2016

« Doko-Kashira Door Glitch », sur *PRAMA Initiative*.
URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=doko-kashira-door-glitch, consulté le 06/12/2016

« Don't get freeze », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Od74oE5EgiY, consulté le 16/02/2016

« Don't Starve Together », sur *Steam*.
URL : https://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=322330&requiredtags[]=character, consulté le 12/07/2016.

« Dracon Mal'foie #3 - Harry Potter sur PS1 - L'age d'or des JV », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=AJclT-xo0Ko, consulté le 03/10/2016

« Duel au sommet Chapter 1: Prologue : Souvenirs, souvenirs, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/6890543/1/Duel-au-sommet, consulté le 06/02/2017

« Duel with the Duo », sur *YouTube*.
URL : http://www.dailymotion.com/video/x8mx84_duel-with-the-duo_videogames, consulté le 03/05/2017

« E.T. the Extra-Terrestrial », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/ET.html, consulté le 15/08/2016

« Emerald hack: Pokémon Glazed! (Beta 7 Released! », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=292279, consulté le 12/04/2017

« emu », sur *Internet Archive*.
URL : http://web.archive.org/web/20031203222907/http://soramimi.egoism.jp/emu.htm, consulté le 30/11/2016

« Ennuigi », sur *PICO-8: fantasy console*.
URL : http://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=2232, consulté le 28/06/2016

« Episode 3 », sur *This Spartan Life*.
URL : http://www.thisspartanlife.com/episode-3/, consulté le 18/01/2016

« Episode 7: Can I Keep It? », sur *Rooster Teeth*.
URL : http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-11-episode-7, consulté le 06/03/2016

« Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=MaEFdklJSu8, consulté le 01/03/2016

« Fakemon : génération Deviant Art », sur *Pokémon Trash*.
URL : http://www.pokemontrash.com/1980-Fakemon-generation-Deviant-Art.html, consulté le 13/04/2017

« Fanta Bob World - Ep 1 - Une nouvelle aventure », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=h830e0Rp0cs, consulté le 14/09/2016

« FFN Research », sur *Fan Fiction Statistics*.
URL : http://ffnresearch.blogspot.be/, consulté le 31/01/2017

« FIC », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/topic/77278/28145140/19/Engagez-vous, consulté le 08/08/2016

« Final Harry Potter Fantasy - HP en RPG sur GBC - Benzaie Live », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=96_ycYvoM4g, consulté le 11/07/2016.

« Firefox VS Internet Explorer », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=kEdo5SXC4YU, consulté le 03/01/2017

« FireRed hack : Pokémon Liquid Ocean Version », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=146954, consulté le 12/04/2017

« FireRed hack : Pokémon™ Soala Adventures », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=282066, consulté le 12/04/2017

« FireRed hack: Pokémon Eclipse Version », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=341928, consulté le 11/04/2017.

« FishPlaysPokemon », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/fishplayspokemon, consulté le 03/05/2017

« FishPlayStreetFighter », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/fishplaystreetfighter, consulté le 03/05/2017

« Frequently Asked Questions », sur *The Let's Play Archive*.
URL : http://lparchive.org/faq, consulté le 07/09/2016

« From Paperbacks to Pewdiepie: The History of Let's Plays - Digressing and Sidequesting », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=nTzwCvyWjGo, consulté le 15/11/2016

« FTC2 : The Tunnel Trap », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=XubJR-ei55E, consulté le 03/05/2017

« Full Game List sorted by release date », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/gamelist/FullListd.html, consulté le 11/08/2016

« Games », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/game/, consulté le 14/05/2017

« Garrymon Episode 2 (Garry's Mod Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=NVx5WKPaF8w&t=911s, consulté le 03/01/2017

« Garrymon Pilot Episode », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Edym6_vnjUw, consulté le 03/01/2017

« Generation 1 Timeline », sur *Helixpedia Wiki*.
URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Generation_1_Timeline, consulté le 29/04/2017

« Gmod - Scout's Workout », sur *DeviantArt*.
URL : http://stabkamay.deviantart.com/art/Gmod-Scout-s-Workout-382168615, consulté le 04/01/2017

« Google Chrome VS Internet Explorer (Batalla Pokémon) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=U7aki_0NpNY, consulté le 03/01/2017

« Grand Theft Auto Pokemon Adventure », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=ss0llavUErw, consulté le 03/01/2017

« Grand Theft Auto V Mythbusters: Episode 1 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=NvEp11B83wM, consulté le 23/04/2017

« Grand Theft Pokémon (Pokémon Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=EJjIq8evZcc, consulté le 02/01/2017

« Guidelines », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/guidelines/, consulté le 14/05/2017

« Guidelines », sur *TASVideos*.
URL: http://tasvideos.org/Guidelines.html, consulté le 16/08/2016

« Half-Life: Full Life Consequences », sur *YouTube*.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=OHxyZaZlaOs, consulté le 04/01/2017

« Halo 3 Machinima: HaloMon », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=h-CYPBcUXzk, consulté le 03/01/2017

« Halo Bible », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/user/HaloBible/, consulté le 28/12/2016

« Halomon (Ep 1) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=sRoPYTi3Z7U, consulté le 03/01/2017

« Halomon (Ep 2) - Machinima Halo Reach », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=T0B6vWWNcoc, consulté le 03/01/2017

« HaloMon(Halo 5: Guardians Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=g3b3uvIkhdQ, consulté le 03/01/2017

« Halomon: Covenant Version (Halo: Reach - Pokemon Crossover) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q0PZiBfglzE, consulté le 03/01/2017

« Halomon: Spartan Version (Halo 3 - Pokemon Crossover) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=aSbqiPTM5-k, consulté le 03/01/2017

« Henry Paté #2 - Harry Potter sur PS1 - L'Age d'Or du JV », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=iD8U_njiAkw, consulté le 03/10/2016

« historyoftpp_gen1 », sur *Reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/historyoftpp_gen1, consulté le 29/04/2017

« Ikari Warriors II : Victory Road », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/IkariWarriors2.html, consulté le 27/08/2014

« Indies VS PewDiePie », sur *Game Jolt Jams*.
URL : http://jams.gamejolt.io/indiesvspewdiepie, consulté le 03/05/2017

« Interview of adelikat for GamersGlobal », sur *TASVideos*.
URL: http://tasvideos.org/Interviews/adelikat/GamersGlobal2010.html, consulté le 16/08/2016

« Interview of Bisqwit for MTV News in 2006 », sur *TASVideos*.
URL: http://tasvideos.org/Interviews/Bisqwit/MTVNews.html, consulté le 07/11/2016

« I've lost my heart in winter, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5609560/1/I-ve-lost-my-heart-in-winter, consulté le 08/08/2016

« JDG la revanche - Dragon's Lair - 3DO », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=VkIgNy3p8ZI, consulté le 13/09/2016

« JDG la revanche - Les jeux de sports », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=uZY-1ZrPEVU, consulté le 13/09/2016

« JDG la revanche », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/playlist?list=PLWmL9Ldoef0tpqd8OZFw-EH9ZytqcGiD9, consulté le 13/09/2016

« Kill Phil », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q_aZENTuBZs, consulté le 03/01/2017

« Kingdom Hearts Forums », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/forums/game/Kingdom-Hearts/, consulté le 09/08/2016

