

Le grand détournement - Ubisoft - Stories

L

Les jeux vidéo, comme toutes les autres formes d'arts mondialisés, font l'objet de détournements de la part de celles et ceux qui les consomment. Mèmes, remix, speedrun, Twitch Plays... Fanny Barnabé, chercheuse de l'Université de Liège, en a fait sa thèse de doctorat. Elle a répondu aux questions d'Estéban Giner, lui-même chercheur en sciences de l'information et de la communication, et analyste pour le Strategic Innovation Lab d'Ubisoft.

Estéban Giner : Tu es aujourd'hui chercheuse à l'Université de Liège, est-ce que tu pourrais nous présenter le Game Lab et raconter dans les grandes lignes vos sujets de recherche ?

Fanny Barnabé Le Liège Game Lab est un laboratoire de recherche qui étudie le jeu vidéo comme objet culturel et dont les membres viennent de disciplines telles que les études littéraires, la communication, l'histoire de l'art et l'architecture. Pour le dire simplement, nous analysons le jeu vidéo comme on pourrait analyser le cinéma, la littérature, ou n'importe quel autre objet artistique. Nos sujets de recherche sont donc assez variés, mais ils se recoupent en ce que nous ne nous n'analysons pas juste les jeux ou les joueurs, mais, plus largement, les « cultures ludiques » : nous prenons en considération tout ce qui entoure les jeux (les créations de fans, les discours des médias, les influences intermédiatiques...), car tout cela participe grandement à définir nos expériences de jeu.

Pour ma part, plus spécifiquement, j'ai travaillé sur trois principaux sujets : sur la narration dans les jeux vidéo (sur quoi j'ai écrit le livre *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, qui est disponible en open access sur le site des Presses Universitaires de Liège), sur les détournements de jeux vidéo (qui est le sujet de ma thèse de doctorat) et, actuellement, je travaille sur les tutoriels de jeu vidéo (je suis en train de réaliser une base de données sur le sujet).



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

E.G. : J'aimerais bien revenir sur la question de l'appropriation, qui est un sujet que tu abordes beaucoup par l'angle du détournement. Est-ce que tu peux nous en dire plus sur ces pratiques et ce que "détourner" signifie pour les joueurs et les joueuses ?

F.B. Dans ma thèse, j'étudie toutes sortes de productions (, des mods, des speedruns, des vidéos de let's play, des fanfictions ou encore des machinimas, ces créations cinématographiques produites à partir d'images d'un jeu) que les joueurs réalisent à *partir de* jeux vidéo. Par contre, je n'étudie pas vraiment ce que ces productions représentent ou signifient pour les joueurs : je n'ai pas une approche sociologique. J'ai analysé ces productions comme des œuvres d'art, en somme, parce que je voulais défendre leur intérêt esthétique, démontrer leur richesse. Bien souvent, on part un peu du principe que les œuvres de la culture populaire ne sont pas vraiment intéressantes, qu'elles ne vont pas résister à l'analyse, et on étudie donc plus facilement la pop culture en tant que phénomène social (on s'intéresse aux fans, à leurs pratiques, à leurs manières de s'organiser en communautés, etc.). Ces questions sont évidemment très intéressantes, mais j'ai voulu leur apporter un complément en montrant tout ce qu'on peut lire dans les œuvres créées par les joueurs, en montrant comment elles produisent du sens et comment elles participent à renouveler les cultures vidéoludiques.

De plus, je considère le détournement comme une forme de jeu *marquée*. Si un joueur décide que, pour lui, jouer c'est essayer de terminer un jeu le plus vite possible, quitte à le « casser » (faire du speedrun, donc), alors c'est du jeu. Si un autre joueur préfère délaissier les règles originales et simplement utiliser les environnements vidéoludiques pour raconter des histoires et les enregistrer en vidéo (faire du machinima), c'est sans doute que c'est ce qui est ludique pour lui. D'autres joueurs encore n'ont l'impression de jouer que quand ils trichent ou quand ils arrivent à subvertir les règles... En bref, détourner un jeu, changer ses règles, l'utiliser de manière imprévue, ce n'est pas une manière de jouer qui serait hors-norme ou anormale : c'est juste une manière de jouer parmi d'autres.

