

Figures de l'ironie et thématiques politiques dans le *streaming* de jeu vidéo sur *Twitch.tv* : approche rhétorique des performances d'Antoine Daniel

Résumé

Cet article propose d'étudier, depuis une perspective rhétorique, les formes et fonctions pragmatiques de l'ironie employée par les *streamers* de jeux vidéo sur la plateforme *Twitch.tv* à travers une étude de cas : l'articulation des figures ironiques et des thématiques politiques dans les performances du *streamer* Antoine Daniel. L'article part de l'hypothèse que l'ironie peut servir la mise en spectacle du jeu (activité déjà caractérisée par son « second degré » ; Henriot, 1989 : 279), être le support de sa remédiation sur une plateforme de diffusion audiovisuelle, et qu'en retour l'attitude ludique du *streamer* n'est pas sans effet sur les modes d'expression de l'ironie et du discours critique qu'elle est censée porter. Sur la base d'un corpus de 127 vidéos de « *best of* » archivées sur *YouTube* et reprenant les temps forts des diffusions d'Antoine Daniel sur *Twitch.tv*, nous détaillons quatre grands types de fonctions pragmatiques exercées par l'ironie dans le contexte du *streaming* : la production d'incertitude, la narration, l'effacement énonciatif et la production de sociabilité (tantôt sous forme coopérative, tantôt comme jeu de sabotage).

Notice biographique

Fanny Barnabé est Enseignante-chercheuse à Epitech, au laboratoire Méthodes numériques pour les Sciences de l'Humain et de la Société. Ses recherches portent sur la narration vidéoludique (à laquelle elle a consacré l'ouvrage *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, paru aux Presses Universitaires de Liège), sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo (sujet de sa thèse de doctorat), sur les tutoriels de jeu vidéo (qu'elle a étudiés durant son mandat de Chargée de recherches FNRS à l'Université de Liège) et sur l'humour et l'ironie dans le *streaming* de jeu vidéo sur *Twitch.tv*. En 2017-2018, elle a réalisé un séjour postdoctoral d'un an à Kyoto, au sein du Ritsumeikan Center for Game Studies.

Introduction : *Twitch.tv*, Antoine Daniel et le *streaming* de divertissement

Cet article propose d'étudier, depuis une perspective rhétorique, les formes et fonctions pragmatiques de l'ironie employée par les *streamers* de jeux vidéo orientés « divertissement » sur la plateforme *Twitch.tv* à travers une étude de cas : l'articulation des figures ironiques et des thématiques politiques dans les performances d'Antoine Daniel. En prenant pour objet des prestations de jeu mises en spectacle, nous tenterons de déterminer dans quelle mesure l'attitude ludique (Henriot 1969 : 73) spécifique à ce contexte de *performance play* (Pellicone et Ahn 2017) influe sur les modes d'expression de l'ironie et sur le discours critique qu'elle est censée porter. En retour, nous examinerons comment l'ironie peut s'articuler au jeu (activité déjà caractérisée par son « second degré » ; Henriot, 1989 : 279) et être mise au service de sa remédiation sous forme de spectacle audiovisuel dans le contexte du *streaming*.

En tant que forme de « jeu secondaire » (permettant aux spectateurs de s'engager indirectement dans l'activité ludique sans pour autant tenir la manette ; Delbouille 2018) et en tant qu'art de la performance, le *live-streaming* de jeu vidéo entretient des liens de parenté avec des formes médiatiques antérieures (tels que le commentaire sportif, les *talk-shows* humoristiques...). Pour autant, cet écosystème médiatique a rapidement développé ses propres codes en puisant dans d'autres référentiels que ceux de ses prédécesseurs : le jeu, mais aussi la « culture participative » (Jenkins 2006) d'internet et la production amateur (Flichy 2010). On y retrouve en effet la même prégnance de certains procédés rhétoriques : la parodie, l'imitation et transformation, le partage de l'auctorialité via la participation, ou encore l'ironie et les modes d'expression au second degré. Sur *Twitch*, l'importance de l'ironie comme mode de communication privilégié par les utilisateurs est directement observable par l'intermédiaire de l'émoticône « Kappa » : ce symbole permet aux spectateurs de signaler le caractère sarcastique des messages qu'ils écrivent et est devenu un emblème des conventions linguistiques propres au site.

Au-delà de ces tendances transversales, la popularisation croissante du *streaming* sur *Twitch* (visible dès le début des années 2010¹) a toutefois entraîné la prolifération d'une variété de formats. Ceux-ci développent tous des conventions propres, variant selon leurs sujets (jeu

¹ *Twitch* prend ses origines en 2007 dans le site *Justin.tv*, initialement dédié à la diffusion en direct la vie quotidienne de Justin Kan, à la manière d'une télé-réalité. Rapidement, le site s'ouvre à ses utilisateurs et, en 2011, la popularité du contenu vidéoludique pousse les fondateurs à lui consacrer une plateforme propre : *Twitch*. Deux marqueurs importants de la popularisation du *streaming* de jeux vidéo sont, en 2014, la fermeture de *Justin.tv* et le rachat de *Twitch* par le géant Amazon pour 970 millions de dollars (Ottelin, 2015) et, en 2015, la création du concurrent *YouTube Gaming* par Google.

vidéo, musique, vulgarisation, revue de presse...) et selon leur cadrage médiatique : les *streams* de découvertes de jeux en solitaire ne répondent pas aux mêmes codes que les diffusions d'événements « IRL »², les marathons caritatifs³ ou les tournois d'*esport* (de sport électronique⁴), par exemple. Dans cet article, nous nous focaliserons donc sur les usages de l'ironie dans une catégorie particulière de performance, celle du « *streaming* de variété » (Taylor, 2018) : celle-ci rassemble des *streamers* qui mobilisent des jeux vidéo variés (sans nécessairement se spécialiser dans un titre ou prétendre à la compétitivité) pour proposer un contenu visant principalement l'humour et le divertissement. Cette orientation est déterminante pour notre étude, car elle ancre les discours dans un registre spécifique : ici, la personnalité du *streamer* et la dimension sociale de l'activité priment sur le jeu montré ou sur la performance ludique (Gandolfi 2016 : 77) ; ces derniers sont plutôt les supports d'une mise en scène de soi reposant sur un ton désinvolte et une esthétique assez brute, marquée par l'improvisation et la spontanéité (qu'elle soit réelle ou jouée). La proximité de cette esthétique avec le régime de la production amateur favorise le recours aux stratégies rhétoriques de l'humour, de la parodie et de l'ironie, qui seront examinées ici.

Précisément, nous baserons l'analyse sur les performances d'Antoine Daniel, une figure proéminente du *streaming* de divertissement francophone actuel. Ancien vidéaste de *YouTube* et auteur de la célèbre émission humoristique *What The Cut !?*, ce dernier exerce principalement comme *streamer* de jeu vidéo sur *Twitch* depuis 2018. Sa chaîne⁵, qui comptabilise 754 200 *followers* en date du 06 janvier 2022, est l'une des plus visibles de sa catégorie au sein de la cartographie du *streaming* francophone récemment réalisée par Nicolas Bouchaib⁶ (basée sur la circulation des *viewers* entre les chaînes), aux côtés de celles de MisterMV, Domingo, Ponce et ZeratoR, avec lesquels il partage une certaine tonalité comique.

Or l'un des *gimmicks* humoristiques utilisés par Antoine Daniel n'est autre que la citation de personnalités politiques dans un contexte ludique. En partant de ce motif, nous tenterons de mettre au jour les formes de l'ironie employées par le *streamer* et les fonctions qu'elles

² « In real life ». Pour exemple, voir l'émission de cuisine « Toque chef » animée par Domingo (« 🍳 TOQUE CHEF avec Michou, Inox, Laink, Terracid, Deujna, Jeel, Xari & Jiraya ! », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=YOPpFnS12-g). Sauf mention contraire, toutes les sources numériques citées dans cet article ont été consultées pour la dernière fois le 05/01/2022.

