

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Détournements multi-supports d'une licence de jeu vidéo

Barnabé, Fanny

Publication date:
2015

Document Version

Version créée dans le cadre du processus de publication ; mise en page de l'éditeur ; généralement non rendue publique

[Link to publication](#)

Citation for published version (HARVARD):

Barnabé, F 2015, 'Détournements multi-supports d'une licence de jeu vidéo: le cas de Halo', Article présentée à Game Studies ? à la française ! (2015) : « Les supports du jeu vidéo », Paris, France, 3/06/15 - 5/06/15.

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.

Abstract augmenté pour le colloque *Game Studies ? à la française !* sur le thème « Les supports du jeu vidéo »

organisé par Manuel Boutet, Brice Roy, Vinciane Zabban, et Vincent Berry (03-05 juin 2015)

fanny.barnabe@ulg.ac.be

Fanny Barnabé

Aspirante FNRS - Université de Liège (Belgique)

Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation (LEMME)

« Détournements multi-supports d'une licence de jeu vidéo : le cas de *Halo* »

Si les pratiques de détournement du jeu vidéo par les joueurs attirent depuis quelques années l'attention des chercheurs (voir Hellekson et Busse, 2006, concernant les *fanfictions*, ou Lowood et Nitsche, 2011, concernant les *machinimas*, entre bien d'autres) et si leurs travaux ne cessent d'évoquer les interconnexions qui lient ces phénomènes, ces mêmes interconnexions restent encore peu problématisées. Bien qu'inscrite dans la continuité de ces premières recherches, la présente communication se propose d'envisager les détournements de jeux vidéo comme un seul et même objet afin de mesurer ce que les différentes pratiques de création amateur partagent, non dans leurs organisations propres, mais dans le rapport qu'elles entretiennent avec le jeu.

Une telle perspective transversale pose toutefois, d'emblée, la question de la définition et de la délimitation du phénomène. Or, si l'on entend le détournement comme un acte créatif d'appropriation, de braconnage ou encore de « bricolage culturel »¹, il apparaît rapidement que – dans le cas du jeu vidéo – ces descriptions ne permettent pas de dessiner un ensemble fini de pratiques, mais sont mises en question par l'existence de nombreux cas limites. Ainsi, l'enregistrement d'une partie par un joueur et son partage sur internet sous la forme d'un « *let's play* » ne constituent pas *a priori* une reconfiguration des éléments du jeu (la vidéo témoignant plus ou moins fidèlement d'une expérience ludique subjective). Pourtant, certains *let's players* font preuve d'une véritable créativité à travers les commentaires qu'ils superposent à leurs prestations – ceux-ci venant, à l'occasion, transfigurer l'activité ludique². D'autres encore retravaillent leurs enregistrements (à l'aide de montage ou par l'adjonction de bruitages et de musique, notamment), au point, parfois, de produire des vidéos qui s'autonomisent de la pratique vidéoludique pour « faire œuvre »³. Comment classer, dès lors, ce type de pratiques ponctuelles ? À partir de quand peut-on parler de détournement ?

¹ Concepts développés par De Certeau (1980) et Jenkins (2006 : 39).

² Les commentaires humoristiques du célèbre vidéaste amateur PewDiePie peuvent, par exemple, venir désamorcer les mécanismes horrifiques des jeux de *survival horror* auxquels il joue (voir « Games », sur PewDiePie. URL : <http://www.pewdiepie.com/browse/games>, consulté le 21/05/2015).

³ Voir, pour illustration, la vidéo « La Vie est un jeu - Montage Halo Reach », sur YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=V96XgahsEk0>, consulté le 21/05/2015. L'adjonction de musiques, de bruitages et d'effets visuels, couplée à un travail de montage, permettent effectivement à l'auteur de resémantiser des parties multijoueurs du jeu *Halo : Reach* pour faire référence à d'autres jeux vidéo populaires (*Mario Kart*, *Metal Gear Solid*, etc.).