Les œuvres produites par les joueurs peuvent tout de même donner l'impression d'un immense écart ou d'un renversement par rapport au jeu original (par exemple, les vidéos de let's play qui transforment les jeux d'horreur en spectacles humoristiques renversent complètement le sens et l'effet du jeu d'origine). Cet « effet d'écart » ou « effet de détournement » est construit dans les œuvres mêmes, par des sortes de « figures de style » vidéoludiques. Ça a été le cœur de ma thèse d'essayer de définir ce qu'étaient ces figures de style qui créent un effet de détournement.

Court-métrage "Not Normal", de Matt MacDonald, réalisé avec GTA V.

E.G. : Aujourd'hui, de nombreux éditeurs intègrent des outils de créations directement dans leur jeu, ce qui vient rediscuter l'idée de détournement. Est-ce que tu penses qu'aujourd'hui, les pratiques des entreprises créant des jeux vidéo vont empêcher les détournements de se développer ? Quelles sont les pratiques émergentes que tu vois apparaître en ce moment et que tu suis ?

F.B. Il est vrai que chaque pratique de détournement est immédiatement récupérée par l'industrie : la série *Halo* était populaire pour produire des machinimas donc, dès le deuxième opus, les développeurs ont commencé à intégrer des outils qui facilitaient la création de vidéos (jusqu'à intégrer un « mode cinéma » dans le troisième jeu de la série) ; la création de hacks a toujours été extrêmement prolifique autour des jeux *Super Mario*, donc Nintendo a fini par développer les jeux *Super Mario Maker*, qui codifient et standardisent cette pratique ; la popularité du speedrun se marque aussi dans tous les jeux qui récompensent le joueur pour sa rapidité, etc. Cependant, chaque nouvelle standardisation est suivie de l'apparition de nouvelles formes de détournement : on a ainsi vu apparaître le slowrun comme antithèse du speedrun, ou encore les niveaux « trolls » ou les niveaux musicaux dans *Super Mario Maker*... Que ce soit en jeu vidéo ou dans n'importe quel domaine artistique, le détournement alterne toujours entre des moments de codification et des moments de déconstruction des codes, car, en

détournant, on reconfigure ce qui préexiste, mais on crée aussi de nouveaux modèles, qui vont à leur tour être détournés. Un exemple que j'aime reprendre pour illustrer ça est le cas de *Twitch Plays Pokémon* : le dispositif détournait à la base le jeu *Pokémon Rouge* et la plateforme Twitch en permettant aux utilisateurs de se disputer le contrôle de l'avatar via le chat. Le concept « cassait » un peu le fonctionnement du jeu original, parce qu'il devenait extrêmement compliqué d'opérer des manipulations qui auraient dû être anecdotiques dans le jeu – comme couper un buisson, par exemple. Mais le principe s'est rapidement standardisé, au point qu'on a vu apparaître d'autres dispositifs similaires, comme *Twitch Plays Dark Souls*, *Twitch Plays Zelda: Ocarina of Time* ou encore *Twitch Plays Sudoku*. Par contre, aussitôt que le gameplay des « *Twitch Plays...* » s'est stabilisé, on a aussi vu apparaître des parodies de ce genre naissant, donc de nouveaux détournements : je pense notamment aux cas de *Fish Plays Pokémon* et *Fish Plays Street Fighter* (où les mouvements de poissons dans des aquariums déterminent les touches qui sont appuyées dans le jeu). Je ne pense donc pas que la tendance de l'industrie à « se réapproprier les réappropriations » soit capable de signer l'arrêt de mort du détournement. Le détournement, comme je le disais, est une forme de jeu : c'est une manière de jouer avec les structures qu'on nous donne, de remettre en jeu les règles existantes, de brouiller les cases, de se ménager une marge d'action dans la rigidité du monde. Détourner est un principe ludique fondamental qui ne peut pas être arrêté et qui est même un moteur dans l'évolution du jeu vidéo, il me semble.

Vidéo "Fish plays Streetfighter"

E.G. : Quand on parle « détournement », j'ai l'impression qu'implicitement, nous faisons référence à des choses se reposant sur des éléments visuels de nos jeux... Est-ce que tu regardes aussi les détournements sonores, musicaux ?