« Knowledge Base », sur *Speed Demos Archive*.
URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/knowledge_base2.html, consulté le 13/12/2016

« Kokoro ga nai, chapitre 1 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/1/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014

« Kokoro ga nai, chapitre 4 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/4/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014

« Kokoro ga nai, chapitre 6 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5874607/6/Kokoro-ga-nai, consulté le 23/03/2014

« La terrible aventure ! Chapter 1: Note d'auteurs, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/11082738/1/La-terrible-aventure, consulté le 02/03/2017

« Lâcher Prise », sur *Dropbox*. URL :
https://dl.dropboxusercontent.com/u/95334241/LACHERPRISE/index.html, consulté le 07/05/2017

« Le cas Mary-Sue - Parlons fanfiction », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/topic/77279/52955121/Le-cas-Mary-Sue, consulté le 09/08/2016

« Le cascadeur », sur *Dailymotion*.
URL : http://www.dailymotion.com/video/x6jffv_le-cascadeur_videogames, consulté le 30/12/2016

« Le Salam, mech ! - Pokémon Jaune #7 - Benzaie Live » (12:13-20:20), sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=9jeBDKX89K8, consulté le 29/09/2016

« Le Salon des auteurs », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/forum/Le-Salon-des-auteurs/80956/, consulté le 01/02/2017

« le zapatabadou le zapping délirant de halo 3 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=tRWxmCeBq7w, consulté le 30/12/2016

« LeafGreen hack: Pokémon: Advanced Adventure », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=232232, consulté le 15/04/2017

« Les Bannis ont droit d'amour, chapitre 3 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/4975923/3/Les-Bannis-ont-droit-d-amour, consulté le 29/07/2016

« Les Bannis ont droit d'amour, chapitre 5 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/4975923/5/Les-Bannis-ont-droit-d-amour, consulté le 10/08/2016

« Les logiciels de Rom-Hacking GBA », sur *Pokémon Legendary*.
URL : https://www.pokemon-legendary.com/downloads/logiciels_GBA/index.html, consulté le 16/04/2017

« Les Shushutés Toqués, Adaptation des Loups Garous de Thiercelieux », sur *FORUM WAKFU : Forum de discussion du MMORPG WAKFU, Jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet*.

URL : http://forum.wakfu.com/fr/412-evenements-cours/372051-shushutes-toques, consulté le 18/01/2016

« low%/100% definitions », sur *SDA Forum*.
URL : https://forum.speeddemosarchive.com/post/low100_definitions.html, consulté le 14/12/2016

« Luck Manipulation », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/LuckManipulation.html, consulté le 15/12/2016

« Machinima, Live Action And Motion Capture Movies From Strange Company », sur *Strange Company*.
URL : http://www.strangecompany.org/movies/, consulté le 29/12/2016

« MAUVE, chapitre 15 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/6422643/15/MAUVE-premi%C3%8Bre-partie-A-coeur-fendre, consulté le 09/08/2016

« MAUVE, première partie: A cœur fendre », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/6422643/1/MAUVE-premi%C3%A8re-partie-A-coeur-fendre, consulté le 13/11/2015

« Message Sent - Chapter 1 - Aicosu - Dragon Age (Video Games) », sur *Archive of Our Own*.
URL : http://archiveofourown.org/works/3457130/chapters/7585658, consulté le 28/07/2016

« Mighty Bomb Jack », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/MightyBombJack.html, consulté le 19/08/2016

« MIT: Playing Tetris ... on a Building! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=IAIPUGO1iko, consulté le 26/08/2016

« mitrisdev/d54: MIT Green Building Display plugin interface », sur *GitHub*.
URL : https://github.com/mitrisdev/d54/, consulté le 26/08/2016

« Movie Rules », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/MovieRules.html, consulté le 01/12/2016

« Movies », sur *Quake done Quick*.
URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/, consulté le 30/11/2016

« My Pokéreality : Des histoires multicolores Chapter 12: Chapitre 83 ? - Dixième art, définition!, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/9162447/12/My-Pok%C3%A9reality-Des-histoires-multicolores, consulté le 28/02/2017

« My Pokéreality : Des histoires multicolores Chapter 11: Et si?, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/9162447/11/My-Pok%C3%A9reality-Des-histoires-multicolores, consulté le 28/02/2017

« My Pokéreality : Voyage à Kanto Chapter 1: Le départ, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/8536235/1/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanto, consulté le 05/02/2017

« My Pokéreality : Voyage à Kanto Chapter 2: Bourg Palette, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/8536235/2/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanto, consulté le 05/02/2017

« My Pokéreality : Une histoire Kaisukyesque Chapter 1: Une nouvelle Arène Pokémon, a pokémon fanfic », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/10459452/1/My-Pok%C3%A9reality-Une-histoire-Kaisukyesque, consulté le 02/03/2017

« My Pokéreality : Voyage à Kanto », sur *FanFiction.net*.
URL: https://www.fanfiction.net/s/8536235/1/My-Pok%C3%A9reality-Voyage-%C3%A0-Kanton, consulté le 13/07/2016

« My Sweet Dangerous Cat, chapitre 5 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/4751757/5/My-Sweet-Dangerous-Cat, consulté le 10/08/2016

« My Sweet Dangerous Cat, chapitre 6 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/4751757/5/My-Sweet-Dangerous-Cat, consulté le 10/08/2016

« NESblog / Speed Game », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/user/RealMyop/featured, consulté le 15/11/2016

« New Users », sur *Speed Demos Archive*.
URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/new_users.html, consulté le 13/12/2016

« Newcomer Corner », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/NewcomerCorner.html, consulté le 13/12/2016

« Nintendo Entertainment System "superplay" movies », sur *Bisqwit*.
URL : http://bisqwit.iki.fi/jutut/backup-nesvideos.html, consulté le 30/11/2016

« Nuzlocke Challenge », sur *Poképédia*.
URL : http://www.pokepedia.fr/Nuzlocke_Challengen, consulté le 06/02/2017

« Nyaisuky », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/u/6569024/Nyaisuky, consulté le 02/03/2017

« Nyu72 », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/u/4258225/Nyu72, consulté le 05/02/2017

« On dîne, Ondine ? - Pokémon Jaune #8 - Benzaie Live » (09:34-13:45), sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=ImondoEj4GU, consulté le 29/09/2016

« operation bayshield », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=njbq-TcuCI4, consulté le 29/12/2016

« Parlons fanfiction », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/forum/Parlons-fanfiction/77279/, consulté le 31/01/2017

« People », sur *Quake done Quick*.
URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/, consulté le 30/11/2016

« Pokémon - Saison 1 - Episode 2 (Pokémon aux urgences) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=acSMn7QAKeU, consulté le 04/01/2017

« Pokemon BP Oil Spill Encounter! (Pokemon Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=3Ey8aDpEvD0, consulté le 03/01/2017

« Pokemon CoD Style (Pokemon / Modern Warfare 2 Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Fz5VMrEvJhk, consulté le 03/01/2017

« Pokémon FanFiction Archive », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/game/Pok%C3%A9mon/?&srt=4&r=10, consulté le 05/02/2017

« POKEMON GO DANS GTA V !! (GTA V Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=td6rc14H9U8, consulté le 03/01/2017

