

Entre jeu et spectacle : rhétorique du *let's play*

Fanny Barnabé

1. Détourner le jeu vidéo : brève introduction

Les formes créatives d'utilisation du jeu vidéo sont aujourd’hui aussi variées que répandues. De manière générale, on peut classer les « détournements » (ces utilisations des jeux comme matériaux ou comme matrices pour produire des œuvres dérivées) en deux principales catégories : les détournements du *game* (qui transforment directement les composants de l’objet-jeu, à l’image du *modding*¹) et les détournements par le *play* (où l’œuvre vidéoludique n’est pas matériellement modifiée, mais prend un sens nouveau à travers une performance, une interprétation transformatrice)². Dans ce second ensemble, on peut ainsi classer le *machinima* (l’utilisation d’environnements vidéoludiques pour réaliser des films d’animation), le *speedrun* (pratique consistant à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible) ou encore le *let's play* – objet principal de cet article.

Né dans le début des années 2000 sur les forums du site *Something Awful* (où il prenait encore la forme de captures d’écran commentées)³, le *let's play* désigne, aujourd’hui, la captation vidéo d’une session de jeu, durant laquelle le joueur commente ses actions à voix haute, et qui est diffusée, soit en direct, sur des plateformes de *streaming* telles que *Twitch*, soit sous la forme de vidéos préenregistrées, sur des hébergeurs tels que *YouTube*. Les vidéos ainsi produites peuvent prendre des formats divers (être plus ou moins longues, plus ou moins retravaillées en postproduction...), mais elles ont généralement en commun une certaine légèreté de ton et une esthétique assez brute, marquée par l’improvisation et la spontanéité (qu’elle soit réelle ou jouée). En effet, 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.

Riches à bien des égards, ces vidéos nous intéresseront ici en tant qu’elles mettent en question l’existence d’une frontière entre l’activité ludique et la production de détournements. En effet, les *let's play* dérivent bien d’expériences de jeu : ils conservent en majeure partie le *gameplay* et la linéarité des titres qui leur servent de support, et certaines vidéos sont enregistrées en direct et à peine retouchées. Ces dernières sont, en outre, plutôt étiquetées comme de simples captations de parties que comme des œuvres autonomes, si bien qu’intuitivement, le *let's play* semble davantage se rapprocher d’une expérience ludique « au premier degré » que d’un usage transformatif du jeu.

Néanmoins, à travers l’analyse détaillée d’un *let's play* francophone⁴, nous tâcherons de montrer que certaines de ces vidéos peuvent construire – par l’accumulation de divers mécanismes rhétoriques – un « effet d’écart » par rapport au jeu qu’elles mettent en scène. À travers diverses *figures*, elles élaborent et signalent leur statut d’expériences de jeu « au second degré », de détournements (terme dès lors conçu comme un *effet de discours* que le lecteur doit activer plutôt que comme un genre ou une catégorie figée d’œuvres).

2. Figures du *let's play*

¹ 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.

² Pour plus de détails sur cette catégorisation, nous renvoyons à notre thèse de doctorat (Barnabé 2017, p. 19), dont le présent article est une adaptation.

³ Pour plus d’informations sur l’histoire de la pratique, voir Menotti (2014), ou le site: *The Let's Play Archive* <<http://lparchive.org/faq>> (Consulté le 21/06/2018).

⁴ Ce corpus se veut plus illustratif que représentatif, dans le sens où la présente étude 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.

Selon Bonhomme, les figures de rhétorique ne se définissent pas par leur caractère déviant ou fautif : elles ne sont pas des « écarts » par rapport à la norme du langage, mais constituent plutôt l'un des outils de son fonctionnement ordinaire. En ce sens, elles ne sont pas identifiables par des caractères structurels propres, mais plutôt par des effets de « saillance » qu'elles produisent dans un contexte discursif bien particulier : « les constructions figurales se manifestent par des marquages qui les détachent de leur cadre de discours » (Bonhomme 2014, p. 31).