La difficulté de circonscrire précisément l'ensemble de pratiques que recouvre cette notion tient, en vérité, dans l'intime continuité qui relie la production de détournements avec la pratique même du jeu. En effet, comme l'ont mis au jour les différents théoriciens abordant le ludique sous l'optique du *play* (Henriot, 1969 ; Genvo, 2011 ; Triclot, 2011 ; etc.), le jeu ne se résume pas à un objet ou un dispositif, mais réside prioritairement dans l'usage, dans l'activité ludique de l'utilisateur : il est une « expérience instrumentée » (Triclot, 2011 : 14) ne pouvant exister sans l'adoption préalable, par le joueur, d'une « attitude ludique » (Henriot, 1969 : 73). En d'autres termes, pour que le jeu advienne, l'œuvre vidéoludique ne suffit pas : celle-ci doit être *interprétée* par le joueur, ce qui implique nécessairement une certaine forme – même minime – d'appropriation⁴. La frontière entre l'activité ludique et le détournement du jeu vidéo ne peut donc se penser comme une démarcation stricte, ces deux pôles étant reliés par un continuum allant de l'usage du jeu le plus respectueux de la structure du *game* à sa reconfiguration la plus totale. En cessant de cloisonner le concept de jeu aux objets « étiquetés » comme ludiques, les théories du *play* offrent l'opportunité d'envisager le détournement comme un prolongement de l'activité ludique des joueurs, s'intégrant dans l'ensemble large et protéiforme de leur expérience de jeu.

S'inscrivant dans cette perspective, la présente communication visera à interroger les points de passage qui assurent la transition entre le jeu et les pratiques qui le détournent. Pour ce faire, nous nous intéresserons à trois pratiques de création amateur qui mettent en question cette continuité en occasionnant un changement de support : l'écriture de *fanfictions*, la réalisation de *machinimas* et le *speedrun*. Ces pratiques s'emparent en effet d'un jeu vidéo ou de son univers pour produire des œuvres dérivées qui ne sont plus spontanément identifiées comme « ludiques » (des textes et des vidéos). Quelles sont donc les conséquences de ce passage du jeu au « document » ? Les détournements conservent-ils des « marqueurs pragmatiques de jouabilité » (Genvo, 2011 : 76), des traces observables qui témoigneraient de leur inscription dans une « culture ludique » ? Dans quelle mesure le changement de support détermine-t-il, en retour, l'organisation de la pratique et les modalités de représentation de l'univers ? Pour répondre aux interrogations ainsi soulevées, nous aborderons la dynamique du détournement (et du transfert de support qu'il suppose ici) en la divisant en trois « mouvements », dont chacun sera illustré par des études de cas prenant pour objet les détournements des jeux *Halo* (Bungie Software, Microsoft Studios).

Le premier – qui est au fondement de l'acte même de détournement – n'est autre que le mouvement par lequel l'activité ludique du joueur vient déconstruire le support vidéoludique : les *fanfictions*, *machinimas* et *speedruns* ont effectivement en commun de s'emparer d'un certain nombre d'éléments propres au jeu (les personnages, les objets, l'organisation du *level design*,...) pour les reconfigurer et les resémantiser. Cette étape primaire du détournement rejoint la description que font Salen et Zimmerman du *transformative play* (2004 : 305), phénomène défini comme

⁴ C'est ce que Genvo (2008 : 06), reprenant Winnicott, résume en ces termes : « 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, ce terme étant à comprendre comme “la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure” (Winnicott, 1971 : 91) ». C'est, encore, ce que Genette exprimait déjà dans son ouvrage *Palimpsestes* (1982 : 557) : « 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 ».

a special case of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole.

Pour illustrer ce premier mouvement, nous étudierons la reprise d'un même motif de la série *Halo* (ou plutôt d'un « élément d'attraction », au sens d'Azuma, 2008 : 76), le véhicule dénommé « Warthog », ainsi que sa mise en scène dans, respectivement, une *fanfiction*, un *machinima* et un *speedrun*.

Dans le cas des trois pratiques créatives abordées, cette déconstruction du *game* par le *play* débouche toutefois sur un acte de production : l'écriture d'un texte ou l'enregistrement de la partie sous forme de vidéo. L'investissement de ces nouveaux supports entraîne donc un second mouvement de fixation et de codification (l'élaboration, en quelque sorte, d'un nouveau *game*). De fixation, tout d'abord, car ces œuvres viennent incarner une expérience de jeu singulière, un *play*, dans un objet montrable. Elles figent la variabilité de la partie et la rendent ainsi transmissible, puisqu'il devient possible de revivre, bien que sous d'autres conditions, l'expérience particulière d'un autre joueur : « [...] 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 [...] » indique, au sujet des *machiminas*, le chercheur Gareth Schott (2011 : 116). De codification, ensuite, car le détournement modifie la pratique subjective du jeu en ce qu'il la dote d'un public. D'une part, les trois pratiques étudiées investissent – au-delà de la vidéo ou du texte – un autre support, à savoir internet. D'autre part, le principe même de la réécriture requiert une certaine forme de connivence avec le récepteur, auquel il est demandé de reconnaître l'intertextualité de l'œuvre détournée (c'est ce que Genette nomme, en littérature, le « contrat de pastiche »⁵). De cette dimension collective, voire communautaire, découle la nécessité d'élaborer un langage et des repères communs. Cette formalisation de l'activité peut passer par l'aménagement de règles ou de tutoriels définissant les « bonnes pratiques » au sein d'une communauté⁶, par des entreprises encyclopédiques ou historicisantes menées par les joueurs⁷, ou encore par la création, sur le modèle institutionnel, de lieux de légitimation venant consacrer certaines œuvres et certains praticiens⁸. Pour illustrer ce mouvement de reconstruction, nous analyserons la manière dont le paratexte des détournements (présentations des œuvres par les auteurs, commentaires des récepteurs, génériques dans le cas des vidéos,...) peut concourir à la fixation et à la codification du *play* initial.