³ Tels que le ZEvent, organisé annuellement par ZeratoR et Dach.

⁴ Pour exemple, voir la chaîne « Solary », sur *Twitch.tv*. www.twitch.tv/solary.

⁵ « AntoineDaniel », sur *Twitch.tv*. www.twitch.tv/antoinedaniel.

⁶ « Nicolas Bch », sur *Twitter*. twitter.com/nicolasbchb/status/1400426954193518595?s=20.

exercent dans la performance.

Dans la suite du texte, quatre fonctions pragmatiques de l'ironie seront détaillées. Premièrement, nous aborderons son utilisation comme catalyseur d'incertitude. Deuxièmement, nous envisagerons la parenté entre ironie et fiction en montrant comment les traits d'humour peuvent être mis au service d'une narration. En troisième lieu, nous nous interrogerons sur les jeux énonciatifs qui se développent entre les différents participants de l'échange (qui est « responsable » du sens porté par le trait d'humour ?). Enfin, nous nous pencherons sur les phénomènes de coopération et de divergence entre *streamers* et *viewers* dans la construction d'une communication ironique, pensée comme pratique sociale.

État de l'art et corpus

En raison de la popularité du phénomène et de l'influence considérable qu'il exerce sur l'industrie vidéoludique, le *streaming* de jeu vidéo bénéficie déjà d'une importante bibliographie dans le domaine des *game studies*⁷ et de méthodes d'analyse propres (Recktenwald 2017 ; Pan, Bartram et Neustaedter 2016). Il a notamment été étudié dans sa relation avec les pratiques compétitives de jeu et l'*esport* (voir Taylor 2018, Cheung et Huang 2011), ainsi que dans les domaines de la sociologie, de l'ethnographie ou du marketing, afin de décrire les interactions entre *streamers* et spectateurs (voir Coavoux et Roques 2020 ; Gandolfi 2016 ; Hamilton, Garretson et Kerne 2014 ; Kaytoue *et alii* 2012 ; Deng *et alii* 2015 ; Edge 2013 ; Johnson et Woodcock 2019 ; Pellicone et Ahn 2017). Quelques travaux ont commencé à s'intéresser aux spécificités des discours qui se développent sur *Twitch*, notamment pour leur caractère potentiellement toxique (*cf.* Poyane 2019 ; Mihailova 2020), ou pour souligner le caractère massif et cacophonique des interventions des *viewers* dans le chat, parfois comparées au rugissement d'une foule dans un stade (Hamilton *et alii* 2014 : 1320). Beaucoup reste toutefois à faire pour comprendre les spécificités discursives des interactions entre *streamers* et *viewers*.

Le corpus envisagé ici se composera précisément des 127 vidéos publiées⁸ sur la chaîne *YouTube* « Best Of Antoine Daniel »⁹, qui reprennent les temps forts des performances du *streamer* diffusées en direct sur *Twitch*. Elle fait partie des nombreuses chaînes ayant fleuri sur *YouTube* ces dernières années pour archiver et rediffuser les *streams* – *Twitch* ne

⁷ Pour un état de l'art fourni sur le sujet, voir Harpstead *et alii* (2019).

⁸ En date du 11 novembre 2021.

⁹ « Best Of Antoine Daniel », *YouTube*. www.youtube.com/c/BestOfAntoineDaniel.

conservant les vidéos que durant 60 jours maximum (pour les diffuseurs ayant acquis le statut de « partenaires »). Ces rediffusions diffèrent de la prestation originale en ce qu'elles peuvent être plus ou moins montées ou retravaillées : dans le cas présent, les « *best of* » envisagés ont été réalisés par un monteur tiers, employé par Antoine Daniel, et représentent des condensés assez brefs de ses *streams*, ne préservant généralement pas (ou incomplètement) le déroulé du chat. Ce changement de format ne fait toutefois pas obstacle dans le contexte de cette étude, qui prend pour point de départ les discours du *streamer* et non ceux des commentateurs. Par ailleurs, ces vidéos ont l'avantage de présélectionner au sein de l'immense masse de contenu¹⁰ des moments jugés suffisamment représentatifs pour être dignes d'être ainsi mis en valeur. Ce corpus permet, enfin, de ne pas nous limiter à une série de performances d'un même type (centrées sur un jeu, un événement, un genre, etc.), mais de traverser toutes les prestations du *streamer* réalisées ces deux dernières années.

Nous y avons systématiquement repéré et annoté toutes les interventions faisant explicitement référence à la politique, qu'elles soient initiées par Antoine Daniel, par un message du chat repris à l'oral par ce dernier, ou par un autre streamer (dans le cas de performances sur des jeux multijoueurs) : sur les 127 vidéos du corpus, seules 27 ne comportent pas de trace d'humour politique. Le motif occupe donc une place centrale dans les stratégies discursives employées par le *streamer*, mais nous verrons qu'il sert des fonctions communicatives très diverses, largement déterminées par le contexte ludique.

Que devient le sens littéral ? Mise en jeu et mise en spectacle de l'ironie

L'ironie est généralement définie comme une figure de logique (Groupe μ 1982 : 139) englobant les discours ou actions qui construisent – sur un mode indirect et dissimulateur – une opposition (ou, du moins, un contraste ou un décalage) entre l'énoncé et l'énonciation via des procédés tels que l'antiphrase. Plus simplement, elle est donc souvent comprise comme le fait d'exprimer le contraire de ce que l'on pense ou d'émettre une idée que l'on considère être fausse (voir Barbieri et Saggion 2014 : 155-156). En raison de cette mise en contraste, on attribue à l'ironie une nature évaluative (Schoentjes 2007 : 8), un pouvoir de contestation ou de subversion.

Cependant, dans le contexte du *streaming* de jeux vidéo, cette portée critique ou contradictoire est loin d'être toujours activée. Les discours qui y sont énoncés sont à la fois

¹⁰ Antoine Daniel diffuse du contenu environ cinq jours chaque semaine, généralement pendant quatre à cinq heures, ce qui représente une quantité importante de vidéos à traiter.

contraints par le jeu qui leur sert de support et transformés par le fait qu'ils sont eux-mêmes « joués » (au sens théâtral), mis en spectacle. La banalisation du régime de discours ironique sur *Twitch* entraîne en outre que celui-ci peut être employé comme « degré premier » de l'interaction et qu'un énoncé peut porter les marqueurs de l'ironie (un changement de ton, une exagération, un geste marquant le statut particulier de la phrase...) sans pour autant être faux ou satirique.

C'est par exemple le cas lorsque, dans un *stream* sur le jeu de géographie *GeoGuessr*¹¹, Antoine Daniel doit explorer un lieu se trouvant en Israël et décide de museler son chat par précaution. Il s'exclame, sur un ton joyeux et en levant les mains : « Ah non, on reste en *emotes only*¹² s'il vous plaît ! Nous sommes en Israël/Palestine ! [...] Ah j'suis navré... C'est pas moi qui décide ! »¹³. La dernière part de l'intervention est bel et bien une antiphrase, puisqu'il est l'auteur de la décision, contrairement à ce qu'il affirme d'un air faussement désolé. Cependant, le reste de l'énoncé est prononcé sur le même ton, alors qu'il ne témoigne pas d'un manque de prise au sérieux des potentiels dérapages que ce contenu peut susciter dans le chat : en effet, la phrase est suivie d'un effet tout à fait littéral, à savoir la mise en place d'une action de modération stricte. En d'autres termes, si le *streamer* manifeste oralement une distance vis-à-vis de sa décision, son ironie n'implique pas de remise en question de la valeur ou de la nécessité de cette action, qui est par ailleurs appliquée.