D'autre part, loin d'être de simples apparets, un simple emballage cosmétique du discours, les figures exercent différentes fonctions dans la communication (d'expressivité, de rendement, de métacommunication, etc.). Dans cette optique, nous tâcherons ici de mettre au jour quatre figures possibles du *let's play* qui servent une fonction pragmatique commune : la production d'un effet d'écart par rapport à l'œuvre qui est jouée et par rapport à une expérience ludique « modèle »⁵.

La vidéo qui est soumise à l'analyse provient d'une série de *let's play* réalisés par le vidéaste Benzaie sur le jeu de rôle *Pokémon Jaune*⁶. Ces *let's play* appartiennent à la catégorie des vidéos tournées en direct sur *Twitch* et rediffusées par la suite sur *YouTube*, et c'est sur la version rediffusée que se basera notre commentaire. Nous nous intéresserons, plus précisément, au deuxième épisode de la série, afin de passer outre la longue introduction du jeu *Pokémon Jaune*, qui occupe une grande partie du premier.

Dans ce *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. Ces procédés seront divisés en quatre sous-catégories : la spectacularisation, l'anti-jeu, la fictionnalisation et l'ironie.

3. Spectacularisation

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 en un spectacle dont les frontières sont établies par différents marqueurs. On passe donc du jeu en tant 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, la capture vidéo du jeu est intégrée dans un cadre bleu qui laisse aussi une place 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, un GIF animé de Benzaie en train de courir, l'adresse de ses pages *Facebook* et *Twitter* et, cachant en partie ces dernières, un agrandissement d'une image de Pikachu, le Pokémon principal du titre joué (voir fig. 1). À travers ces différentes garnitures (qui s'ajoutent à l'énoncé du jeu comme autant d'appendices), la performance ludique est *encadrée*. Or le cadre – comme le signale Klinkenberg au sujet des œuvres picturales⁷ – 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.

⁵ Au sens d'Eco (1985).

⁶ « Prof. Chiant - Pokémons Jaune #2 - Benzaie Live », sur *YouTube*. <<https://www.youtube.com/watch?v=fd3PywThSxE>> (Consulté le 28/06/2018).

⁷ « Ainsi, les encadrements et les socles que nous trouvons dans les musées nous disent explicitement que nous avons affaire à des signes » (Klinkenberg 1996, p. 412).

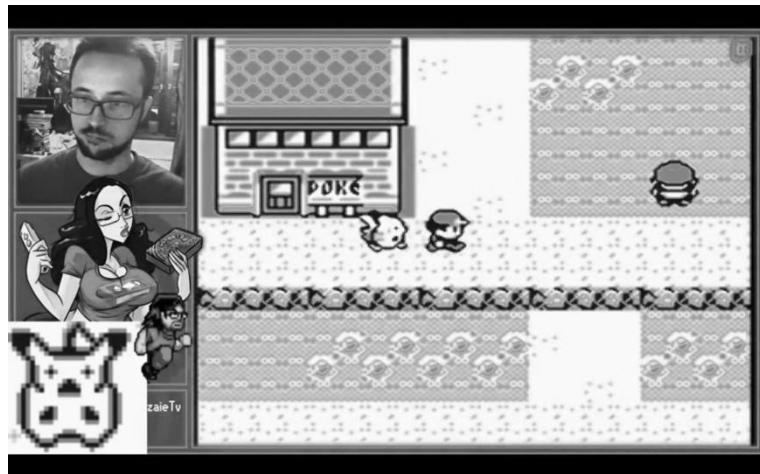


Fig. 1

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 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, mais avec une figuration forte d'auctorialité. 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 regardent⁸ : 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 » (présentant ainsi le *let's play* comme une expérience ludique collective et comme un discours à la fois subjectif et dialogique).

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. Cette disposition a d'autre part 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) – « aplatissement » qui rappelle la notion d'« hyper-bidimensionnalité »⁹ développée par Azuma (2008, p. 165).