« Pokémon Go GTA Edition », sur *GTA5-Mods.com*.
URL : https://www.gta5-mods.com/scripts/pokemon-go-gta-edition, consulté le 08/04/2017

« POKEMON GO IN FALLOUT - Fallout 4 (Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=awDwXT_5HH8, consulté le 03/01/2017

« Pokemon Gold: Wild KIRBY Appeared! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=1n5QULcgxmw, consulté le 03/01/2017

« Pokémon Green », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonGreen.html, consulté le 06/12/2016

« Pokémon in Figures », sur *The Pokémon Company*.
URL : http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/, consulté le 05/01/2017

« Pokémon in Skyrim », sur *Skyrim Nexus – mods and community*.
URL : http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37415/?, consulté le 08/04/2017

« Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire - Defeat Rayquaza (Ruby Field) in 18m 27s by Amoeba », sur *Speedrun.com*.
URL: http://www.speedrun.com/run/emk02p1z, consulté le 05/12/2016

« Pokémon Red Archive », sur *Twitch Plays Pokemon Google Document site*.
URL : https://sites.google.com/site/twitchplayspokemonstatus/red-archiven consulté le 29/04/2017

« Pokémon Red/Blue », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/PokemonRedBlue.html, consulté le 05/12/2016

« Pokémon Saison 1 Episode 1 [Le Départ] [VF] », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=dsU8umNhXd4, consulté le 04/01/2017

« Pokemon San Andreas - Charizard VS Blaziken », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=i1wu103wfkE, consulté le 03/01/2017

« Pokémon Snap - 100% - N64 in 23m 40s by Drogie », sur *Speedrun.com*.
URL: http://www.speedrun.com/run/wzpko2vy, consulté le 09/05/2017

« Pokémon Snap - 100% Speedrun Tutorial - by Drogeriehund », sur *Speedrun.com*.
URL : http://www.speedrun.com/pkmnsnap/guide/08yk7, consulté le 13/12/2016

« Pokémon Soleil & Lune : record battu pour Nintendo France », sur *Gamekult*.
URL : http://www.gamekult.com/actu/pokemon-soleil-and-lune-record-battu-pour-nintendo-france-A171175.html, consulté le 05/01/2017

« Pokémon TPP Version 4.7.3 IPS patch! », sur *Reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/360gtl/pok%C3%A9mon_tpp_version_473_ips_patch/, consulté le 03/05/2017

« Pokémon Uranium : A Pokémon Fangame for PC », sur *reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/pokemonuranium/, consulté le 13/04/2017

« Pokemon White 2 Hack: Vs. Mario Bros. Mario and Koopa King Bowser », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=dn6qAZWEmdk, consulté le 03/01/2017

« Pokemon Yellow Total Control Hack », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?p=342003#342003, consulté le 07/12/2016

« Poket Monsters | Pokemon – All Media Types – Works », sur *Archive of Our Own*.
URL : https://lc.cx/wDgx, consulté le 05/02/2017

« PokéTurds Pilot Episode 1 (Pokémon Machinima) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=iPwXnhwFXwU, consulté le 03/01/2017

« Pony Dragon Mod », sur *Skyrim Nexus - mods and community*.
URL : www.nexusmods.com/skyrim/mods/6395/, consulté le 02/03/2016

« Poster des fan fictions quand on ne sait pas écrire ? - Parlons fanfiction Forum », sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/topic/77279/74096432/1/Poster-des-fan-fictions-quand-on-ne-sait-pas-%C3%A9crire, consulté le 01/02/2017

« Prof. Chiant - Pokémon Jaune #2 - Benzaie Live », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=fd3PywThSxE, consulté le 27/09/2016

« Puisque la folie te guette, chapitre 2 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/2/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 08/08/2016

« Puisque la folie te guette, chapitre 30 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/30/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 10/08/2016

« Puisque la folie te guette, chapitre 36 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/5807613/36/Puisque-la-folie-te-guette, consulté le 08/08/2016

« Quake Done Quick: allowable console changes », sur *Quake done Quick*.
URL : http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/console.html, consulté le 01/12/2016

« Quake Movie: Apartment Huntin' », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=QeNz7wefw0M, consulté le 29/12/2016

« Quand on va à la neige, chapitre 1 », *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/3715675/1/Quand-on-va-%C3%A0-la-neige, consulté le 08/08/2016

« Red vs Blue Saison 5 Épisode 79 - Couvre tes arrières (Machinima VOSTFR) », sur *Vimeo*.
URL : https://vimeo.com/81315173, consulté le 14/07/2016.

« Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*.
URL : http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue, consulté le 01/03/2016

« Red », sur *Helixpedia Wiki*.
URL : http://helixpedia.wikia.com/wiki/Red, consulté le 01/05/2017

« Red, the Pokemon Trainer », sur *Steam Workshop*.
URL : https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=818624729&searchtext=, consulté le 08/04/2017

« Régis est un con - Pokémon Jaune #6 - Benzaie Live », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=Yu9tIWhT2zo, consulté le 30/09/2016

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 10, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/10/1/, consulté le 20/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 13, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/13/1/, consulté le 20/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 22, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/22/1/, consulté le 01/03/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 24, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/24/1/, consulté le 21/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 26, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/26/1/, consulté le 28/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 28, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/28/1/, consulté le 20/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 31, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/31/1/, consulté le 12/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 33, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/33/1/, consulté le 01/03/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 4, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/4/1/, consulté le 15/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 44, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/44/1/, consulté le 21/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 49, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/49/1/, consulté le 01/03/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 58, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/58/1/, consulté le 20/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 6, sur *FanFiction.net*.
URL: https://www.fanfiction.net/r/8536235/6/1/, consulté le 15/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 66, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/66/1/, consulté le 20/02/2017

« Reviews for My Pokéreality : Voyage à Kanto », Chapter 70, sur *FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/r/8536235/70/1/, consulté le 02/03/2017

« Robin Hobb's Home », sur *Internet Archive*.
URL : http://web.archive.org/web/20050630015105/http:/www.robinhobb.com/rant.html, consulté le 02/02/2017

« ROM Hacks Studio », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/forumdisplay.php?f=184, consulté le 11/04/2017

« Ruby hack: "Pokémon Naranja" 2005 Hack of the Year », sur *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=54546, consulté le 15/04/2017

« Ruby hack: Pokémon Snakewood Version ». *The PokéCommunity Forums*.
URL : https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=235371, consulté le 12/04/2017

« Rule history », sur *SDA Knowledge Base*.
URL : https://kb.speeddemosarchive.com/Rule_history, consulté le 01/12/2016

« Rules », sur *SDA Knowledge Base*.
URL : https://kb.speeddemosarchive.com/Rules, consulté le 01/12/2016

« Save Abuse Glitch », sur *PRAMA Initiative*.
URL : http://www.prama-initiative.com/index.php?page=save-abuse-glitch, consulté le 05/12/2016

« Seconde Chance, chapitre 2 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/4575438/2/Seconde-Chance, consulté le 09/08/2016

« September 12th », sur *Newsgaming.com*.
URL : http://www.newsgaming.com/games/index12.htm, consulté le 08/02/2016

« Skyrim Pokemon - Skyrim Tales », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=HbSQPV0yHf0, consulté le 03/01/2017

« SLOW BEEF'S STRATEGY GUIDE TO METAL GEAR 2: SOLID SNAKE », sur *Effinslowbeef.com*.
URL : http://effinslowbeef.com/MG2/mgi001.html, consulté le 12/09/2016