Dans ce contexte, il devient parfois difficile de distinguer un « premier » ou un « second » degré de l'expression, puisque la généralisation de l'humour invite à soupçonner tous les messages comme valant pour autre chose que ce qu'ils sont, sans qu'aucune lecture définitive n'en soit imposée. Cette propriété de l'ironie n'est sans doute pas sans rapport avec le contexte ludique dans lequel elle est énoncée.

Fonctions ludiques de l'ironie : un catalyseur d'incertitude

La capacité de l'ironie à « interroger » (Schoentjes 2008) fait de cette figure un outil propice au jeu. En effet, l'expérience ludique repose sur la gestion d'une *incertitude* pour laquelle le

¹¹ Anton Wallén, 2013.

¹² L'*emote only* est un mode pouvant être activé par les *streamers* sur *Twitch* pour obliger leurs spectateurs à ne plus s'exprimer que par l'intermédiaire d'émoticônes (écrire du texte dans le chat devient temporairement impossible).

¹³ Notons que les prises de parole de *streamers* citées dans cet article sont retranscrites le plus fidèlement possible, à l'exception des bégaiements ou répétitions ponctuelles de mots, qui sont éludés. Les liens vers les vidéos sont cités en notes et suivis (entre parenthèses) de l'horodatage indiquant le début du passage commenté. « POUR L'AMOUR DE LOGITECH (GeoGuessr) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=8WSGMf7A-zA (07:04).

joueur développe un goût (Hurel 2020 : 193) : « jouer, c'est toujours décider dans l'incertain » (Henriot 1989 : 239). Les dispositifs reconnus comme des « jeux » ne sont ainsi rien d'autre que des « condoned arenas in which one or more sources of unpredictability (or my preferred term, contingency) are carefully calibrated (by design or cultural practices) to generate contingent outcomes » (Malaby 2007: 106). Or, dans le cas qui nous occupe, l'ironie est régulièrement employée par le *streamer* pour nourrir cette incertitude ludique : soit en ce qu'elle permet de produire des situations inattendues (ironie de situation), soit en ce qu'elle sème le doute sur les significations qui peuvent leur être attribuées (contingence interprétative).

De l'ironie de situation...

Le jeu vidéo est, en soi, un excellent réservoir à « ironie de situation », car un *bug* ou une réaction du système peut toujours venir réagencer les faits de façon surprenante, et cette ironie est particulièrement prisée par les *streamers* de divertissement pour son caractère spectaculaire (elle permet de partager un moment imprévu avec les spectateurs)¹⁴. Or, dans le cas d'Antoine Daniel, l'introduction de thématiques politiques est régulièrement la source de ce type d'humour émergent, ces motifs entraînant des dénouements inattendus au sein du jeu.

Par exemple, lorsque, dans *Animal Crossing: New Horizons*¹⁵, le *streamer* décide de nommer son île « KimJongÎle », ce choix est suivi d'une scène scriptée au sein de laquelle les personnages non-joueurs qui lui servent de voisins applaudissent la dénomination de façon enthousiaste. Le contraste qui émerge entre la référence grave et l'esthétique joyeuse et familiale du jeu de Nintendo est alors souligné et renforcé par Antoine Daniel : « Putain ils sont tous super chauds pour ça [rire]. Ils adorent le juche et le leader nord-coréen ! »¹⁶.

¹⁴ Selon Karhulahti, « l'attente d'événements inattendus » constitue une part centrale de ce que recherchent les spectateurs de *streaming* (2016) et certains jeux, comme *Gartic Phone* (Onrizon, 2020), sont précisément devenus populaires pour leur capacité à produire des situations cocasses.

¹⁵ Nintendo, 2020.

¹⁶ « xEnz0Du25x (Animal Crossing : New Horizons #1) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=tvKEweHXCpo (03:40).



Figure 1 - Réaction des habitants d'Animal Crossing après le choix du nom « KimJongÎle »

Ainsi, le contexte ludique et la référence politique ironique s'entre-alimentent pour produire à la fois de l'incongruité (en réunissant « deux choses qui ne devraient pas se trouver ensemble » ; Vaillant 2021 : 294) et de la contingence.

...à la contingence interprétative

L'incertitude nécessaire au fonctionnement du jeu n'est toutefois pas uniquement situationnelle : elle peut aussi être interprétative, dans le sens où elle peut venir d'une difficulté à donner sens à la situation. Or cette indétermination (ou « contingence sémiotique » ; Malaby 2007 : 108) peut être considérablement nourrie par le discours ironique qui, par nature, consiste à produire de l'implicite et de l'ambiguïté.

Ainsi, le renvoi ironique à des figures politiques est souvent employé par Antoine Daniel pour faire « dérailler » un échange ou un discours par l'incongruité de sa seule présence. Par exemple, lorsque, durant une partie du jeu de course *Mario Kart 8 Deluxe*¹⁷, ses collègues *streamers* racontent qu'ils s'imaginaient en couple avec des stars plus âgées durant leur adolescence, il ajoute sur un ton sérieux : « J'ai fait la même avec Dominique de Villepin moi perso »¹⁸. L'ironie n'est pas ici porteuse d'une critique, ni même d'un propos identifiable au-delà du simple plaisir du non-sens de la remarque, de la surprise provoquée par cette sortie échappant à l'isotopie de la discussion.

Si le *streamer* se saisit ici d'une opportunité, il arrive que l'introduction ironique d'un motif politique échappe à toute logique. Par exemple, après avoir fait la rencontre de la créature

¹⁷ Nintendo, 2017.

¹⁸ « MOUSTACHE (Mario Kart 8 Deluxe) », sur YouTube. www.youtube.com/watch?v=K1g00-EEyVc (08:34).

Ponyta dans le jeu *Pokémon Bouclier*¹⁹, il commente le *design* de celle-ci en disant qu'elle est « en mode MLP. Au choix *My Little Poney* ou Marine Le Pen »²⁰. Si le parallèle avec la franchise *Mon Petit Poney* fait sens (le Pokémon a l'apparence d'une licorne multicolore), le renvoi à Marine Le Pen ne se justifie que par la parenté des initiales : il est humoristique précisément parce qu'il échappe à l'interprétation.

Au-delà de la désacralisation produite par le fait de faire intervenir les personnalités politiques dans des situations absurdes, où celles-ci sont réduites à un rôle de repoussoirs, ces traits ironiques ne sont pas le support d'un discours critique construit. Ils ont plutôt pour fonction première la défamiliarisation du sens, la mise en question d'un cadre de pensée, l'ambiguïté. En tant que catalyseur d'incertitude, l'ironie participe donc à soutenir la jouabilité du *streaming* en tant que dispositif de « jeu secondaire » (Delbouille 2018) et à engager les spectateurs dans une forme potentiellement ludique d'interprétation.

Ironie et fiction : de la défamiliarisation au *worldbuilding*

Les traits d'humour performés dans le cadre du *streaming* possèdent également une fonction narrative : ils servent de supports à la construction d'un récit, voire d'ébauches à un univers fictionnel possédant des personnages récurrents et une structure interne par force de répétition. Le fait que les *streamers* passent aisément de l'énonciation ironique à la narration n'est pas étonnant si l'on considère la parenté structurelle des deux activités : l'ironie « renvoie aussi à la place de la fiction entre réalité et mensonge » (Alexandre et Schoentjes 2013). De la même manière que la fiction se distingue de l'illusion en se signalant au public par des « marqueurs pragmatiques » (Schaeffer 1999 : 162), l'ironie ne cherche pas à dissimuler complètement la tromperie qu'elle opère, mais la fait transparaître (Ekkehard 2009). De la feintise ironique à la « feintise ludique partagée » qu'est la fiction (Schaeffer 1999 : 11 et 145-147), il n'y a en somme qu'un pas que les *streamers* et leurs publics ne cessent de franchir.