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 Pokémons, 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 déroulement normal de la partie, ce dont il use fréquemment. Ainsi, dans la vidéo qui nous occupe, entre 10:11 et 10:34, il précipite un combat contre un Pokéémon non désiré, au point, d'ailleurs, de faire quelques fausses manipulations. À plusieurs reprises, la prévalence est donc donnée à la rapidité d'exécution plutôt qu'au « beau jeu », ce qui a pour effet de renverser certaines valeurs ludiques classiques : 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.

⁸ Nous remercions Pierre-Yves Hurel d'avoir partagé avec nous cette analyse.

⁹ « 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, p. 165).

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* (Klinkenberg 1996, p. 75) 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 une chanson à ses spectateurs : 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 (fig. 2). Deuxièmement, dès la fin de la chanson, il procède à un récapitulatif de ce qu'il vient d'accomplir. Ces répétitions servent une fonction commune : la fonction phatique. La saillance ne provient donc pas ici d'une contradiction ou d'une rupture, mais au contraire de la redondance, de l'étalement du sens, qui crée un décalage par rapport au jeu comme expérience subjective en l'inscrivant dans un fonctionnement dialogique : la performance ludique ne cesse de s'adresser à un public.



Fig. 2

Cependant, si ces procédés de spectacularisation 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*. Ainsi, 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) et d'échecs qui 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 *Pokémon Jaune* (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. Régulièrement, il arrive ainsi qu'il 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. Les ruptures de ce type sont saillantes, car elles rompent les barrières fictionnelles, interrompent la syntaxe du jeu et la continuité de la pratique, mais aussi, car elles mettent en question une caractéristique formelle du jeu *Pokémon Jaune* : sa dimension *solo*. Si les spectateurs ne peuvent pas directement agir sur le déroulement du jeu, le fait que Benzaie réagisse aux commentaires introduit effectivement une marge d'intervention dans la vidéo et thématise le public comme un « joueur secondaire » (Delbouille 2018).

L'interactivité du format est tout particulièrement perceptible lorsque le *let's player* attrape un nouveau Pokémon car, à cet instant, la possibilité lui est donnée de surnommer la créature, ce qui est une occasion de faire participer ses spectateurs. À 11:38, par exemple, il sollicite le *chat* afin de trouver un nom pour un Pokémon de type combat initialement nommé « Férosinge » : ils optent 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.

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 soutenir financièrement le vidéaste en lui envoyant des « pourboires ». À chaque don, le pseudonyme du mécène 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 (fig. 3). La saillance est donc du même ordre que celle décrite précédemment : elle interrompt le jeu et introduit un pic de dialogue dans une performance ludique pensée pour être individuelle.



Fig. 3

Néanmoins, si ce système de dons participe d'une certaine interactivité qui lie le *let's play* au régime du jeu, il sert également une fonction de spectacularisation, 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*¹⁰, 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 », 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 (les interventions des spectateurs déconcentrent bien souvent Benzaie de l'action qu'il est en train d'effectuer) et 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).

¹⁰ Voir, à partir de 24:27 : « Dracon Mal'foie #3 - Harry Potter sur PS1 - L'age d'or des JV », sur YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=AJclT-xo0Ko>> (Consulté le 29/06/2018).

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*, 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 et 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 somme, bien que les fonctions de *spectacularisation* et de *ludicisation* 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.

4. Anti-jeu

Dans le *let's play* de Benzaie consacré à *Pokémon Jaune*, on rencontre également 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, soit le fonctionnement du *gameplay* et le *play* modèle, soit les valeurs traditionnellement associées au jeu en général.

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, aller se chercher à boire ou encore publier sur les réseaux sociaux. Dans la vidéo qui nous occupe, le vidéaste interpelle notamment 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.

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*, tantôt pour montrer une vidéo parodique à ses spectateurs, ou tantôt encore pour se moquer des graphismes d'un personnage en lui accolant une image de *blobfish*, un poisson au physique disgracieux (fig. 4)¹¹.



