

---

*Fanny BARNABÉ est Chargée de recherches F.R.S.-FNRS à l'Université de Liège et membre du Liège Game Lab. Ses recherches portent notamment sur la narration vidéoludique et sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo par les joueurs (sujet de sa thèse de doctorat)*

# Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ?

**A** l'heure actuelle, il existe de très nombreuses pratiques créatives par lesquelles les joueurs s'emparent de jeux vidéo afin de produire des œuvres dérivées – qu'il s'agisse de textes, de vidéos, de bandes dessinées ou même d'autres jeux créés à partir d'œuvres vidéoludiques préexistantes. Quelles sont donc ces formes créatives de réception et comment les décrire ? Quelle part du jeu original transforment-elles exactement ? Et quelle relation existe-t-il entre le « jeu » et la « création » (entre jouer et détourner, où placer la frontière) ? C'est à ces questions que le présent article tâchera de répondre.

## Le jeu vidéo comme outil de création d'œuvres culturelles

Dès l'aube de son histoire, le jeu vidéo a été l'objet de nombreuses pratiques de détournement, d'appropriation et de transformation de la part des joueurs. Aujourd'hui encore, ceux-ci ne cessent d'utiliser les jeux comme matériaux, comme outils ou

comme matrices pour produire des œuvres dérivées qui peuvent prendre des formes très variées. La conception du premier jeu vidéo résultait déjà d'un acte ludique, qui s'est exprimé par le détournement de l'usage conventionnel d'un super ordinateur du MIT. C'est en effet à partir des expérimentations informatiques d'un groupe d'étudiants se faisant appeler 'hackers' que *Spacewar* (1962) a vu le jour.

Certains joueurs réutilisent les personnages, les univers ou les situations propres à certains jeux dans des textes amateurs, les *fanfictions*, qui viennent prolonger, compléter ou même réécrire leurs histoires. D'autres modifient directement le code des jeux pour y ajouter de nouveaux niveaux ou même pour en transformer radicalement les mécaniques ludiques : on appelle cette pratique le *modding*. Les amateurs peuvent également mettre en scène – à l'intérieur même des environnements des jeux – des saynètes de fiction qu'ils enregistrent et diffusent sous la forme de vidéos appelées des *machinimas*<sup>1</sup>. On trouve encore des *comics* réalisés à partir de captures d'écran, des performances où les joueurs se donnent des contraintes qui n'étaient pas dictées par le jeu d'origine (comme le *speedrun*, qui consiste à tenter de terminer un jeu en un temps record, notamment en exploitant ses bugs) et encore bien d'autres genres d'utilisation *transformatrice* du jeu vidéo. En d'autres termes, ce médium semble encourager une forme de réception créative<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Le terme provient de la contraction des mots « machine » et « cinema » ; voir GEORGES Fanny et AURAY Nicolas, « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des *machinima* », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, 2012, vol. 13, n° 1, p. 6, disponible à l'adresse suivante : <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf> (consulté le 06/11/2018).

<sup>2</sup> En d'autres termes : « 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 Fanny et AURAY Nicolas, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, 2012, n° 175, pp. 145-173, disponible à l'adresse suivante : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm#re1no1> (consultée le 06/11/2018).

Si les différents types d'appropriation mentionnés étaient initialement assez ponctuels et désorganisés, ils ont grandement gagné en visibilité avec la démocratisation d'internet. En effet, les joueurs peuvent aujourd'hui partager leurs créations avec un large public, s'organiser en communautés autour de sites ou forums de référence, ou encore échanger entre eux de « bonnes pratiques »<sup>3</sup> et développer un discours réflexif sur leur activité.