Dans le corpus, nombre d'énoncés ironiques sont le vecteur du déploiement d'un imaginaire fictionnel. Il est possible de répartir ces procédés en deux groupes en fonction du sens dans lequel ils opèrent : l'ironie sert tantôt à relire le réel (et à le défamiliariser) par le prisme du jeu, tantôt à relire le jeu par le prisme de l'actualité politique.

¹⁹ Game Freak, Nintendo et The Pokémon Company, 2019.

²⁰ « GeoDressr (Pokémon Bouclier) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=ODgP-xT4Slk (07:29).

Défamiliarisation du réel par le jeu

L'inclusion du discours dans le cadre d'une performance de jeu offre un terrain favorable au trope ironique consistant à traduire les thématiques politiques en termes ludiques afin de *défamiliariser* ces réalités connues. En passant par le prisme du jeu, le réel est bien souvent amoindri dans son importance ou dans sa gravité : c'est par exemple le cas lorsque, suite au décès de Jacques Chirac, Antoine Daniel affirme qu'à son opposé, « Giscard [...] est sur une *run*²¹ incroyable en ce moment »²². La comparaison de la vie de l'ancien Président à une partie de jeu vidéo participe d'un mouvement de désacralisation des figures politiques, mais aussi à un entremêlement des mondes empirique et imaginaire. L'alternance entre les deux univers de référence se fait d'ailleurs sous la forme d'un balancier, puisqu'un peu plus loin dans la même vidéo, le *streamer* fera suivre une affirmation sérieuse portant sur la partie en cours et s'adressant aux autres joueurs (« non, non, personne n'est mort ») par un énoncé dont l'ironie repose sur une relecture de la remarque dans le cadre de l'actualité politique : « ... à part Chirac, bien sûr, à qui on rend hommage »²³.

Si les procédés de défamiliarisation du réel par le jeu sont généralement ponctuels, ils peuvent aussi être prolongés par des développements narratifs, où le trait d'humour sert de support à la création de personnages, de péripéties ou à l'improvisation théâtrale. Par exemple, lors d'une visite de son île par ses *viewers* dans *Animal Crossing*²⁴, Antoine Daniel diffuse l'allocution d'Emmanuel Macron du 25 mars 2020 au sujet de la pandémie de COVID19 en intégrant les images du Président français au cœur de celles du jeu²⁵. Cette juxtaposition sert un effet d'incongruité (que le *streamer* met d'ailleurs en exergue : « si vous avez une seule image à prendre de ce *stream*, c'est celle-ci »), mais sert aussi de canevas au jeu théâtral des participants : Antoine Daniel s'amusera ainsi à faire jouer de la flûte de pan à son avatar pour ponctuer le discours présidentiel (faisant porter au son un calembour informulé : le discours est implicitement comparé au fait de « jouer du pipeau ») ou à prendre le Président à partie comme s'il était présent lorsqu'il s'adresse à ses *viewers* (« j'vous invite chez moi, et vous marchez sur mes fleurs ?! [...] T'entends ça Emmanuel ? »).

²¹ Une *run* désigne une partie de jeu vidéo visant à compléter le titre.

²² « LE RETOUR DE DECEIT (Deceit) » sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=imFCAcf3BJA&t=2s (01:17).

²³ *Op. cit.* (08:46).

²⁴ *Animal Crossing* demande effectivement d'aménager une île, qu'il est ensuite possible de faire visiter à d'autres joueurs *via* un mode en ligne.

²⁵ « TOUS LES PLAISIRS (Animal Crossing : New Horizons #3) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=rSFI7dtSzZU (02:49).



Figure 2 - Superposition de l'allocution d'Emmanuel Macron et d'Animal Crossing chez Antoine Daniel

Dans ces différents exemples, on voit donc que l'humour

« n'inhibe plus l'inventivité de l'imagination fictionnelle, mais [...] la pousse à son maximum, en la débarrassant de toutes les limites que lui imposerait le sérieux du réalisme. Le rire n'est plus alors le but recherché, mais il est un moyen dont se dote l'esprit pour se débarrasser de tous les obstacles que la raison sérieuse oppose à la fantaisie imaginative » (Vaillant 2021 : 296).

Relecture du jeu par le réel

Le procédé inverse, consistant à feindre d'interpréter la situation de jeu depuis le cadrage du monde empirique, est également assez fréquent dans le corpus (on l'y retrouve mobilisé vingt fois, réparties de façon régulière au fil des performances). Le rôle du second degré se rapproche alors de ce que Schuerewegen (2008) décrit comme une « ironie de méthode », permettant de « formuler les "possibles" d'une œuvre » et de mettre au jour « leur fragilité et leur malléabilité ». C'est par exemple le cas lorsque, dans un niveau du jeu *Fall Guys* où les joueurs doivent franchir plusieurs murs en trouvant la bonne porte à ouvrir²⁶, Antoine Daniel désigne à ses coéquipiers la position de la porte à prendre (plus ou moins à gauche, au centre ou à droite) en utilisant des noms de politiciens. Il en va de même lorsque, évitant un obstacle par la gauche, il affirme opérer la « stratégie Benoît Hamon » : « La strat' Benoît Hamon : tu fais centre gauche et t'as 6% de chance de réussite. [...] Je l'ai tentée ça n'a pas réussi. Comme Benoît Hamon finalement »²⁷. Dans ces extraits, l'articulation des aléas du jeu et des

²⁶ « LA STRAT BENOÎT HAMON (Fall Guys) », sur YouTube. www.youtube.com/watch?v=PRtz5-PadPI (05:28).

²⁷ *Op. cit.* (07:30).

réalités politiques produit un sens tiers qui n'appartient ni à la fiction ludique, ni au monde empirique : « 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 : 118).

Si les transferts de ce type restent le plus souvent ponctuels, ils peuvent aussi être l'occasion de micro-développements narratifs visant à articuler en un ensemble cohérent les incongruités produites par la relecture politique du jeu. Dans plusieurs vidéos consacrées à *Animal Crossing*, un fil conducteur est ainsi produit par la visite récurrente de l'île d'Antoine Daniel par un spectateur dont l'avatar est nommé « Nicolas S. », de « Sarkoz'Île », qui imite l'apparence de Nicolas Sarkozy. Les apparitions de ce personnage sont systématiquement l'occasion pour le *streamer* d'improviser des saynètes humoristiques basées sur les interactions permises par le jeu. Par exemple, il fait enfilier à son avatar une tenue d'électeur « Les Républicains »²⁸ et prend une photo avec Nicolas S., avant de changer d'apparence pour prendre celle d'un gilet jaune en feignant de l'attaquer²⁹.



Figure 3 - L'avatar d'Antoine Daniel accompagné par un viewer incarnant Nicolas Sarkozy

Au fil de ses venues, le *viewer* incarnera le personnage de Nicolas Sarkozy de façon plus ou moins cohérente ou absurde, notamment en offrant à Antoine Daniel de grandes quantités de monnaie virtuelle – richesse que le *streamer* associera à la corruption (« tout ça grâce à Bygmalion, eh oui ! »³⁰). Par le biais de la caricature et de la répétition, l'ironie fournit donc des cadres d'interaction en transformant les personnalités politiques en rôles préconstruits que

²⁸ Dans *Animal Crossing*, il est possible de créer des vêtements personnalisés pour son avatar.

²⁹ « BOINGUITI BOING (Animal Crossing : New Horizons #5) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=yCaFMMVg5mM (01:18).

³⁰ « LES WC DORÉS (Animal Crossing : New Horizons #7) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=uNMDfDDahco (07:15).

les *streamers* et *viewers* peuvent ensuite performer à loisir.