« Snatcher Part #8 - Engineering Room », sur *The Let's Play Archive*.
URL : http://lparchive.org/Snatcher-(Screenshot)/Update%208/, consulté le 12/09/2016

« Special stars », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=7498, consulté le 01/12/2016

« Speed Game - Limbo - Défi live en moins de 55 minutes », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=SkV3cu_R08k, consulté le 30/06/2016

« Spelunker », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/Spelunker.html, consulté le 16/08/2016

« StaffG », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/user/StaffG/, consulté le 28/12/2016

« Student VS Finals », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=gb033hJDQBo, consulté le 03/01/2017

« Student vs Homework », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=yX5XPo0lZVQ, consulté le 03/01/2017

« Submission #1645: arkiandruski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/1645S.html, consulté le 16/08/2016

« Submission #2565: Swordless Link's GBC The Legend of Zelda: Link's Awakening DX in 1:00:02.68 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/2565S.html, consulté le 19/08/2016

« Submission #2894: Mukki's GBA Sonic Advance in 10:46.52 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/2894S.html, consulté le 16/08/2016

« Submission #3685: SDR's Arcade Marvel vs. Capcom "Playaround" in 25:37.7 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/3685S.html, consulté le 19/08/2016

« Submission #3772: MKDasher, Nahoc, sonicpacker, Bauru, Eru, Goronem, Jesus, Kyman, Mokkori, Moltov, Nothing693, pasta, SilentSlayers, Snark, and ToT's N64 Super Mario 64 "120 Stars" in 1:20:41.52 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/3772S.html, consulté le 17/11/2016

« Submission #4364: £e Nécroyeur's Arcade Magician Lord in 07:17.73 », sur *TASVideos*.
URL: http://tasvideos.org/4364S.html, consulté le 16/08/2016

« Super Mario Bros », sur *Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/Mario1.html, consulté le 15/08/2016

« TASVideos movies: [1348] NES Excitebike (JPN/USA) by Lord Tom in 05:29.44 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/1348M.html, consulté le 15/12/2016

« TASVideos movies: [2341] GBC Pokémon: Yellow Version (USA) "arbitrary code execution" by FractalFusion in 03:14.15 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/2341M.html, consulté le 07/12/2016

« TASVideos movies: [3160] N64 Pokémon Stadium (USA) "Gym Leader Castle" by aleckermit & Beccachu in 1:08:56.78 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/3160M.html, consulté le 05/12/2016

« TASVideos movies: Tier Stars », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/Movies-Stars.html, consulté le 11/08/2016

« TASVideos submissions: #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/3894S.html, consulté le 07/12/2016

« TASVideos submissions: #5238: dekutony's GBC Pokémon Adventure in 03:50.09 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/5238S.html, consulté le 09/12/2016

« TAVideos movies: [941] SGB Pocket Monsters: Green (JPN v1.0) by Primorial#soup in 04:24.53 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/941M.html, consulté le 06/12/2016

« TeamHeadKick Music Videos - Halo 4 "Spartan Style" Gangnam Style Parody (Music Video) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=CuVd9oK16V0, consulté le 30/12/2016

« The Best Laid Plans – Episode 39 – Red vs. Blue Season 3 », sur *Rooster Teeth*.
URL : http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-3-episode-39, consulté le 02/03/2016

« The Binding of Pokémon », sur *Modding of Isaac*.
URL : https://moddingofisaac.com/mod/798/the-binding-of-pokemon, consulté le 08/04/2017

« The Comet », sur *ZineWiki*.
URL : http://zinewiki.com/The_Comet, consulté le 29/01/2017

« The Evolution of Religion in TPP II », sur *Reddit*.
URL : http://i.imgur.com/4An9vRT.png?2, consulté le 30/04/2017

« The GMod Idiot Box: Episode 15 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=8rS1UYYiytw, consulté le 04/01/2017

« The Immortal – Level 1 », sur *The Let's Play Archive*.
URL : http://lparchive.org/The-Immortal/level1.avi, consulté le 12/09/2016

« The Immortal », sur *The Let's Play Archive*.
URL : http://lparchive.org/The-Immortal/, consulté le 12/09/2016

« The Legend of Zelda: A Link to the Past - Major Glitches - Any% in 1m 31s by Lomiig », sur *speedrun.com*. URL : http://www.speedrun.com/run/pm34oqdz, consulté le 09/05/2017

« The Movie (FULL) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=6T79yApVCBg, consulté le 12/01/2017

« The Original ANTI “Universal Mary Sue Litmus Test” », sur *Wiccan Anime*.
URL : http://www.wiccananime.com/amslt/amslttrekkiestale, consulté le 09/08/2016

« The Sims 3 Machinima – Fascination », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=oLusHQUpAo0, consulté le 14/12/2015

« The Witcher 3 : Bob Lennon - Ep.109 : Préparatifs », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=xcAc48ZdPUk, consulté le 07/09/2016

« Tool-assisted speedrun », sur *Wikipedia*.
URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Tool-assisted_speedrun, consulté le 18/11/2016

« Top 10 YouTubers Filtered by Most Viewed », sur *Socialblade.com*.
URL : http://socialblade.com/youtube/top/10/mostviewed, consulté le 07/09/2016

« TPP Red: Lost Days Timeline and Media - Download », sur *Reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/44e5rm/tpp_red_lost_days_timeline_and_media_download/, consulté le 30/04/2017

« tppglossary », sur *Reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/tppglossary, consulté le 29/04/2017

« Tritin Classic - Quad God - Part 1 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4, consulté le 29/12/2016

« Twitch Plays Pokemon Animated (1) The Mis-Adventure Begins », sur YouTube.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=gnzr95oE71Y, consulté le 30/04/2017

« Twitch Plays Pokemon », sur *Twitch TV*.
URL : http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon, consulté le 26/08/2016

« TwitchPlaysDark », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/twitchplaysdark, consulté le 02/05/2017

« TwitchPlaysHearthS », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/twitchplayshearths, consulté le 02/05/2017

« TwitchPlaysPokemon Timelapses », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/user/TwitchPlaysPokemonTL/feed, consulté le 29/04/2017

« twitchplayspokemon », sur *Reddit*.
URL : https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/wiki/index, consulté le 30/04/2017

« TwitchPlaysWhatev », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/twitchplayswhatev, consulté le 02/05/2017

« TwitchSolvesRubiks », sur *Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/twitchsolvesrubiks, consulté le 02/05/2017

« UN VÉRITABLE EPIC FAIL SUR HEARTHSTONE », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=for-pLg-x6w, consulté le 14/09/2016

« User vs Copyright », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=BYcaxm8IugI, consulté le 03/01/2017

« Valse de la Lune, chapitre 4 », sur *Fanfiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/s/3690783/4/Valse-de-la-Lune, consulté le 08/08/2016

« View topic - #3894: FractalFusion's GBC Pokémon Yellow "Executes Arbitrary Code" in 03:14.15 », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=13902, consulté le 13/12/2016

« Voyage a Kanto by nyu72 », sur *DeviantArt*.
URL : http://nyu72.deviantart.com/gallery/60290842/Voyage-a-Kanto, consulté le 04/03/2017