Fig. 4

Les figures d'anti-jeu peuvent aussi spécifiquement contredire des mécaniques de *gameplay* propres à *Pokémon*. Ainsi Benzaie s'attache-t-il, régulièrement, à refuser de capturer certains Pokémons, alors

¹¹ Entre 25:20 et 25:48, dans « Henry Paté #2 - Harry Potter sur PS1 - L'Age d'Or du JV », sur YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=iD8U_njiAkw> (Consulté le 30/06/2018).

même que la collection des créatures est au fondement du titre. 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 ! ». 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.

Enfin, l'anti-jeu peut aussi s'opposer aux fonctions communément attribuées au jeu, telles que celles de produire de l'amusement et un engagement fort¹². 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, il se met à accélérer le déroulement du jeu par à-coups en se plaignant, puis jure lorsqu'un combat se lance. Les interventions de ce type contrastent non seulement par rapport au contexte d'énonciation du jeu, mais aussi par rapport à celui du *let's play*, supposé être un spectacle digne d'intérêt.

Néanmoins, comme on l'imagine, ces figurations 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* en une suite d'épisodes introduit de l'hétérogénéité par rapport aux deux contextes d'énonciation de la vidéo : celui du jeu et celui du *streaming* en direct. 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 intonations typiques de la culture populaire.

5. Figures du « faire comme si » : créer l'écart par la fiction

À côté des figures servant des fonctions de spectacularisation ou d'anti-jeu, les mécanismes producteurs d'écart les plus régulièrement employés par Benzaie ont trait à la production de fiction, voire de narration.

5.1. 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 PNJ¹³, 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 », qui est issu du dessin animé *Dragon Ball Z* et nommé 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 deux niveaux : d'une part, 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 ; d'autre part, la référence à *Dragon Ball Z* vient fracturer la cohérence de l'univers fictionnel de *Pokémon*. À travers la

¹² Même si le fantasme de l'engagement total du joueur dans le jeu – cultivé par la critique et l'industrie – n'est 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).

¹³ « Personnage non joueur ».

performance du joueur, ce mélange de différentes diégèses trouve toutefois une nouvelle cohérence, puisqu'il en vient 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. 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). Ces interprétations sont souvent l'occasion d'ajouter au texte des passages improvisés, qui annexent aux personnages des propriétés sémantiques complètement improches – en jouant bien souvent la carte du prosaïsme ou de la vulgarité. Pour illustration, à partir de 07:27, alors que Benzaie tente d'entrer dans les bâtiments de la Ligue Pokémons (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 Pokémons, OK ? C'est pour ça qu'on en donne à des gosses ». De même, dès 38:38, 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 ». Ces ajouts sont saillants en ce qu'ils attribuent aux personnages des propriétés sémantiques qui contrastent avec celles que l'œuvre leur attribuait initialement : ceux-ci deviennent, bien souvent, moqueurs, vulgaires ou sexualisés, alors que *Pokémon Jaune* prend place dans un univers merveilleux, enfantin et aseptisé, d'où les thématiques violentes ou graveleuses sont gommées.

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. À travers le prisme de son personnage, Benzaie peut narrativiser ses actions ludiques, intégrer sa performance à l'univers fictionnel. Néanmoins, 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 rendre absurde la logique ludonarrative 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 Pokémons » 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 Pokémons) 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).

5.2. 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 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. 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. Or Benzaie ne manque aucune occasion 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 qui en dictent la logique), celui-ci crée par sa performance des achoppements 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 Pokémons. 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 provient ici du fait 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.

Une autre mécanique ludique similairement raillée par le *let's player* est le fait que chaque combat gagné fait remporter au joueur de la monnaie virtuelle qui lui permet d'acheter divers objets utiles pour sa progression. 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 ! ». La fictionnalisation opérée par le *let's player*, d'abord relativement respectueuse de l'univers et du protagoniste de la série, 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).