En permettant la participation simultanée « à plusieurs univers de sens et de croyances, parfois contradictoires » (l'actualité politique, l'univers fictionnel représenté, le système de règles du jeu), l'ironie est « une façon de faire naître divers modes de participation à la fiction dans l'esprit du lecteur » (De Gandt 2008). Par les décalages sémantiques que génèrent ses traits d'humour, le *streamer* ouvre ainsi la porte à une interprétation narrative qui permettrait de les réconcilier.

Jeux énonciatifs : effacement, mention et mème

Indépendamment des diverses formes qu'elle peut prendre (antiphrases, contrastes, etc.), l'ironie peut se définir comme un mode d'énonciation fondamentalement polyphonique par lequel le locuteur signale ne pas *prendre à sa charge* le point de vue qu'il émet. En d'autres termes : « le locuteur ne marque pas seulement sa distance vis-à-vis de l'énonciation de son interlocuteur ou d'un tiers mais vis-à-vis de sa propre énonciation » (Véron 2021 : 438).

Chez Antoine Daniel, cette distanciation passe par trois procédés interconnectés, facilités par le dispositif propre au *streaming* de jeu vidéo : la mention, la répétition et l'effacement énonciatif.

Mention

Forme phare de l'ironie, la mention est une forme de « citation indirecte » par laquelle l'ironiste répète les paroles d'un tiers tout en montrant sa distance vis-à-vis d'elles (Véron 2021 : 440), notamment en les plaçant dans un contexte les rendant absurdes ou ridicules. Ce procédé de décontextualisation est très régulièrement à l'œuvre dans les *streams* d'Antoine Daniel, puisque ce dernier ne cesse de citer des phrases célèbres de politiciens pour ponctuer ses actions ludiques : l'excuse maladroite de François de Rugy lorsqu'il fait de la plongée dans *Animal Crossing* (« j'ai une intolérance aux fruits de mer ; moi j'suis allergique au crabe et le champagne ça me donne mal à la tête »³¹), la citation déplacée d'Édouard Philippe dans son discours sur les violences conjugales (« vous connaissez peut-être cette chanson du duo de rap français BigFlo et Oli, *Domage* »³²) ou encore l'exclamation « quelle indignité, nous sommes sur le service public » de Nicolas Sarkozy, qui sont régulièrement citées dans les

³¹ « RETOUR INSULAIRE (Animal Crossing : New Horizons #11) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=f1SzGwGDL5I (05:31).

³² « BENALLA ! GO ! (Temtem #1) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=ENjekOKI41Y (13:10).

situations d'échec ou de difficulté³³. Les citations reprennent non seulement des moments d'achoppements médiatiques, présentant déjà en eux-mêmes un décalage, mais leur mobilisation dans le contexte ludique met ce décalage d'autant plus en avant.

Or l'ironie est ici soutenue par un procédé de « désinscription énonciative » favorisé par le contexte du *streaming* vidéoludique : « l'origine énonciative est brouillée, voire omise par le locuteur citant, dont les dires initiaux sont re-présentés (et non pas simplement rapportés) sous une forme qui efface une partie de leur contexte initial » (Rabatel 2004 : 8). Cet effacement du contexte, parce qu'il gomme une part importante du sens original des interventions, laisse peu de place au développement d'une pensée politique construite de la part du *streamer*. Une telle simplification n'équivaut pas nécessairement à une absence de critique (la désacralisation des locuteurs initiaux est en soi porteuse d'un sens politique) ; toutefois, la prise en charge de cette critique est dissimulée.

Le *streamer*, en effet, pousse régulièrement ce procédé de distanciation au point de faire porter la responsabilité de la mention par une entité tierce : le jeu ou le dispositif du *streaming*. Par exemple, dans *Animal Crossing*, il profite de la possibilité de faire chanter à un personnage non joueur une chanson dont le titre est personnalisable pour inscrire le message « Macron démission ». Lors de l'écoute de la chanson en question, il feint ensuite de s'étonner de ce titre, comme si celui-ci était originellement présent dans le jeu : « elle est sympa cette chanson *Macron Démission* hein. Très étonnant d'avoir ça dans le catalogue musical de Kéké quand même »³⁴. Un transfert similaire est observable dans l'utilisation par Antoine Daniel de citations d'entités politiques ou médiatiques (« quelle indignité », « Balkany sait qu'il pourra compter sur tous ses soutiens », etc.) pour servir d'alertes sonores signalant les dons faits par ses *viewers*. Ces alertes rejouent ironiquement les mentions en les faisant apparaître dans des contextes multiples, parfois saugrenus, et en les désolidarisant du *streamer*, puisqu'elles sont déclenchées par les spectateurs, diluant ainsi la responsabilité de leur énonciation (et de la construction du sens) sur de multiples participants à l'échange.

Répétition et effacement énonciatif : le terreau du même

La dilution de la prise en charge des mentions est d'autant plus marquée qu'elle s'inscrit dans une dynamique d'intense répétition, qui débouche ultimement sur la transformation des

³³ Pour exemple, voir « ANTOINE DANIEL - BEST OF ANYMAL #1 », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=CNyC6i092cc (05:20).

³⁴ « PEC LA LÉGENDE (Animal Crossing : New Horizons #10) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=i-Jtb2qPDgU (10:34).

énoncés politiques en mèmes³⁵. La répétition est un mécanisme humoristique fondamental, en ce qu'elle « constitue le phénomène le plus simple d'exagération [...]. L'expansion y est produite non par l'énormité des faits narrés, mais par l'accumulation dans la mémoire du spectateur ou du lecteur des répétitions antérieures » (Schuh 2021 : 322). En combinant la réappropriation des propos de figures politiques avec la répétition, les exemples d'alertes sonores mentionnés ci-dessus s'inscrivent directement dans le fonctionnement du mème numérique, dont la valeur humoristique provient de la superposition de toutes ses citations passées et potentielles.

L'attrait de ce procédé vient donc, avant tout, de son caractère réutilisable : les propos, gestes ou apparitions des figures politiques sont transformés en archétypes par le biais de la caricature et deviennent les signes articulés d'un langage partagé (le visage de Sarkozy devient le symbole de l'indignation injustifiée du joueur en cas d'échec, chaque rentrée d'argent sur la chaîne du streamer est ponctuée d'un « rire de droite », etc.). Le caractère codifié de ce langage est d'ailleurs tel que les mentions n'ont pas besoin d'être exactes, mais peuvent être déclinées, adaptées à d'autres constructions syntaxiques que celles qui les ont vues naître. Ainsi, il arrive à Antoine Daniel de s'exclamer « quelle dignité ! » pour accorder la phrase de Sarkozy à un contexte de réussite³⁶, ou d'annoncer qu'il va dépasser une de ses collègues dans *Mario Kart 8 Deluxe* en disant : « tu veux voir une indignité Ultia ? »³⁷.

Si cette transformation de motifs politiques en langage commun participe certainement à la starification de leurs énonciateurs originaux, elle entraîne aussi leur réification : les personnalités politiques sont privées de leur agentivité, de leurs agendas ou stratégies et sont transformées en outils d'expression que tout le monde peut manipuler (les spectateurs peuvent les utiliser comme émoticônes ou comme patrons d'écriture pour leurs interventions dans le chat, par exemple). Ce qu'offre le *streamer* en découpant le réel par le biais de l'ironie, c'est donc un modèle de pratique d'appropriation.