« WARNING: SCARIEST GAME IN YEARS | Five Nights at Freddy's - Part 1 », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=iOztnsBPrAA, consulté le 14/09/2016

« Warthog jump », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=nGQIQljaAc0, consulté le 30/12/2016

« Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html, consulté le 13/12/2016

« Wild Michael Jackson Appeared Again! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=5vhq6h2ZPB8, consulté le 03/01/2017

« Wild Michael Jackson Appeared! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=T2E69k7BYd8, consulté le 03/01/2017

« Wild Nyan Cat appeared! », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=BFETRO0QQR0, consulté le 07/01/2017

« Win. 8/7/Vista/XP/ME vs Mac OS X/Ubuntu (Batalla Pokémon) », sur *YouTube*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=B1t_ND2jzto, consulté le 03/01/2017

« Someone is angry on the Internet », sur *Not a blog*.
URL : http://grrm.livejournal.com/151914.html, consulté le 02/02/2017

*A Link to the Past - Glitches FAQ*.
URL : http://zanapher.free.fr/zelda/faq.html, consulté le 12/08/2016

*Adult-FanFiction.org*.
URL : http://www.adult-fanfiction.org/html-index.php, consulté le 31/01/2017

*Archive of Our Own*.
URL : https://archiveofourown.org/, consulté le 14/05/2017

*Ask The Almighty Helix Fossil*.
URL : http://askhelixfossil.com/, consulté le 30/04/2017

*Cow Clicker*.
URL : http://cowclicker.com/, consulté le 02/03/2016

*DOOM Honorific Titles*.
URL : https://www.cl.cam.ac.uk/~fms27/dht/dht5/#dht5, consulté le 18/11/2016

*Études fanfiction*.
URL : http://etude.fanfiction.free.fr/, consulté le 31/01/2017

*Fan Fiction Statistics*.
URL : http://ffnresearch.blogspot.be/, consulté le 28/07/2016

*FanFiction.net*.
URL : https://www.fanfiction.net/, consulté le 14/05/2017

*Fanfictions.Fr*.
URL : http://www.fanfictions.fr/, consulté le 31/01/2017

*Fanlore*.
URL : http://fanlore.org/wiki/Main_Page, consulté le 31/01/2017

*Games Done Quick*.
URL : https://gamesdonequick.com/, consulté le 17/11/2016

*Harry Potter Fanfiction :: Harry Potter selon ses fans*.
URL : http://www.hpfanfiction.org/fr/index.php, consulté le 31/01/2017

*Helix Confessional*.
URL : http://helixconfessional-griffmaster9000.rhcloud.com/index.php, consulté le 30/04/2017

*Kirk/Spock Fanfiction :: Automated Archive*.
URL : https://ksarchive.com/, consulté le 31/01/2017

*Les fanfictions (fanfic ou fanfiction) de Fanfic FR*.
URL : https://www.fanfic-fr.net/, consulté le 31/01/2017

*Organization for Transformative Works*.
URL : http://www.transformativeworks.org/, consulté le 31/01/2017

*Pixelmon Mod News*.
URL : http://pixelmonmod.com/, consulté le 08/04/2017

*PokeMMO*.
URL : https://pokemmo.eu/?local=fr, consulté le 11/04/2017

*Pokémon Legends*.
URL : https://www.pokemonlegends.com/, consulté le 11/04/217

*Pokémon My Ass*.
URL : http://pokemonmyass.blogspot.ca/, consulté le 12/04/2017

*Pokémon Revolution Online*.
URL : http://pokemon-revolution-online.net/index.php, consulté le 11/04/2017

*Pokémon World Online*.
URL : https://pokemon-world-online.net/, consulté le 11/04/2017

*SaltyBet*.
URL : http://www.saltybet.com/, consulté le 26/04/2017

*SMW Central - Your primary Super Mario World hacking resource*.
URL : http://www.smwcentral.net/, consulté le 19/01/2016

*Speed Demos Archive*.
URL : http://speeddemosarchive.com/, consulté le 17/11/2016

*Speedrun.com*.
URL : https://www.speedrun.com/, consulté le 17/11/2016

*SpeedRunsLive*.
URL : http://www.speedrunslive.com/, consulté le 17/11/2016

*TASVideos*.
URL : http://tasvideos.org/, consulté le 30/11/2016

*The Let's Play Archive*.
URL : http://lparchive.org/faq, consulté le 07/09/2016

*The Library of Moria: Lord of the Rings Slash and RPS Fanfiction Archive*.
URL : http://www.libraryofmoria.com/, consulté le 31/01/2017

*The Machinima Expo*.
URL : http://machinima-expo.com/v3/, consulté le 30/12/2016

*The Twin Galaxies Report*.
URL : http://www.twingalaxies.com/, consulté le 01/12/2016

*This Spartan Life*.
URL : http://www.thisspartanlife.com/, consulté le 23/11/2015

*Tool-Assisted Speedruns*.
URL : http://www.doomworld.com/tas/, consulté le 30/11/2016

*Twitch*.
URL : https://www.twitch.tv/, consulté le 06/09/2016

*Welcome to Kaizo Mario*.
URL : http://kaizomario.techyoshi.com/index.html, consulté le 19/01/2016

# Lexique

***Achievements* :** les *achievements* (parfois traduits par « succès » ou « trophées ») sont des objectifs ludiques secondaires dictés par une instance externe à l'univers du jeu (l'interface, un site internet, une plateforme de vente telle que Steam, etc.). Ils peuvent récompenser des actions très diverses, souvent étrangères à la progression de l'aventure (découverte de secrets, actions grotesques, performances sous contraintes, etc.), et ils visent généralement à octroyer à une œuvre une plus grande rejouabilité.

***Add-on* :** extension venant s'ajouter à un logiciel informatique (dans le cas du jeu vidéo, il peut être un relatif synonyme de *patch* ou *mod*).

***Aimbot* :** logiciel d'aide à la visée utilisé par certains joueurs dans les jeux de tir à la première personne. Il s'agit d'un exemple de *cheat* (ou de *hack*, dans son sens restreint).

**Bac à sable (*sandbox*) :** jeu contenant peu d'objectifs prédéfinis et laissant au joueur une liberté très importante (notamment celle de définir ses propres objectifs et la meilleure manière de les atteindre). Ces jeux prennent généralement place dans un « monde ouvert » que le joueur peut parcourir librement, de manière non linéaire.

**Bêta-lecteur :** lecteur-critique auquel les auteurs de *fanfictions* peuvent soumettre leur texte avant de le publier pour que celui-ci soit corrigé ou amendé.

**Bêta-test :** seconde période d'essai d'un logiciel, durant laquelle celui-ci est mis à l'épreuve par un grand nombre d'utilisateurs qui signalent aux concepteurs les derniers bugs et problèmes rencontrés afin de les résoudre avant la mise en vente.

**Boss :** monstre ou adversaire d'une puissance supérieure aux autres, se situant généralement à la fin d'un niveau. Le **boss de fin**, quant à lui, est encore plus coriace que les précédents et doit être vaincu pour accéder au dénouement du jeu.

**Campeur :** joueur de FPS qui occupe constamment la même position stratégique, sans se déplacer, et se contente d'attendre que ses adversaires passent pour les abattre. L'appellation est généralement péjorative, car cette attitude n'est pas considérée comme très *fair-play*.