À travers ce type de figures, le *let's play* génère donc 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.

5.3. Superposition des fictions et création d'une « ludiégèse »

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* et d'accepter les constants changements de paradigmes ou de rôles opérés par le vidéaste.

Les exemples de passages où le *let's play* vient condenser plusieurs logiques (narratives, ludiques et propres à la performance) sont effectivement 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 dont Benzaie a aussi produit un *let's play* et dont l'un des protagonistes est victime d'étranges absences. Cette seule comparaison mêle donc un important nombre de procédés : en accélérant le jeu, Benzaie produit un effet d'écart syntaxique ; cependant, il adopte une attitude fictionnalisante réconciliatrice en prenant la voix du 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 référence se rapproche donc du fonctionnement de la *private joke* ou, dans les termes de Dupréel 2012, p. 42, du « rire d'accueil »). 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 formant la « ludiégèse » (Amato 2005) propre au *let's play* de Benzaie.

Dans ce cas-ci, les figures, les transformations que le *let's play* opère vis-à-vis du jeu et de son *play* modèle, sont donc elles-mêmes jouées sur le mode du « comme si », au point de constituer ensemble une fiction tierce, 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 à la métalepsis : selon lui, « une figure est (déjà) une petite fiction » (2004, p. 17), dans le sens où « une fiction n'est en somme qu'une figure prise à la lettre et traitée comme un événement effectif [...] » (2004, p. 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.

6. Ironie

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, p. 139) construisant une opposition (ou, du moins, un décalage) entre l'énoncé et l'énonciation (contexte sans lequel la figure ne peut pas toujours être identifiée).

Des contradictions de ce type se trouvent très régulièrement construites par le jeu ou par 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 : « 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 de Pikachu et, surtout, elle est contredite par les moqueries répétées proférées par Benzaie au fil de l'épisode précédent 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 en faire figurer une version agrandie dans le cadre de ses vidéos consacrées à *Pokémon Jaune* (fig. 5).

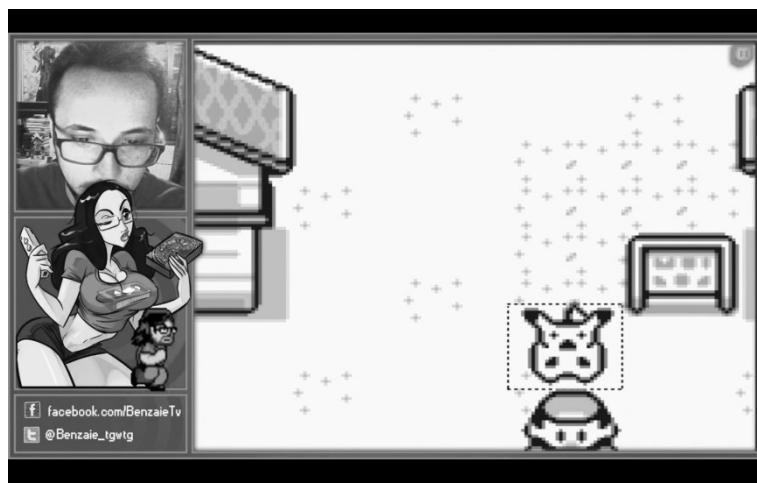


Fig. 5

On peut ici observer que l'élément du jeu jugé maladroit 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, l'ironie n'est donc pas vraiment un procédé déconstructeur, mais 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, p. 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 par ailleurs 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.

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 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 zéhef, Quaraté ». Le même procédé est répété plus ou moins à l'identique dans les combats suivants.

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-bidimensionnalité d'Azuma (2008, p. 165), puisque le premier et le second degrés ne semblent plus se supplanter l'un l'autre et sont ramenés sur un même plan.

7. Conclusion

S'il met de prime abord en question les frontières entre jeu et réécriture, nous avons vu que le *let's play* signale son statut de détournement à travers des figures dites de spectacularisation, d'anti-jeu, de fictionnalisation et d'ironie.