L'ironie comme pratique multijoueurs : coopération et divergence

³⁵ Un mème est un phénomène culturel viral diffusé sur un mode de reprise et transformation, « présenté sur différents supports (images fixes, images animées, texte, etc.) et vis[ant] différents objectifs : principalement un objectif humoristique, mais aussi des objectifs commerciaux, politiques, esthétiques ou autres. Pour des raisons qu'il resterait à définir, il attire ainsi l'attention et acquiert une grande popularité en peu de temps, grâce à une publicisation "par relais" que les nouvelles technologies rendent possible » (Bonenfant 2014 : 29).

³⁶ « BALDPOLIS (Animal Crossing : New Horizons #6) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=0RmAmZVRFr4 (01:25).

³⁷ « MOUSTACHE (Mario Kart 8 Deluxe) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=K1g00-EEyVc (11:23).

Comme le notait Bergson : « notre rire est toujours le rire d'un groupe » (1967 : 5). L'ironie, comme l'humour, possède une fonction sociale en ce qu'elle permet à une collectivité de se reconnaître par la capacité de ses membres à percevoir des significations implicites. Elle sert aussi d'« "huile de moteur", qui facilite les interactions de la grande machine sociale, en prévenant toute violence directe » (Véron 2021 : 428). Elle peut ainsi être éclairée par la distinction opérée par Dupréel (1949 : 27-69) entre *rire d'exclusion* et *rire d'accueil*. Le premier procédé permet de former un groupe par le rejet d'un autre³⁸ ; le second a pour essence de consacrer l'existence d'un groupe social qui était déjà réuni par un quelconque élément commun (le fait de se trouver sur le même *stream*, par exemple). En conséquence, la mobilisation du second degré par les *streamers* sert directement une fonction sociale, essentielle au fonctionnement du *streaming* comme expérience collective.

Cependant, dans la pratique, l'incertitude interprétative entraînée par les énoncés ironiques ne permet pas toujours de trancher sur leur caractère excluant ou incluant. Dans le corpus étudié, l'ironie sert bel et bien à la mise en place d'un jeu communautaire, mais où les participants négocient finement leur place par des interventions se situant à l'intersection entre *inside jokes* fédératrices, critiques dissimulées et provocations (*trolling*) plus ou moins subversives vis-à-vis des règles sociales. Si les conflits ouverts sont rares dans les vidéos analysées, beaucoup d'interactions entre les *viewers* et le *streamer* reposent sur un rapport ambigu d'inclusion-exclusion, au sein duquel l'ironie sert une fonction médiatrice. Ainsi, les traits ironiques abordés plus haut fournissent des canevas, « des répertoires, des chaînes de significations et des grammaires, offrant autant de ressources dont les publics peuvent se saisir » (Quemener 2014 : 23) pour guider le déroulement d'une performance de groupe. La direction à donner à ladite performance ne fait toutefois pas toujours consensus, et l'ironie comme pratique multijoueurs alterne donc entre des moments de coopération et des moments de divergence (Klinkenberg 2000) entre les participants.

Coopération

Le *streaming*, comme tout échange communicationnel, suppose un principe de coopération entre les participants, qui peut se définir comme « une tendance à la pertinence, observable au même moment chez chacun de ces partenaires » (Klinkenberg 2000 : 63). Ce principe est d'autant plus visible que l'échange entre *streamer* et *viewers* peut se concevoir comme une

³⁸ L'humour possède en cela une charge politique et peut servir tant d'outil de subversion que de domination (Quemener 2014).

forme de jeu coopératif (de « *tandem play* » ; Scully-Blaker *et alii* 2017 : 2026) dans lequel les participants s'engagent collectivement – bien que de façon déséquilibrée.

Or les énoncés ironiques, repris comme canevas préconstruits pour l'interaction, peuvent tout à fait servir cette fonction communicative. Les moqueries élaborées par Antoine Daniel autour de la figure de Patrick Balkany, par exemple, sont régulièrement reprises à leur compte par les *viewers* : l'un d'eux utilise ainsi le pseudonyme « Roi des roublards » pour faire un don³⁹, en référence à l'épithète constamment accolée par le *streamer* au maire de Levallois-Perret, tandis qu'un autre vient visiter la partie d'Antoine Daniel sur *Animal Crossing* en incarnant un avatar appelé « Patou » et provenant de l'île de « Levaloua »⁴⁰, renvoi qui permet au *streamer* de ré-énoncer une série de phrases devenues des références au sein de sa communauté. La citation représente donc bien ici pour le public non seulement un canevas d'expression, mais aussi un mode de participation à part entière à la performance, dont le *streamer* peut ensuite facilement se re-saisir.

Ces procédés coopératifs ne concernent pas uniquement les échanges entre Antoine Daniel et ses spectateurs, mais aussi ses interactions avec d'autres *streamers* dans le cas de prestations communes. Pour illustration, lors d'une partie de *Fall Guys*, les *performers* listent les différents personnages qu'il est possible d'incarner dans le jeu jusqu'à ce que l'un d'eux ajoute à l'énumération le nom de Jean-Pierre Raffarin afin de produire un effet d'incongruité (« y a même Jean-Pierre Raffarin, trop bizarre ! »), affirmation qu'Antoine Daniel feint de prendre au sérieux en soulignant, précisément, son caractère incongru (« c'est trop bizarre ! Un partenariat étrange hein »). Suite à cet échange, un spectateur de la *streameuse* Angle Droit portant le pseudo « Jean-Raffarin Gaming » se verra offrir un abonnement⁴¹, ce qui donnera lieu au dialogue suivant au sein du groupe :

Angle Droit : « Et il streame quoi Jean-Pierre Raffarin ? »

Antoine Daniel : « Du *gaming*, principalement [...] ».

MisterJDay : « Après des fois il fait un peu de *just chatting*⁴² hein, une fois de temps en temps, mais c'est surtout du *gaming* ».

³⁹ « LORD WORLDWIDE (GeoGuessr) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=rya0zZFDICo (06:02).

⁴⁰ « STONKS (Animal Crossing : New Horizons #2) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=fkz4Dxqgo-U (07:02).

⁴¹ Sur *Twitch*, il est possible de faire bénéficier un autre utilisateur des avantages associés au fait de soutenir financièrement un *streamer*.

⁴² Le « *just chatting* » est le nom d'une catégorie sur *Twitch* désignant des diffusions qui ne reposent pas sur la pratique d'un jeu.

Antoine Daniel : « Un p'tit hot tub⁴³ avec Jean-Pierre Raffarin là ! »⁴⁴.

L'ironie des énoncés repose sur deux mécanismes entremêlés : d'une part, sur la mise en contraste d'une figure politique impopulaire, évoquant un passé conservateur, avec les connotations de modernité et de popularité associées *streaming* de jeu vidéo. D'autre part, elle repose sur le caractère vague et générique de la réponse donnée par Antoine Daniel (Jean-Raffarin Gaming streamerait « du *gaming* »), qui parodie la tonalité parfois employée par les discours médiatiques généralistes au sujet du jeu vidéo, caractérisée par son imprécision et par ses tentatives maladroitement de reprendre à son compte le vocabulaire du champ. Néanmoins, la fonction de l'ironie dans le dialogue n'est pas tant de porter une critique sur ces objets moqués que de servir de structure à l'échange entre les streamers (et *viewers*), chacun utilisant l'énoncé précédent comme support pour produire une nouvelle incongruité.

Divergence

Les intervenants d'un échange sémiotique ne répondent néanmoins pas toujours au principe de coopération et peuvent tenter de détourner ou de faire échouer la communication (Klinkenberg 2000 : 63). Dans le domaine du *streaming* de jeu vidéo, le fait de troubler le déroulement attendu de la performance et d'aller à l'encontre de l'horizon d'attente des autres participants ou des conventions sociales peut représenter un mode de jeu à part entière, dont l'ironie est le principal moteur : le *troll-play* (Karhulahti 2016). En d'autres termes, les interventions ironiques peuvent également servir à définir un autre cadre de règles sociales et ludiques (un autre *play frame* ; Karhulahti 2016) que celui partagé par le reste des participants.