**Canon :** somme des informations « officielles » fournies par les œuvres-sources. Il s'oppose au fanon, à savoir à l'ensemble des interprétations originales produites par les fans.

***Casual game* :** œuvre ludique destinée à une pratique de jeu occasionnelle et s'adressant à un large public. Elle se caractérise généralement par une grande accessibilité, garantie par un prix abordable, des mécanismes simples, une prise en main rapide et la possibilité de s'adonner à des parties très courtes (pour jouer dans des situations pouvant nécessiter des arrêts brusques : dans les transports en commun, dans des files d'attente, etc.).

***Cheats* :** manipulations ou modifications d'un jeu (généralement multijoueurs) visant à conférer au joueur un avantage déloyal sur ses adversaires. Les *cheats*, comme leur nom l'indique, sont

considérés comme de la triche, proscrits par les joueurs et leur utilisation est punie par les développeurs.

**Combos :** enchaînements de coups ou d'actions (le terme dérive de l'anglais *combination*).

***Cosplay* :** loisir consistant à se déguiser en un personnage fictionnel et à l'imiter sur le mode du jeu de rôle. Le terme est un mot-valise composé des termes « *costume* » et « *play* ».

**Craft :** aspect de *gameplay* propre aux jeux de construction (tels que *Minecraft*), qui consiste à utiliser des matériaux récoltés dans les environnements du jeu pour construire des objets de plus en plus complexes.

***Crossover* :** œuvre mélangeant plusieurs univers fictionnels.

***Cut-scene* :** dans les jeux vidéo, on réserve généralement le terme *cut-scene* aux scènes créées à partir du moteur graphique du jeu, qui conservent donc la même apparence que les phases jouables et ne s'en distinguent que par leur non-interactivité. Le terme *cinématique*, par opposition, fait référence aux séquences vidéo pré-rendues qui ne sont pas calculées par le jeu en temps réel et peuvent donc bénéficier des dernières avancées en matière d'animation.

***Deathfic* :** genre de *fanfictions* mettant en scène la mort d'un personnage important du canon.

**Didacticiel :** dans le domaine du jeu vidéo, le didacticiel désigne la première mission ou épreuve que le joueur doit accomplir et qui vise à lui faire découvrir les mécaniques du jeu : celle-ci présente en général une difficulté amoindrie et est accompagnée de conseils ou d'explications visant à faciliter la prise en main du titre.

**Émulateur :** logiciel permettant de simuler les fonctionnalités d'un ordinateur donné (une console de jeu, par exemple) sur un autre type d'ordinateur.

***Fanart* :** œuvre picturale produite par un « fan » et inspirée d'un univers fictionnel préexistant.

***Fanboy* (*fangirl*) :** terme utilisé – souvent de manière dépréciative – pour désigner un amateur exalté, qui s'investit sans recul et d'une manière jugée excessive dans l'objet de son affection (une œuvre, un artiste, un produit ou même une marque), au point de refuser d'adopter (ou d'accepter) toute distance critique vis-à-vis de cet objet.

***Fandom* :** terme qui désigne à la fois la communauté, les activités et les productions amateurs (en somme, toute la sous-culture) qui se développent autour d'une œuvre ou d'un univers fictionnel particulier.

***Fanfiction* :** récits textuels écrits par des « fans », des amateurs, sur la base d'univers fictionnels préexistants (ceux-ci pouvant être issus de jeux vidéo mais aussi de livres, de films, de bandes dessinées, de séries télévisées, etc.).

**Fanon :** défini par Kaplan (2006 : 136) comme « la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté » (« the sum of the community's shared interpretive acts »), le fanon rassemble les

motifs narratifs élaborés par les fans qui se sont répétés au point de devenir de nouveaux modèles. Il s'oppose au canon, à savoir aux informations « officielles » fournies par les œuvres-sources.

**Fanzine :** magazine amateur.

***Farming* :** pratique consistant à répéter constamment la même action (combattre un monstre, occuper un espace, visiter un donjon, etc.) afin d'obtenir une certaine ressource (il peut s'agir d'expérience pour faire progresser son personnage, d'objets précieux, de monnaie virtuelle, etc.).

***Fluff* :** genre de *fanfictions* qui se caractérise par un contenu gentillet, mignon, montrant généralement des scènes de tendresse et de douceur entre les personnages. Il s'oppose globalement au genre de l'*angst*, qui désigne des textes où les personnages principaux sont soumis à de fortes souffrances physiques ou morales.

**FPS (*First Person Shooter*) :** littéralement « jeu de tir à la première personne ». Il s'agit d'un genre de jeu vidéo dans lequel l'habileté au tir constitue l'élément central du *gameplay* et où le joueur perçoit l'action comme s'il voyait à travers les yeux de son avatar.

***Frag* :** fait d'éliminer un joueur adverse dans un FPS.

**Gamification :** « utilisation d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques » (« the use of game design elements in non-game contexts » ; Deterding et al., 2011 : 2, vers. num.).

**GIF :** acronyme de *Graphics Interchange Format*. Il désigne un format d'image numérique qui permet notamment de créer de brèves animations.

***Glitch* :** erreur de programmation, défaillance technique du système d'un jeu. Il s'agit d'un relatif synonyme du terme « *bug* », la nuance se situant dans la connotation davantage positive du mot *glitch* : il serait plutôt un *bug* exploitable par le joueur pour servir des objectifs ludiques (dans le *speedrun*, par exemple) ou esthétiques (on parle alors de *glitch art*).

***Gold farmers* :** utilisateurs (souvent issus de pays en développement) qui accumulent des ressources virtuelles au sein des MMO pour les revendre illégalement aux joueurs contre de l'argent réel.

***Grinder* :** fait de répéter inlassablement la même action pour faire progresser un personnage. Le sens de ce terme se rapproche de celui de « *farming* ».

***Hack* :** terme proche de « *mod* ». Il désigne une version d'un jeu modifiée par les joueurs, en soulignant l'illégalité du procédé et en le rapprochant du piratage. L'appellation est aussi généralement réservée aux modifications de jeux sur consoles (tandis que le *modding* s'applique aux jeux PC).

***Hitbox* :** forme (invisible pour le joueur) définissant la zone de collision d'un objet ou d'un personnage, c'est-à-dire, notamment, la limite à partir de laquelle l'avatar peut le toucher (celle-ci n'est pas toujours en parfaite adéquation avec l'apparence dudit objet ou personnage, particulièrement dans les jeux plus datés).

***Hurt/comfort* :** genre de *fanfictions* qui dépeint l'interaction entre un protagoniste émotionnellement blessé ou traversant un moment difficile et un second personnage qui va le réconforter.

**Jeu d'action :** genre de jeu vidéo dont le *gameplay* repose essentiellement sur des affrontements et des actions en temps réel. Ces défis demandent au joueur de faire preuve de réflexes et de dextérité.

**Jeu d'action-RPG :** genre de jeu vidéo mêlant les codes du jeu d'action et du jeu de rôle.

**Jeu d'aventure :** genre de jeu vidéo dans lequel la trame narrative constitue un élément central et dont les mécanismes ludiques reposent essentiellement sur la résolution d'énigmes, l'exploration et la recherche d'objets.

**Jeu d'aventure-action :** genre hybride combinant de façon plus ou moins équilibrée des phases de recherche (résolution d'énigmes, exploration…) et des phases d'action en temps réel.