De leur dimension spectaculaire, il découle que les vidéos de *let's play* se construisent à la fois comme les captations d'une expérience de jeu individuelle et comme des adresses à un public ; comme des actes ludiques et des actes de communication. En intégrant des figures « anti-ludiques » (interruptions de l'activité, figuration de l'ennui ou du désengagement, ruptures ou refus du *gameplay*...), elles ne

constituent pas toujours une représentation du jeu dans ce qu'il peut avoir de consensuel, mais participent à élargir la culture vidéoludique à des pratiques ou des formes qui ne lui sont pas volontiers associées. Par divers procédés de « faire comme si » (interprétation de rôles, relecture du jeu au prisme d'une logique exogène, etc.), ensuite, le *let's play* construit une fiction tierce qui ne répond ni tout à fait à la logique de l'univers-source, ni tout à fait à celle du *gameplay*, ni encore à celle du réel, et qui est ainsi profondément « ludiégétique ». Enfin, en alternant les énoncés ironiques et le jeu au premier degré, ces productions donnent de l'œuvre originale une représentation ambivalente, où les différentes lectures (au premier et au second degré) sont simultanément actives.

Ces quatre types de figures sont, de plus, régulièrement entrecoupées 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 empêchent ainsi toute normalisation du détournement et préservent sa dynamique de déconstruction créative des univers ludiques et des normes du jeu.

Bibliographie

- 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
- Azuma Hiroki (2008). *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures
- Barnabé Fanny (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémons*, Thèse de doctorat en Langues et lettres, Université de Liège <<http://hdl.handle.net/2268/210764>> (Consulté le 21/06/2018)
- Bonhomme Marc (2005). *Pragmatique des figures du discours*, Paris, Honoré Champion, 2014
- Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Ter Minassian Hovig and Tricot 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 <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00851446/file/Ter_minassian_et_alii_A_paraître_dans_MEI_37_.pdf> (Consulté le 29/06/2018)
- Delbouille Julie (2018). « Jouer à travers l'autre : jeu “secondaire”, jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », Communication à la journée d'étude *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, Université du Québec à Montréal <<https://orbi.uliege.be/handle/2268/223638>> (Consulté le 29/06/2018)
- Dupréel Eugène (2012). *Le problème sociologique du rire*, Paris, L'Harmattan, 1949
- Eco Umberto (1979). Bouzaher Myriem, trad. *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes*, Paris, Librairie Générale Française, 1985
- Genette Gérard (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil
- Genette Gérard (2004). *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil
- Groupe μ (1982). *Rhétorique générale*, Paris, Seuil
- Klinkenberg Jean-Marie (1996). *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck
- Menotti Gabriel (2014). « Videorec as gameplay. Recording playthroughs and video game engagement », *GAME*, n° 3, pp. 81-92 <http://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Menotti.pdf> (Consulté le 21/06/2018)

Schoentjes Pierre (1998). « Un supplément de liberté », in Guérard Cécile, dir., *L'Ironie, le sourire de l'esprit*, Paris, Autrement, pp. 108-126

Notice biographique

Fanny Barnabé est docteure en Langues et lettres et membre du Liège Game Lab, à l'Université de Liège. Elle a réalisé son mémoire de master (dont le texte remanié a été publié aux Presses Universitaires de Liège) sur le thème de la narration vidéoludique. Sa thèse porte sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo, qu'elle étudie d'un point de vue rhétorique et poétique. Elle réalise actuellement un séjour postdoctoral à l'Université Ritsumeikan de Kyoto, sous la direction du Professeur Hiroshi Yoshida, à l'aide d'une bourse Marie-Curie COFUND de l'Université de Liège (cofinancée par l'Union Européenne). Ce séjour est consacré à l'étude du paratexte des jeux vidéo.

Publications :

<http://orbi.ulg.ac.be/browse?type=author&value=Barnab%C3%A9,Fanny%20p022868>