Chez Antoine Daniel, ces processus de divergence peuvent prendre une forme descendante (lorsque le *streamer* tente de créer de l'incompréhension chez ses spectateurs et ironise sur celle-ci) ou ascendante (lorsque les *viewers* tentent de faire dérailler la performance). Les cas de *trolling* descendant sont nombreux et prennent généralement appui sur un commentaire du chat dont le caractère trop littéral est moqué : par exemple, lorsqu'Antoine Daniel répond à un spectateur qu'une créature du jeu de rôle *Temtem* s'appelle véritablement « Alexandre

⁴³ Le « hot tub » est une catégorie sur *Twitch* regroupant des performances réalisées en maillot de bain depuis une piscine gonflable.

⁴⁴ « HOT TUB AVEC JEAN-PIERRE RAFFARIN (Fall Guys) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=i-Jtb2qPDgU (01:00).

Benalla » (alors que c'est lui-même qui lui a donné ce surnom)⁴⁵.

Étant donné le caractère déséquilibré de la situation de communication et les outils de contrôle dont le *streamer* dispose pour s'en préserver, les exemples de *troll-play* ascendant sont plus rares. Néanmoins, certaines interventions de spectateurs flirtent avec la transgression des règles sociales. Par exemple, lors d'une partie collective du jeu de dessin *skribbl.io*⁴⁶ où Antoine Daniel doit faire deviner le mot « Badgad » à ses collègues, un spectateur profite d'avoir entraperçu le lien de connexion à leur salle de jeu pour s'y introduire en portant le pseudonyme « Saddam Husse[in] », puis quitte la partie, si bien que s'affiche le message « Saddam Husse[in] left »⁴⁷. Si l'intervention participe à la création d'incongruité qui est au cœur de la performance humoristique des *streamers* (et est un signe de reconnaissance de la signature ironique d'Antoine Daniel, qui est ici imitée), il s'agit malgré tout d'une intrusion dans un espace qu'ils n'avaient pas ouvert au public.

Antoine Daniel est obligé de négocier avec une divergence similaire lorsqu'un de ses *viewers* vient visiter son île sur *Animal Crossing* avec un avatar nommé « Staline » et ayant l'apparence du dictateur⁴⁸. Cette visite suscite de prime abord la prudence du *streamer*, qui commence par exprimer de la contrariété : « ouh là ! Oh je suis pas sûr de toute cette histoire moi... On avait dit pas les dictateurs ! » Il admet toutefois rapidement que l'intervention se situe dans la continuité du registre qu'il avait lui-même installé (« ceci dit j'ai appelé mon île “Kim Jong-Île” [rire]. Vous me direz que c'est de ma faute hein bien sûr... Vous auriez raison ») et classe, de ce fait, l'événement comme relevant davantage de la collaboration que de la divergence.

Cet exemple n'en montre pas moins la minceur de la frontière séparant ces deux types de performances ironiques – d'autant que le caractère parodique des performances ne les empêche pas de pouvoir être suivies d'effets qui, eux, sont littéraux. Dans une autre vidéo⁴⁹, on apprend notamment qu'un spectateur a été temporairement banni pour avoir écrit « vive Joseph Staline » dans le chat en référant à la visite du joueur ainsi nommé. Le caractère nécessairement implicite du cadre ludique mis en place par l'ironie implique ainsi que les

⁴⁵ « RIEN À VOIR AVEC POKÉMON (Temtem #3) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=nNTh13AnXA (06:30).

⁴⁶ Ticedev, 2017.

⁴⁷ « LA PANTHÈRE ROSE (Skribbl.io avec Fred, Seb et Karim Debbache) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=uYp28UaY4Bs&t=1s (06:35).

⁴⁸ « #FREEPEC (Animal Crossing : New Horizons #9) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=bN8FLOeZ3IE (01:24).

⁴⁹ « PEC EN DÉTENTION (Animal Crossing : New Horizons #8) », sur *YouTube*. www.youtube.com/watch?v=Jpa1P375RSg (09:43).

participants à l'échange doivent sans cesse se repositionner. Faire de l'ironie en groupe dans le contexte du jeu mis en spectacle qu'est le *streaming*, c'est tantôt jouer à se comprendre sans se parler, tantôt jouer à mal se comprendre.

Conclusion

Dans cet article, nous avons tenté de mettre au jour les spécificités du discours ironique tel qu'il se déploie dans le *streaming* de jeu vidéo en analysant la manière dont Antoine Daniel articule l'ironie et le traitement de motifs politiques dans ses performances. En partant du constat que la généralisation de l'ironie sur *Twitch* faisait parfois de ce registre le « degré premier » de l'interaction et qu'elle ne pouvait y être réduite à des constructions oppositionnelles ou antiphrastiques, nous avons repéré et détaillé quatre grands types de fonctions pragmatiques exercées par cette figure dans le contexte du *streaming*.

Premièrement, nous avons montré que l'ironie pouvait être un catalyseur d'incertitude, ouvrant les situations et l'interprétation à davantage de contingence – c'est-à-dire à davantage de jouabilité. Ensuite, nous avons illustré la capacité des traits ironiques à être le support de constructions fictionnelles et narratives permettant de défamiliariser le réel par le jeu et le jeu par le réel. Troisièmement, nous nous sommes arrêtée sur les manières par lesquelles le dispositif du *streaming* facilite trois mécanismes producteurs d'ironie (interconnectés dans le fonctionnement des mêmes) : la mention, la répétition et l'effacement énonciatif. Enfin, nous avons pris en compte la dimension sociale et collective de l'ironie dans le *streaming*, qui fonctionne tantôt comme activité coopérative, tantôt comme jeu de sabotage (ascendant ou descendant).

À travers les différents exemples parcourus, nous avons notamment vu que, par la capacité de ses blagues à servir de patrons pour les interactions futures (que ce soit comme mêmes, comme émoticônes, comme supports d'une scénarisation, etc.), Antoine Daniel offrait à ses spectateurs un modèle réutilisable pour les laisser à leur tour détourner le réel politique par le jeu. L'ironie, ainsi, peut être vue comme un mode d'appropriation ludique du monde parmi d'autres, particulièrement propice au partage d'une expérience de jeu collective telle que le *streaming*.

En retour, le contexte ludique et spectaculaire du *streaming* est également un bon moteur de renouvellement pour la dynamique ironique. On a vu, en effet, que le *streamer* n'utilisait pas nécessairement l'ironie pour servir une critique ou un propos, mais aussi pour relancer un

questionnement interprétatif en introduisant de l'incongruité dans une situation qui était en voie de se figer. En d'autres termes, l'ironie d'Antoine Daniel n'est pas « un régime qui se manifesterait [...] comme la présence d'un discours second implicite, mais comme l'ouverture d'une option herméneutique de réserve, d'une possibilité de distanciation » (Gefen 2008). Dès qu'une règle s'installe, dès qu'une blague ou un *gimmick* discursif devient trop régulier, le *streamer* veille à produire un nouvel achoppement qui relancera le processus interprétatif. Pour reprendre des termes formulés par Gefen (2008) au sujet de la littérature, la fonction centrale de l'ironie est finalement celle-ci : en sapant toutes les formes d'autorité, elle permet au jeu de *recommencer*.

Bibliographie

ALEXANDRE Didier et SCHOENTJES Pierre (2013), « Le point sur l'ironie contemporaine (1980-2010) », in Didier Alexandre et Pierre Schoentjes (éds.), *L'Ironie : formes et enjeux d'une écriture contemporaine*, Paris, Classiques Garnier, pp. 7-16.