**Jeu de combat (ou « *versus fighting* ») :** genre de jeu vidéo basé sur une succession de duels dans lesquels les personnages s'affrontent jusqu'au K.O. de l'un d'entre eux. Ces jeux possèdent généralement un mode solo (dans lequel le joueur affronte l'ordinateur) et un mode multijoueurs (permettant à deux joueurs de s'affronter).

**Jeu de plateformes :** genre de jeu vidéo dont le *gameplay* consiste à parcourir des niveaux en sautant sur diverses plateformes tout en évitant des ennemis et en amassant certains bonus. L'exemple le plus emblématique de ce genre est *Super Mario Bros*.

**Jeu de puzzle :** sous-genre du jeu de réflexion (bien que les appellations soient parfois utilisées comme des synonymes) qui se fonde sur l'assemblage de pièces, le déplacement d'éléments simples, etc. L'archétype de ce genre n'est autre que *Tetris*.

**Jeu de rôle (ou RPG) :** genre de jeu vidéo qui s'inspire des règles des jeux de rôle sur table et où le joueur incarne un personnage dont les capacités progressent au fil de la partie (en accumulant des niveaux, des points d'expérience, etc.). Ces jeux se distinguent généralement par le caractère fouillé de l'univers fictionnel dans lequel ils prennent place.

**Jeu de stratégie en temps réel (RTS) :** genre de jeu vidéo où le joueur doit gérer et faire prospérer un système (une ville, un peuple, une armée…) dans le but de remplir des objectifs déterminés (gagner une guerre, asseoir sa domination sur un espace, etc.). Le contrôle des unités s'y fait généralement depuis une vue du dessus, mobile et omnisciente. La précision « en temps réel » signifie que l'action est continue, contrairement à d'autres jeux où le joueur et l'ordinateur agissent au tour par tour.

***Lag* :** souvent utilisé dans le domaine des jeux en ligne, le terme désigne un décalage ou un ralentissement du jeu, généralement dû à des problèmes de connexion.

***Lemon :*** dans le domaine des *fanfictions*, le terme *lemon* indique la présence d'une scène de sexe explicite au sein d'un texte. Il est parfois différencié du *lime* (scène de sexe non explicite).

***Let's play*** **:** captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu. Le « *let's player* » joue généralement en commentant ses actions à voix haute et diffuse sa partie soit en direct, sur des plateformes de *streaming* telles que *Twitch*, soit sous la forme de vidéos préenregistrées, sur des hébergeurs tels que *YouTube*.

***Level design*** **:** conception des différents niveaux (ou cartes, missions, quêtes…) du jeu, dans les limites des règles définies par le *game designer*. Cette opération comprend la disposition des objets, des adversaires, des obstacles, des séquences narratives… ainsi que la détermination des conditions qui permettent de progresser d'un niveau à l'autre.

**Ludicisation :** ensemble des « *processus qui consistent à faire entrer un objet dans le monde du jeu, en soulignant que la définition de cette notion et des objets auxquels elle renvoie est hautement contextuelle et peut être amenée à évoluer* » (Genvo, 2011 : 62). Le concept de « ludicisation » s'oppose à celui de « *gamification* », généralement défini comme « l'utilisation d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques » (« *the use of game design elements in non-game contexts* » ; Deterding *et al.*, 2011 : 2, vers. num.). Cette deuxième notion s'inscrit dans une perspective plus essentialiste, puisqu'elle présuppose que l'on peut réduire le jeu à une série de paramètres objectivables (le score, le système de récompenses, la progression par niveaux, etc.). Elle occulte donc, d'une part, la diversité et la variabilité des représentations possibles de ce qu'est un jeu et, d'autre part, la primauté de « l'attitude ludique » de l'utilisateur (Henriot, 1969 : 73), sans laquelle le jeu ne peut advenir.

***Machinima*** **:** le terme, qui provient de la contraction des mots « *machine* » et « *cinema* », fait référence à la réalisation de films d'animation à partir d'enregistrements de sessions de jeu.

***Map*** **:** niveau ou environnement de jeu vidéo. La création ou la modification de *maps* (le *mapping*) est une forme ciblée de *modding* ou de *hacking*.

**Mary Sue :** le Mary Sue (dont l'équivalent masculin est le Gary Stu) est un personnage, généralement surpuissant ou trop parfait, censé représenter l'auteur dans la fiction. Bien que fréquente, l'introduction d'un Mary Sue dans une fiction est généralement considérée par les praticiens comme une « erreur de débutant » à éviter.

**MMO (ou MMOG) :** acronyme de « *Massively Multiplayer Online Game* », littéralement « jeu en ligne massivement multijoueurs ». Cette expression sert à désigner les jeux vidéo destinés à être pratiqués simultanément par un très grand nombre de joueurs qui interagissent, via internet, au sein d'un univers vaste et persistant.

**MMORPG :** acronyme de « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* », littéralement « jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs ». Cette expression désigne un MMO dans lequel le joueur doit faire évoluer son avatar pour que celui-ci gagne progressivement en puissance.

**MOBA :** un MOBA (pour *Multiplayer Online Battle Arena*, ou arène de bataille en ligne multijoueurs) est un genre de jeu vidéo essentiellement multijoueurs et en ligne, mêlant des composantes de jeu de stratégie, de jeu d'action et de jeu de rôle. Deux équipes de joueurs s'y affrontent dans une arène, généralement dans le but de détruire la base du camp adverse. Les joueurs y incarnent des héros aux

capacités uniques et complémentaires, qu'ils peuvent faire progresser au fil de la partie. L'avatar le plus célèbre du genre n'est autre que *League of Legends*.

***Mod* :** abréviation de « modification ». Ce terme désigne la reprogrammation, souvent effectuée par les amateurs, d'une partie du *game* d'un jeu. La création de *mods* par les utilisateurs peut être informelle ou peut être intégrée délibérément à certaines œuvres par les concepteurs.

***Modding* :** création de *mods*.

**Multijoueurs :** jeu ou mode de jeu permettant de jouer simultanément à plusieurs soit via internet, soit via un réseau local.

**Otaku :** le terme « Otaku » est utilisé, au Japon, pour désigner les passionnés de mangas, jeux vidéo, figurines, science-fiction, dessins animés, etc. Ce phénomène culturel japonais comporte de nombreuses similitudes avec ce que l'on peut appeler, en Occident, la « culture geek ».

***Patch* :** modification d'un jeu ou d'un logiciel visant – dans son sens strict – à en corriger les défauts (suppression de bugs, traductions, etc.). Dans un sens élargi, il peut être utilisé comme un relatif synonyme d'*add-on*, de *mod* ou de *hack*.

**Ping :** dans les jeux vidéo en ligne, le ping désigne le temps de réponse entre l'ordinateur du joueur et le serveur. Un ping trop élevé est l'indicateur d'une mauvaise connexion et entraîne du *lag*, une latence dans les réponses, ce qui peut être un désavantage dans les parties multijoueurs.

***Playthrough* :** fait de jouer à un jeu du début à la fin. Le terme peut être employé comme un relatif synonyme du *let's play* (si ce n'est qu'un *let's play* ne nécessite pas de compléter le jeu jusqu'au bout), mais il peut également désigner le fait de jouer sans s'enregistrer.

**PNJ (ou NPC en anglais) :** acronyme de « personnage non-joueur » désignant les personnages contrôlés par l'ordinateur.