Cette récente popularisation des détournements de jeux vidéo a été accompagnée par un intérêt croissant de la part du public et des chercheurs. Des disciplines telles que la sociologie, l'anthropologie ou les *cultural studies* ont ainsi commencé à étudier la manière dont les joueurs s'approprient les jeux : qui sont ces joueurs-créateurs ? Quelles sont leurs motivations ? Comment s'organisent-ils en communautés ?<sup>4</sup> Mais aussi : comment leurs pratiques de création s'articulent-elles avec les idées de propriété intellectuelle, de copyright ? Quelles relations entretiennent les amateurs avec les auteurs des œuvres originales ? Peut-on considérer le fait de détourner un jeu préexistant (souvent illégalement) comme un acte politique, une forme de résistance aux règles de l'industrie ? Ou est-ce plutôt un moyen pour les fans de

---

<sup>3</sup> Pour plus de détails sur le fonctionnement de ce type de communautés, voir BERRY Vincent, « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *Pratiques de formation. Analyses*, 2008, n° 54, pp. 12-47, disponible à l'adresse suivante : [http://www.academia.edu/1127961/Les\\_communautes\\_de\\_pratiques\\_note\\_de\\_synthese](http://www.academia.edu/1127961/Les_communautes_de_pratiques_note_de_synthese) (consultée le 06/11/2018).

<sup>4</sup> Voir, entre autres : GEORGES Fanny et AURAY Nicolas, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *op. cit.* ; BERRY Vincent, « Une 'cyberculture' ludique, collaborative et paradoxale », *MédiaMorphoses*, 2008, n° 22, pp. 55-61, disponible à l'adresse suivante : [https://www.academia.edu/1127964/Une\\_cyberculture\\_ludique\\_collaborative\\_et\\_paradoxale](https://www.academia.edu/1127964/Une_cyberculture_ludique_collaborative_et_paradoxale) (consultée le 06/11/2018) ; SCACCHI Walt, « Computer game mods, modders, modding, and the mod scene », *First Monday*, 2010, vol. 15, n° 5, disponible à l'adresse suivante : <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526> (consultée le 06/11/2018) ; NEWMAN James, *Playing with videogames*, Londres, Routledge, 2008 ; François Sébastien, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, 2009, n° 153, pp. 157-189, disponible à l'adresse suivante : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm> (consultée le 06/11/2018).

participer à cette industrie et de montrer leur adhésion aux idées dictées par les jeux qu'ils apprécient ?<sup>5</sup>

Si ces questions sont essentielles, elles ne seront pas l'objet principal de ce chapitre – tout simplement car celles-ci sont déjà largement traitées dans d'autres travaux. L'angle qui sera utilisé ici consistera plutôt à nous interroger sur la forme des œuvres créées par les joueurs (textes, vidéos, jeux, etc.), à tenter de décrire leurs mécanismes rhétoriques. Considérer le jeu comme pratique culturelle implique, en effet, de prêter attention aux formes et aux esthétiques produites par cette pratique, de défendre qu'elles méritent d'être étudiées en détail et qu'elles sont suffisamment complexes pour résister à l'analyse.

### Qu'est-ce qui est détourné ? Détournements du *game* vs. détournements par le *play*

Si l'on observe les œuvres créées à partir de jeux vidéo, on peut remarquer que celles-ci se classent en deux grandes catégories : cette double nature du détournement découle, en vérité, de la double nature du jeu lui-même. En effet, le terme français *jeu* a 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

---

<sup>5</sup> Sur ces sujets, voir notamment RAESSENS Joost, « Computer Games as Participatory Media Culture », in RAESSENS Joost et GOLDSTEIN Jeffrey (dirs.), *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 373-388, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://www.hum.uu.nl/medewerkers/j.raessens/Publicaties/raessens\\_c24.pdf](http://www.hum.uu.nl/medewerkers/j.raessens/Publicaties/raessens_c24.pdf) (consultée le 06/11/2018) ; JENKINS Henry, « 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, 2002, pp. 343-378 ; JENKINS Henry, *Convergence Culture : Where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006 ; JENKINS Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006 et JENKINS Henry, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

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*. Cette dualité implique l'existence de deux aspects à détourner et permet donc de conceptualiser deux manières de produire des œuvres dérivées : le détournement par réagencement de la structure du jeu (du *game*) et le détournement par une performance ludique inédite (un *play*).