⁵ « 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).

⁶ Voir, pour exemple, les chartes du forum *Halo Création* consacrées à la publication des *fanfictions* : « [RÈGLES] Partie FanFictions », sur *Halo Création*. URL : <http://www.halocreation.org/t8495-regles-partie-fanfictions>, consulté le 21/05/2015 et « [TUTORIEL] Les Bases de la Fanfiction », sur *Halo Création*. URL : <http://www.halocreation.org/t8495-regles-partie-fanfictions>, consulté le 21/05/2015.

⁷ Tels que les recensements des « records mondiaux » de *speedrun* sur les jeux *Halo* (« World Records », sur *HaloRuns.com*. URL : <http://www.haloruns.com/records>, consulté le 21/05/2015) ou la réalisation d'encyclopédies participatives rassemblant les connaissances et techniques développées pour cette pratique (*HaloRuns Wiki*. URL : http://wiki.haloruns.com/Main_Page, consulté le 21/05/2015).

⁸ L'on pense notamment aux festivals de machinimas qui voient régulièrement le jour depuis quelques années (pour un aperçu, voir : « List of machinima festivals », sur *Wikipédia*. URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_machinima_festivals, consulté le 21/05/2015), ou encore à la fondation d'organes tels que l'*Academy of Machinima Arts & Sciences*.

Néanmoins, cette formalisation des pratiques est bien loin de déboucher sur la production d'œuvres figées et de codes prescriptifs, ceux-ci ne cessant d'être modifiés, enrichis ou renégociés. Les productions dérivées semblent – en d'autres termes – appeler elles-mêmes au braconnage, à la réappropriation. Il s'agit là du troisième mouvement propre à la pratique du détournement que nous dégagons (sans lequel celle-ci risque d'être érigée en norme et de perdre sa force expressive) : un mouvement de résurgence du *play*, qui vient déconstruire les œuvres et les codes nouvellement produits. Ainsi, bien que les supports que sont le texte et la vidéo se caractérisent par une certaine permanence (par opposition à la variabilité et à l'interactivité du support vidéoludique), l'on peut observer, dans les créations dérivées, une dissolution des frontières du texte (au sens large du terme), une mise en question de sa fermeture et de son intégrité. Nous aborderons ce dernier point à travers trois analyses (respectivement : d'une *fanfiction*, d'un *machinima* et d'un *speedrun*) qui viendront exemplifier trois formes possibles de cette déconstruction : l'ouverture du détournement vers le lecteur (son interactivité), l'ouverture de la fiction représentée vers les pratiques réelles des joueurs (sa dimension métalectique) et le caractère non permanent des textes étudiés (leur dimension événementielle et variable).

Bibliographie

Azuma Hiroki (2008), *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures

De Certeau Michel (1980), *L'invention du quotidien. 1, Arts de faire*, Paris, Union générale d'éditions U.G.E.

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, 181-191 [en ligne]. URL : http://www.univ-avignon.fr/fileadmin/images/Users/Fiches_X_P/Flon_Davallon_Tardy_Jeanneret-Traces-H2PTM09.pdf

Genette Gérard (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil

Genvo Sébastien (2008), « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », Communication au colloque *Ludovia*, Ax-Les-Thermes [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/genvo_s_ludovia_08.pdf

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

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

Jenkins Henry (2006), *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*, Londres et New York, New York University Press

Lowood Henry et **Nitsche** Michael (2011), dirs., *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press

Salen Katie et **Zimmerman** Eric (2004), *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press

Schott Gareth Richard (2011), « The production of machinima : A dialogue between ethnography, culture and space », *International Journal of Business, Humanities and Technology*, vol. 1, n° 1, 113-121 [en ligne]. URL : <http://www.ijbhtnet.com/journals/Vol. 1 No.1 July 2011/13.pdf>

Triclot Mathieu (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte