

Fanny Barnabé

Aspirante FNRS
Université de Liège
Langues et lettres
fanny.barnabe@ulg.ac.be

Pour une approche poétique du détournement de jeux vidéo : deux obstacles théoriques

1. Abstract

Cette recherche prend pour objet les différentes formes de détournement du jeu vidéo, avec pour particularité de les étudier, non pas d'un point de vue sociologique, mais sous un angle formel. La réception créative qu'est le détournement est donc abordée à travers les « traces d'usage » observables dans les œuvres produites, et ce, dans le but de mesurer et de caractériser l'écart que ces textes « au second degré » construisent par rapport à une pratique consensuelle du jeu. L'objectif final est d'ébaucher une poétique du détournement vidéoludique

2. Présentation de Deux obstacles théoriques

propres à l'étude du détournement vidéoludique

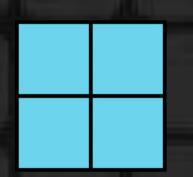
2.1. À partir de quel degré de transformation passe-t-on du jeu au détournement ?

Ex. de cas limite :

Dans les vidéos de *let's play* qu'il diffuse sur internet, le joueur PewDiePie se filme en train de **jouer**, mais les commentaires qu'il superpose à sa prestation viennent **transfigurer** l'activité ludique



L'activité qu'est « jouer » possède un pouvoir transformateur. La frontière entre le jeu et le détournement ne peut donc se penser comme une démarcation stricte, ces deux pôles étant plutôt reliés par un continuum



(du game)

2.2. Double nature du jeu, double nature du détournement

Le terme français jeu renvoie à deux réalités très distinctes, que l'anglais différencie :

le GAME

(l'objet, le dispositif ludique)

Détournement par réagencement de l'objet-jeu



le PLAY

(l'activité du joueur, l'expérience ludique chaque fois singulière)

Détournement par une performance ludique inédite

Ex.: le modding, la modification du code d'un jeu pour créer une nouvelle œuvre. Cf. mod de Super Mario Bros produit par un jeune syrien, où Mario est remplacé par un migrant



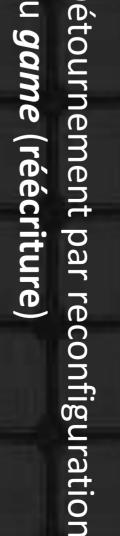
Ex.: le talk-show This Spartan Life, organisé au sein du jeu de tir Halo 2, et dans lequel un présentateur reçoit divers intervenants pour les interviewer au beau milieu de champs de bataille multijoueurs



(D)

3. Conclusion

Proposition d'un modèle à deux axes



d D

« Conversion totale » d'un jeu
 (ex.: Counter-Strike (en bas),
 mod de Half-Life (en haut) (D)

Mod « Super Mario – Niveau de l'asile » produit par un réfugié syrien (B)

Let's play's de PewDiePie (A) Talk-show **This Spartan Life** (C)



JEU Détournement par le *play* (performance)