F.B. Par détournements, j'entends toute œuvre qui est créée « à partir d'un jeu vidéo » : ça inclut donc une très grande variété d'objets sur internet. Dans ma thèse, j'ai défini deux grandes catégories de détournements, pour mettre un peu d'ordre dans tout ça. On peut effectivement distinguer les détournements du *game* (de l'objet-jeu) et les détournements par le *play* (par la manière de jouer). Dans la première catégorie, on va ainsi trouver les détournements qui modifient concrètement les objets-jeux ou leurs composantes. Le modding ou le hacking, typiquement, rentrent dans cet ensemble, car les joueurs vont réagencer les *contenus* d'un jeu pour en produire une nouvelle version. C'est une forme de détournement qu'on pourrait rapprocher du collage ou du remix en musique, par exemple. À l'inverse, les détournements par le *play* sont les cas où le jeu original n'est pas directement modifié, mais où le joueur va créer une œuvre dérivée via une performance de jeu singulière. Le machinima, le speedrun ou le let's play rentrent dans cette catégorie, car ce sont des pratiques qui ne transforment pas nécessairement le jeu d'origine, mais où la performance du joueur va déboucher sur une création. Ces deux catégories ne sont pas complètement étanches (il y a des machinimas qui utilisent le modding pour adapter les décors des jeux, par exemple), mais ça permet déjà d'y voir un peu plus clair dans le foisonnement des productions qui existe sur internet.

Les aspects graphiques ou musicaux, dont tu parlais, mais aussi le gameplay, le texte, le mouvement, la voix... C'est à tous ces niveaux-là que j'ai essayé d'identifier des figures du détournement : qu'est-ce que ça produit comme effet de remplacer telle image par une autre, tel son par un autre, tel mot ou telle attitude dans tel contexte... ? Ce sont les questions que j'essayais de poser aux œuvres.





<https://we-love-gaming.tumblr.com/>

E.G. : On a beaucoup parlé des détournements de la part des joueurs-euses mais qu'en est-il des développeur-euse-s qui détournent des jeux pour en créer de nouveaux ?

F.B. Jouer, créer et détourner sont en fait trois activités très connectées. J'ai parlé de la continuité qui existe entre jeu et détournement, mais il existe le même genre de relation entre le jeu et la création. Mon collègue Pierre-Yves Hurel a très bien mis ça en avant dans ses travaux sur la création de jeux en amateur : grâce à des entretiens avec des joueurs-créeurs, il montre que la manière dont ces amateurs conçoivent leurs jeux est intimement nourrie de leurs propres plaisirs de joueurs (s'ils créent tel type d'énigme, c'est parce que ça leur permet d'expérimenter différemment le plaisir de découvrir ce type d'énigme en tant que joueur). Ça ne revient pas à dire que créer et jouer sont exactement la même chose, mais ça montre qu'il y a une part de plaisir ludique dans le processus de création des jeux vidéo.

Ce que je veux dire avec tout ça, c'est qu'il est parfois très difficile de placer une frontière entre jeu, détournement et création, vu que toutes ces activités sont dans le prolongement l'une de l'autre : quand un joueur modifie *Minecraft* pour y intégrer les mécaniques de gameplay des jeux *Pokémon*, est-ce qu'il joue, détourne, ou crée ? Quand un développeur utilise le moteur d'un jeu préexistant pour produire son jeu, est-ce qu'il fait du modding ? Ou, quand Toby Fox crée un jeu parodique comme *Undertale*, en reprenant bon nombre d'éléments de la série *Mother*, est-il plus dans la reprise ou dans la création ? Apporter une réponse tranchée à ces questions n'a pas vraiment d'intérêt en soi, parce que le jeu, la création et le détournement sont en fait plutôt des attitudes que les individus peuvent adopter l'une après l'autre, parfois au sein d'un même processus de création. Dans ses travaux, Pierre-Yves Hurel aborde justement la tension, voire le conflit qui peut exister au sein de chaque créateur entre les différentes postures qu'il adopte successivement (un amateur ayant un peu de succès peut se retrouver hissé au rang d'auteur reconnu par sa communauté de fans, alors même qu'il se définit plutôt comme un joueur, par exemple). C'est donc intéressant d'essayer de comprendre ce qui fait passer quelqu'un d'une attitude à l'autre, et de voir comment les œuvres gardent trace de ces tensions.

Pour en apprendre plus sur les travaux de Fanny Barnabé et du Game Lab de Liège, [rendez-vous sur leur site](#).

La thèse de Fanny Barnabé sur les détournements est [accessible ici](#).

- Strategic Innovation Lab Analyst

Estéban Giner

- Graphiste

Elie Sitbon

- Stratégie digitale

Maud Espié

Recevez nos Stories
par mail !

Une fois par mois, Stories vous présente dans sa newsletter un nouveau regard sur le jeu vidéo à travers des rencontres, reportages, vidéos, data, coulisses, initiatives...