Les *fanfictions*, le *modding*, les *comics* réalisés à partir de captures d'écran de sessions de jeu, etc. sont autant de détournements qui transforment le *game* des jeux : ces œuvres sont effectivement des assemblages (sur le mode du collage) d'éléments constitutifs du jeu d'origine, qui sont réorganisés pour produire un sens nouveau. Ainsi, lorsqu'un joueur s'amuse à modifier le jeu de rôle *The Elder Scrolls V : Skyrim* pour y remplacer tous les féroces dragons par des personnages de la marque de jouets *Mon petit poney*<sup>6</sup>, c'est bien l'objet-jeu qu'il transforme. Plus largement, tous les *mods* qui proposent de nouvelles quêtes ou de nouveaux niveaux dans un jeu préexistant se présentent comme des reconfigurations des divers éléments propres à l'œuvre originale : les plateformes, les personnages, les adversaires, les objets ou encore les *power-ups* sont déplacés et redispesés suivant la fantaisie du joueur-créateur.

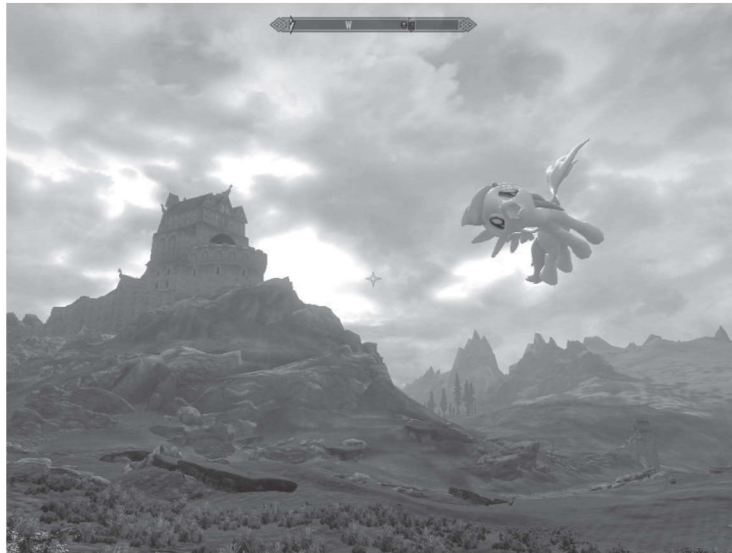
Les *machinimas*, le *speedrun* et les autres types de performances ludiques (comme le *let's play*, qui consiste à s'enregistrer en train de jouer en superposant à l'action un commentaire humoristique, informatif ou même critique, qui rapproche la prestation d'un spectacle d'improvisation) constituent, quant à eux, des formes de détournement par le *play*, puisque le *game* du jeu original reste ici intact. Dans la célèbre série de *machinimas* humoristiques *Red Vs. Blue*<sup>7</sup> – produite par le studio Rooster Teeth au sein des jeux de tirs à la première personne

---

<sup>6</sup> Voir : « Pony Dragon Mod », sur *Skyrim Nexus - mods and community*, disponible à l'adresse suivante : <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/6395> (consultée le 06/11/2018).

<sup>7</sup> Voir « Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*, disponible à l'adresse suivante : <http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue> (consulté le 06/11/2018).

Culture vidéoludique !



*Halo*, par exemple, le *game* original n'est pas (ou peu) modifié : les « machinéastes » utilisent bien les environnements, les personnages et les objets de *Halo*. Toutefois, ils les utilisent non plus pour combattre ou pour accomplir les objectifs dictés par le jeu, mais pour tourner des saynètes de fiction : la série met donc 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. Les avatars, des combattants en armures, sont ici représentés comme des soldats ratés passant leur temps à discuter de futilités ; leurs mouvements de tête (qui, dans le jeu, renvoient à l'acte de *viser* un adversaire) servent à simuler des conversations ; etc.

Les objets et décors du jeu *Halo* sont également dotés, dans la série, de significations et de fonctions narratives parfois radicalement opposées à celles qu'ils exerçaient au sein du *gameplay*. Le tank possédé par l'équipe bleue, par exemple, n'est pas qu'un véhicule, mais un personnage à part entière, nommé Sheila ; de même, l'une des armes du jeu (le pistolet à plasma) y est pré-



sentée, 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 », dans le sens où 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 »<sup>8</sup>.