***Point-and-click* :** sous-genre du jeu d'aventure où toute l'interaction repose sur l'utilisation de la souris (déplacer l'avatar ou utiliser les objets se fait en cliquant sur ces éléments).

***Power-up* :** objet ou bonus permettant d'augmenter la puissance de l'avatar.

***PWP* :** acronyme de « *plot ? What plot ?* » (« scénario ? Quel scénario ? »). Il s'agit d'un genre de *fanfictions* représentant, dans un texte bref, une scène de sexe décontextualisée ou injustifiée scénaristiquement.

***Rail shooter* :** sous-genre du jeu de tir dans lequel le joueur n'a pas le contrôle des mouvements de son avatar : ce dernier avance de manière automatisée, sur un chemin prédéterminé (d'où l'impression de suivre « des rails »), et le joueur doit généralement abattre tous les adversaires qui croisent sa route sans se faire toucher.

***Re-record* :** acte (permis par les émulateurs) de relancer une *savestate* précédente afin de réenregistrer un morceau de la performance ludique (dans le but d'annuler un échec, par exemple).

***Rogue-like* :** genre vidéoludique dont le *gameplay* imite celui du jeu *Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichman et Ken Arnold, 1980). Sa principale caractéristique est que le joueur y explore des environnements générés aléatoirement.

**ROM :** dans le domaine de l'émulation, une ROM désigne une copie de cartouche de jeu qui peut être lue par un émulateur.

**RPG (*Role-Playing Game*) :** voir jeux de rôle.

***Savestate* :** sauvegarde d'un état précis du jeu réalisée par un émulateur. Cette fonctionnalité permet aux joueurs de sauver chaque étape de leur progression (même lorsque le système de jeu ne le permet pas initialement) et de la relancer en cas d'échec.

***Scoring*** : pratique vidéoludique visant l'obtention d'un score le plus élevé possible.

***Scrolling* :** défilement du décor qui peut être vertical, horizontal ou multidirectionnel. On parle de ***scrolling* forcé** lorsque l'écran se déplace indépendamment des mouvements de l'avatar : celui-ci doit alors suivre le rythme de cette avancée sous peine d'échec.

***Shoot'em up* (ou *Shoot them up*) :** genre de jeu vidéo dans lequel le mécanisme ludique principal consiste à tirer de manière effrénée pour éliminer tous les ennemis visibles à l'écran. Généralement, ce terme est utilisé pour désigner les jeux en deux dimensions dans lesquels le joueur est aux commandes d'un vaisseau qui se déplace latéralement et qui doit résister à des vagues d'adversaires.

***Skin* :** apparence graphique des personnages d'un jeu (plutôt utilisé dans le cas des jeux en trois dimensions). La création ou la modification de *skins* (le *skinning*) est une forme ciblée de *modding* ou de *hacking*.

***Slash* :** genre de *fanfiction* représentant une relation amoureuse entre deux personnages de même sexe (généralement masculin), sans tenir compte de leur orientation sexuelle dans l'œuvre originale. Le terme (qui découle de l'utilisation de la barre oblique, « / », pour séparer les noms des personnages : Kirk/Spock, Sherlock/Watson, etc.) est, à l'heure actuelle, parfois remplacé par celui de *yaoi*, qui est le nom de la romance homosexuelle masculine dans le domaine du *manga* et de l'*anime* japonais, où il constitue un genre conventionnel et reconnu.

***Solo* :** jeu ou mode de jeu ne pouvant être utilisé que par un joueur à la fois (celui-ci affronte donc l'ordinateur).

**Soluce :** guides (distribués sur internet ou dans la presse magazine) qui fournissent aux joueurs, étape par étape, un mode d'emploi pour terminer un jeu le plus efficacement possible.

***Speedrun* :** pratique consistant à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible (en optimisant la performance ludique mais aussi en exploitant les éventuelles erreurs de programmation de l'œuvre : les « glitchs ») et à diffuser l'exploit sous la forme d'une vidéo.

**Spindash :** mouvement introduit par le jeu *Sonic the Hedgehog 2*, par lequel l'avatar prend de l'élan en roulant sur lui-même pour ensuite effectuer une brusque accélération.

**Sprite :** élément graphique formant une entité définie (un personnage, un objet, un bloc de décor, etc.) dans un jeu vidéo en deux dimensions.

***Streaming* :** diffusion en direct de vidéos (de captations de parties de jeux vidéo, par exemple)

***Subreddit* :** *Reddit* est un site communautaire permettant aux utilisateurs de partager des liens ou contenus. Ceux-ci sont présentés en fonction de la catégorie dans laquelle ils s'insèrent et de leur popularité (du nombre de votes qu'ils reçoivent par les pairs). Un *subreddit* est une sous-catégorie dudit site, rassemblant des contenus liés par une thématique commune.

***Superplay* :** terme générique regroupant diverses pratiques vidéoludiques qui ont toutes en commun un objectif de performance. Le *scoring* désigne ainsi le fait de chercher à atteindre un certain score, le *speedrun* le fait de terminer un jeu en temps record, etc. Plus largement, toute pratique s'imposant des contraintes pour rendre la partie plus difficile (terminer un jeu sans utiliser certaines armes ou certains bonus, sans mourir une seule fois ni prendre un seul coup, en affrontant le moins d'adversaires possible, etc.) est généralement considérée comme un *superplay*.

***Survival horror* :** sous-genre du jeu d'aventure-action dans lequel l'action se déroule dans un monde hostile, oppressant et angoissant. L'avatar est généralement un personnage faible et isolé, qui évolue dans des environnements inconnus, peuplés de créatures monstrueuses, et qui ne dispose, pour se défendre, que d'un inventaire très réduit (ses munitions, vies, possibilités de sauvegarde, etc. sont très limitées).

***Time attack* (ou *time trial*) :** mode de jeu (souvent inclus dans les jeux de course) invitant le joueur à terminer un niveau le plus vite possible. Il se distingue du *speedrun* en ce qu'il n'est pas une pratique de jeu émergente, mais bien un mode inscrit de base dans le code de l'œuvre.

***Tool-assisted speedrun* (ou « TAS ») :** forme dérivée de *speedrun* dans laquelle les praticiens mobilisent les fonctionnalités des émulateurs pour évacuer l'aléatoire dû aux erreurs humaines (fatigue, manque de réflexes…) et établir un temps théoriquement idéal. Si les objectifs sont similaires (finir le jeu en un temps record), cette sous-catégorie ne relève plus tant de la performance en temps réel que de la programmation : les *tool-assisted speedrunners* ralentissent le déroulement du jeu pour enregistrer, à chaque image (ou « *frame* »), la combinaison de touches que le joueur devrait idéalement presser. Cette suite de commandes peut ensuite être lue par l'émulateur, qui réalise ainsi un parcours de jeu optimal, dépassant les limitations humaines.

***Tower Defense* :** sous-genre du jeu de stratégie dans lequel le joueur doit défendre une zone face à des ennemis qui arrivent par vagues successives, en plaçant stratégiquement des structures défensives le long de leur route.

***Wad* :** acronyme de « Where's All the Data ? » (« où sont toutes les données ? ») désignant le format de fichier dans lequel se présentent les données du jeu *DOOM*. Au sein des communautés de joueurs de *DOOM*, il peut être utilisé comme un synonyme de *mod*.

***Yaoi* :** voir *slash*.