BARBIERI Francesco et SAGGION Horacio (2014), « Automatic Detection of Irony and Humour in Twitter », in *Proceedings of the Fifth International Conference on Computational Creativity*, Coimbra, Association for Computational Creativity, pp. 155-162, http://computationalcreativity.net/iccc2014/wp-content/uploads/2014/06/9.2_Barbieri.pdf.

BERGSON Henri (1967) [1940], *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, Presses Universitaires de France.

BONENFANT Maude (2014), « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice », *Communiquer, Revue de communication sociale et publique* n° 12, pp. 27-42.

CHEUNG Gifford et HUANG Jeff (2011), « Starcraft from the stands: Understanding the game spectator », in *CHI'11 Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM Publications, pp. 763-772.

COAVOUX Samuel et ROQUES Noémie (2020), « Une profession de l'authenticité : Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux* n° 224, pp. 169-196.

DE GANDT Marie (2008), « Années 1980-2000, le règne du second degré ? les faux départs de l'ironie (lectures croisées de Flaubert, Pérec, Echenoz) », in Claude Perez, Joëlle Gleize et Michel Bertrand (éds.), Actes du colloque *Hégémonie de l'ironie ?*, sur *Fabula*, <https://www.fabula.org/colloques/document1021.php>.

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*, Montréal, <http://hdl.handle.net/2268/223638>.

DENG Jie, CUADRADO Felix, TYSON Gareth & UHLIG Steve (2015), « Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform », Communication au colloque *NetGames 2015. The 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games*, Zagreb, <http://www.eecs.qmul.ac.uk/~tysong/files/twitch-netgames.pdf>.

DUPREEL Eugène (2012) [1949], *Le problème sociologique du rire*, Paris, L'Harmattan.

EDGE Nathan (2013), « Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community », *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, vol. 4, n° 2.

EKKEHARD Eggs (2009), « Rhétorique et argumentation : de l'ironie », *Argumentation et Analyse du Discours* n° 2, <https://doi.org/10.4000/aad.219>.

FLICHY Patrice (2010), *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil.

GANDOLFI Enrico (2016), « To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences », *Journal of Gaming & Virtual Worlds* vol. 8, n° 1, pp. 63-82.

GEFEN Alexandre (2008), « Compassion et réflexivité : les enjeux éthiques de l'ironie romanesque contemporaine », in Claude Perez, Joëlle Gleize et Michel Bertrand (éds.), Actes du colloque *Hégémonie de l'ironie ?*, sur *Fabula*, <https://www.fabula.org/colloques/document1030.php>.

GROUPE μ (1982), *Rhétorique générale*, Paris, Seuil.

HAMILTON William A., GARRETSON Oliver & KERNE Andruid (2014), « Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media », in *Proceedings of the*

SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York, ACM Publications, pp. 1315-1324,

<http://ecologylab.cse.tamu.edu/research/publications/streamingOnTwitch.pdf>.

HARPSTEAD Erik *et alii* (2019), « Toward a Twitch Research Toolkit: A Systematic Review of Approaches to Research on Game Streaming », in *CHI PLAY '19: Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, New York, ACM Publications, pp. 111–119, <https://doi.org/10.1145/3311350.3347149>.

HENRIOT Jacques (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.

HENRIOT Jacques (1969), *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.

HUREL Pierre-Yves (2020), *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, Thèse de doctorat en Information et Communication, Université de Liège, <http://hdl.handle.net/2268/247377>.

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

JOHNSON Mark R. et WOODCOCK Jamie (2019), « The Impacts of Live Streaming and Twitch.tv on the Video Game Industry », *Media, Culture and Society* vol. 41, n° 5, pp. 670-68.

KARHULAHTI Veli-Matti (2016), « Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in Esport Live-Streaming », in *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Dundee, Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, vol. 1, n° 13, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_110.compressed.pdf.

KAYTOUE Mehdi *et alii* (2012), « Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming », in *Proceedings of the 21st International Conference Companion on World Wide Web*, New York, ACM Publications, pp. 1181-1188, <http://homepages.dcc.ufmg.br/~kaytoue/KSCMR-MSND12.pdf>.

KLINKENBERG Jean-Marie (2000), « L'argumentation dans la figure », *Cahiers de praxématique* n° 35, pp. 59-86.

MALABY Thomas M. (2007), « Beyond Play: A New Approach to Games », *Games and*

Culture vol. 2, n° 2, pp. 95–113.

MIHAILOVA Teodora (2020), « Navigating ambiguous negativity: A case study of Twitch.tv live chats », *New Media & Society*, <https://doi.org/10.1177/1461444820978999>.

OTTELIN Teo (2015), « Twitch and professional gaming: Playing video games as a career? », Mémoire de Bachelier en Music and Media Management, Université des sciences appliquées de Jyväskylä [en ligne]. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/96979/Opinnaytetyo.pdf?sequence=1>.

PAN Rui, BARTRAM Lyn et NEUSTAEDTER Carman (2016), « TwitchViz: A Visualization Tool for Twitch Chatrooms », in *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI'16)*, New York, ACM Publications, pp. 1959–1965, <http://doi.org/10.1145/2851581.2892427>.

PELLICONE Anthony J. & AHN June (2017), “The Game of Performing Play: Understanding Streaming as Cultural Production”, in *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'17)*, New York, ACM Publications, pp. 4863–487, <http://library.usc.edu/ph/ACM/CHI%202017/1proc/p4863.pdf>.

POYANE Roman (2019), « Toxic Communication on Twitch.tv. Effect of a Streamer », in Daniel A. Alexandrov *et alii* (éds), *Digital Transformation and Global Society. DTGS 2019*, Cham, Springer, pp. 414-421, https://doi.org/10.1007/978-3-030-37858-5_34.

QUEMENER Nelly (2014), *Le pouvoir de l'humour. Politiques des représentations dans les médias en France*, Paris, Armand Colin.

RABATEL Alain (2004), « L'effacement énonciatif dans les discours rapportés et ses effets pragmatiques », *Langages*, vol. 38, n° 156, pp. 03-17, <https://doi.org/10.3406/lgge.2004.960>.

RECKTENWALD Daniel (2017), « Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch », *Journal of Pragmatics* n° 115, pp. 68-81, <http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>.

SCHAEFFER Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

SCHOENTJES Pierre (2007), *Silhouettes de l'ironie*, Genève, Droz.

SCHOENTJES Pierre (2008), « Ironie et nostalgie », in Claude Perez, Joëlle Gleize et Michel

Bertrand (éds.), Actes du colloque *Hégémonie de l'ironie ?*, sur *Fabula*, <http://www.fabula.org/colloques/document1042.php>.

SCHUEREWEGEN Franc (2008), « Le critique ironiste (Charles vs Bayard) », in Claude Perez, Joëlle Gleize et Michel Bertrand (éds.), Actes du colloque *Hégémonie de l'ironie ?*, sur *Fabula*, <http://www.fabula.org/colloques/document1026.php>.

SCHUH Julien (2021), « L'expansion », in Matthieu Letourneux et Alain Vaillant (éds.), *L'empire du rire XIXe – XXIe siècle*, Paris, CNRS Éditions, pp. 318-334.

SCULLY-BLAKER Rainforest *et alii* (2017), « Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance », in *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, Honolulu, ScholarSpace, pp. 2026-2035, <http://hdl.handle.net/10125/41400>.

TAYLOR T. L. (2018), *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, Princeton University Press.

VAILLANT Alain (2021), « L'imagination », in Matthieu Letourneux et Alain Vaillant (éds.), *L'empire du rire XIXe – XXIe siècle*, Paris, CNRS Éditions, pp. 290-317.

VERON Laélia (2021), « L'ironie », in Matthieu Letourneux et Alain Vaillant (éds.), *L'empire du rire XIXe – XXIe siècle*, Paris, CNRS Éditions, pp. 428-449.