Dans ce *machinima*, les ressorts du détournement sont donc tout à fait opposés à ceux de l'exemple précédent, puisque le *game* du jeu original reste ici globalement inchangé. Ce n'est pas dans la modification de l'œuvre originale que réside le détournement, mais dans son usage : 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.

<sup>8</sup> « [...] 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 » ; BARDZELL Jeffrey, « Machinimatic Realism : Capturing and Presenting the 'Real World' of Video Games », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, 2011, pp. 206-207, disponible à l'adresse suivante : <http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf> (consultée le 06/11/2018).

Culture vidéoludique !



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 (le *machinima Red Vs. Blue*, par exemple, recourt parfois à des *mods* pour agrémenter ses mises en scène). Néanmoins, elle permet de mettre au jour une difficulté théorique propre à cet 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 des *machinimas*, s'éloignent des objectifs du jeu, mais n'en modifient pas nécessairement le *game* ? À partir de quel degré de variation peut-on attribuer à ces *plays* une valeur *transformatrice* ? 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 les « détournements par le *play* » ne constituent-ils pas, tout simplement, des pratiques subjectives de jeu, différents « styles de jeu »<sup>9</sup> ?

---

<sup>9</sup> Sur le sujet, voir BOUTET Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012, vol. 3, n° 173-174, pp. 207-234, disponible à l'adresse suivante : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-207.htm> (consultée le 06/11/2018).



## Du jeu au détournement : une continuité

Le jeu est effectivement un médium qui accueille et anticipe tout particulièrement les pratiques de détournement : pour les joueurs, le fait de s'approprier un jeu en modifiant ses règles, en se donnant d'autres objectifs ou en réinterprétant son univers ne constitue en rien une pratique hors norme ou minoritaire. Au contraire, le jeu – qu'il soit vidéo ou non – offre beaucoup de prises pour l'intervention de ses récepteurs. En effet, « [...] 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 »<sup>10</sup>. Pour Genvo<sup>11</sup>, le jeu répondrait ainsi à un « impératif ludique de créativité » : jouer consisterait à expérimenter les espaces de liberté (Solinski dirait : de *jeu*<sup>12</sup>) laissés au sein du *game*.

Cette ouverture du médium à la réappropriation se marque jusque dans les œuvres : ainsi, 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

---

<sup>10</sup> « Moreover, playing with the rules is inherent to many forms of 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 » ; 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, 2015, p. 20.

<sup>11</sup> GENVO Sébastien, « Comprendre les différentes formes de 'faire soi-même' dans les jeux vidéo », *op. cit.*, p. 8.

<sup>12</sup> « 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 Boris, « Le jeu vidéo. De l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, 2012, vol. 1, n° 1, p. 163, disponible à l'adresse suivante : [http://editions-design-numerique.fr/wp-content/uploads/2016/02/2012\\_1-12.pdf](http://editions-design-numerique.fr/wp-content/uploads/2016/02/2012_1-12.pdf) (consultée le 06/11/2018).

Culture vidéoludique !

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, 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, standardiser la pratique du *modding* qui, malgré son illégalité, était pourtant déjà très développée autour des jeux Nintendo.

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 idée de l'activité ludique comme acte transformateur en soi est, d'ailleurs, théorisée par Salen et Zimmerman sous la notion de *transformative play*<sup>13</sup>.

Pour cette raison, il semble utile d'envisager les détournements de jeux vidéo non en opposition par rapport à une pratique ludique décrétee « normale », mais plutôt en continuité par rapport à celle-ci. Une telle perspective permettrait en effet de mettre en avant non seulement les dimensions profondément ludiques des détournements en général (du *modding* à la parodie, au pastiche ou à la caricature), mais aussi la capacité du jeu à servir d'outil nous permettant de nous approprier le monde qui nous entoure.

---

<sup>13</sup> SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 305.

Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ?



## Ludographie

*Half-Life* (Valve Corporation, Sierra On-Line, 1998).

*Halo : Combat Evolved* (Bungie Software, Microsoft Studios, 2001).

*Spacewar* (Steve Russell, John Graetz, Wayne Wiitanen *et al.*, 1962).

*StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998).

*Super Mario Maker* (Nintendo, 2015).

*The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011).

*Unreal* (Epic MegaGames et Digital Extremes, GT Interactive, 1998).

*Warcraft : Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment, 1994).

# Bibliographie

- « Pony Dragon Mod », sur *Skyrim Nexus - mods and community*, disponible à l'adresse suivante : <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/6395> (consulté le 06/11/2018).
- « Red vs. Blue », sur *Rooster Teeth*, disponible à l'adresse suivante : <http://roosterteeth.com/show/red-vs-blue> (consulté le 06/11/2018).
- BARDZELL Jeffrey, « Machinimatic Realism : Capturing and Presenting the 'Real World' of Video Games », in Lowood Henry et Nitsche Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, 2011, pp. 195-217, disponible à l'adresse suivante : <http://sacredartichoke.com/latarsha/Nonfiction%20Ebook%20Pack%20January%202012%20PHC/The.Machinima.Reader.Henry.Lowood..Michael.Nitsche.9780262015332.pdf> (consulté le 06/11/2018).
- BERRY Vincent, « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *Pratiques de formation. Analyses*, 2008, n° 54, pp. 12-47, disponible à l'adresse suivante : [http://www.academia.edu/1127961/Les\\_communautes\\_de\\_pratiques\\_note\\_de\\_synthese](http://www.academia.edu/1127961/Les_communautes_de_pratiques_note_de_synthese) (consultée le 06/10/2018).
- BERRY Vincent, « Une 'cyberculture' ludique, collaborative et paradoxale », *MédiaMorphoses*, 2008, n° 22, pp. 55-61, disponible à l'adresse suivante : [https://www.academia.edu/1127964/Une\\_cyberculture\\_ludique\\_collaborative\\_et\\_paradoxale](https://www.academia.edu/1127964/Une_cyberculture_ludique_collaborative_et_paradoxale) (consultée le 06/10/2018).
- BOUTET Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012, vol. 3, n° 173-174, pp. 207-234, disponible à l'adresse suivante : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-207.htm> (consultée le 06/10/2018).

- FRANÇOIS Sébastien, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, 2009, n° 153, pp. 157-189, disponible à l'adresse suivante : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm> (consultée le 06/10/2018).
- 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, 2015.
- GENVO Sébastien, « 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, 2008, disponible à l'adresse suivante : [http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/genvo\\_s\\_ludovia\\_08.pdf](http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/genvo_s_ludovia_08.pdf) (consultée le 06/10/2018).
- GEORGES Fanny et AURAY Nicolas, « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des *machinima* », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, 2012, vol. 13, n° 1, pp. 03-36, disponible à l'adresse suivante : <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf> (consultée le 06/10/2018).
- GEORGES Fanny et AURAY Nicolas, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, 2012, n° 175, pp. 145-173, disponible à l'adresse suivante : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm#re1no1> (consultée le 06/10/2018).
- JENKINS Henry, « 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, 2002, pp. 343-378.
- JENKINS Henry, *Convergence Culture : Where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

Culture vidéoludique !

JENKINS Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006.

JENKINS Henry, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

NEWMAN James, *Playing with videogames*, Londres, Routledge, 2008.

RAESSENS Joost, « Computer Games as Participatory Media Culture », in RAESSENS Joost et GOLDSTEIN Jeffrey (dirs.), *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 373-388, disponible à l'adresse suivante : [http://www.hum.uu.nl/medewerkers/j.raessens/Publicaties/raessens\\_c24.pdf](http://www.hum.uu.nl/medewerkers/j.raessens/Publicaties/raessens_c24.pdf) (consultée le 06/10/2018).

SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004.

SCACCHI Walt, « Computer game mods, modders, modding, and the mod scene », *First Monday*, 2010, vol. 15, n° 5, disponible à l'adresse suivante : <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526> (consultée le 06/10/2018).

SOLINSKI Boris, « Le jeu vidéo. De l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, 2012, vol. 1, n° 1, pp. 153-174, disponible à l'adresse suivante : [http://editions-design-numerique.fr/wp-content/uploads/2016/02/2012\\_1-12.pdf](http://editions-design-numerique.fr/wp-content/uploads/2016/02/2012_1-12.pdf) (consultée le 06/10/2018).