

Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo

Fanny BARNABÉ

Université de Namur

1. INTRODUCTION

La pratique du jeu vidéo s'arrête rarement aux frontières de l'objet-jeu (*game*) : les œuvres ludiques sont régulièrement transcendées, prolongées ou transformées par l'activité des joueurs et des joueuses. Les jeux sont, en d'autres termes, constamment soumis à de multiples formes d'appropriation qui peuvent plus ou moins subvertir leurs significations et qui donnent parfois lieu à la production d'œuvres dépassant le cadre strict du médium vidéoludique.

Il existe, par exemple, différentes pratiques consistant à produire des vidéos à partir de sessions de jeu :

- le *speedrun*, qui consiste à essayer de terminer un jeu le plus rapidement possible et à attester du record par le biais d'une vidéo ;
- le *let's play*, cette activité où des joueurs filment leurs parties tout en commentant leurs actions à voix haute et les diffusent soit en streaming, soit sous forme de vidéos préenregistrées ;
- le *machinima* (terme provenant de la contraction des mots anglais *machine* et *cinema*; Marino, 2004, p. 12), qui consiste à produire des films d'animation reproduisant divers genres (de la série de fiction au clip musical, en passant par le talk-show ou le sketch humoristique) à partir de vidéos enregistrées à l'intérieur de jeux vidéo.

D'autres exemples d'appropriations créatives sont à trouver dans les domaines de la fanfiction (l'écriture de récits littéraires en amateur), du fanart (le dessin de fan) ou du fanfilm (la réalisation de films en amateur), qui s'inspirent d'univers vidéoludiques pour raconter de nouvelles histoires les mettant en scène. Parallèlement à ces œuvres qui prolongent le jeu vidéo sur

d'autres médias, les joueurs prennent aussi parfois plaisir à modifier directement les jeux eux-mêmes (changer leurs banques d'images ou de sons, réorganiser leurs niveaux ou même réécrire leur code en profondeur) : on parle alors de *modding* ou de *hacking*.

Cette ouverture du jeu vidéo aux appropriations créatives s'inscrit dans le contexte plus large de la « culture participative » (voir Raessens, 2005 ; Jenkins, 2006), c'est-à-dire de la multiplication des formes de participation du public à la création des œuvres qui s'est généralisée depuis l'avènement du numérique. Néanmoins, si les autres productions culturelles peuvent également être plus ou moins sujettes à des pratiques de réécriture, « [...] les jeux ont toujours été traités comme des rampes de lancement pour l'appropriation créative et l'expression personnelle de leurs joueurs¹ » (Sihvonen, 2011, p. 57).

La parenté du médium vidéoludique et du détournement est effectivement historique : les premiers jeux vidéo ont résulté du détournement de l'usage conventionnel de matériel informatique (Genvo, 2008, p. 2) et étaient « destinés à être joués, mais aussi ouverts, reprogrammés, modifiés, améliorés par les uns et les autres » (Triclot, 2011, p. 117). Les nombreux titres actuels qui fournissent des éditeurs de niveaux, ou ceux dont le *gameplay* consiste essentiellement à offrir aux joueurs des outils de création (*Minecraft*, *Super Mario Maker*, *LittleBigPlanet*, etc.) sont donc loin d'être des exceptions et s'inscrivent dans la continuité directe de cette histoire.

2. ÉTUDE

Le jeu en tant qu'activité (*play*) comporte une parenté fondamentale avec l'acte de détournement : lorsque nous jouons, nous sommes toujours en train d'adapter le dispositif ludique à nos goûts, envies ou capacités, de nous l'approprier, d'explorer ses marges — or il s'agit déjà d'une forme de transformation. En d'autres termes,

comme l'a relevé D.W. Winnicott, le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu [...] (Winnicott, 1971, p. 91). Les enfants ont à titre d'exemple l'habitude d'inventer leurs propres règles de jeu, voire de modifier avec beaucoup d'aisance les règles de jeu établies, adaptant de la sorte l'activité à leur représentation mentale de ce qui est ludique. (Genvo, 2008, p. 6.)

1. Notre traduction de : « [...] *games have always been treated as launchpads for their players' creative appropriation and self-expression.* »

De cette dimension transformatrice de l'« attitude ludique » (Henriot, 1969, p. 73) à la création d'une œuvre prolongeant le jeu sur un autre support, il n'y a donc qu'un pas, si bien qu'il n'est pas étonnant que de nombreux concepts et typologies aient vu le jour pour nommer et cartographier les différents degrés d'intervention des joueurs.

2.1. *Les fonctions du détournement : subversion, hommage, jeu*

Dans le domaine de l'art, le détournement a été défini par Debord² comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants » (2006, p. 989), avec une insistance particulière sur le pouvoir subversif de cette forme de création. Debord prône en effet une utilisation violente, critique et engagée du détournement artistique. Il y voit un outil de contestation politique permettant de remettre en cause les structures du pouvoir en place et de changer la société. Ce potentiel de subversion n'est toutefois pas la seule fonction qui peut être exercée par le détournement ; on peut en distinguer au moins trois régimes : la satire, l'hommage et le jeu.

Le détournement peut être satirique, tout d'abord, lorsqu'il sert la fonction critique et militante souhaitée par Debord. Par exemple, lorsque sn0wsh00 propose un *mod* du jeu *Batman: Arkham Knight*³ permettant d'échanger l'apparence des personnages Batman et Catwoman, l'inversion des rôles (montrant un Batman hypersexualisé et une Catwoman stoïque) a pour effet de mettre au jour de façon frappante la différence de traitement réservée aux personnages féminins dans le jeu vidéo. L'œuvre dérivée utilise ici le langage vidéoludique contre lui-même : en renversant les conventions, celles-ci sont aussi révélées dans toute leur artificialité et sont rendues plus facilement contestables.

-
2. Figure de proue de l'Internationale situationniste, mouvement d'avant-garde du XX^e siècle.
 3. Pour observer le résultat de l'échange en jeu, voir la vidéo : sn0wsh00, « Batman: Arkham Knight — Catwoman saves Batman from the Riddler (no mesh swapping) », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=4rLAomWxuQI>. (Consultée le 07/04/2021.)

Illustration 1



Mod du jeu Batman: Arkham Knight par sn0wsh00 permettant notamment d'échanger les apparences et animations des personnages Batman et Catwoman.

Reprendre et transformer une œuvre préexistante n'a toutefois pas toujours pour effet de la subvertir. Les productions dérivées peuvent aussi relever, non du renversement, mais de l'hommage, et venir ainsi renforcer l'autorité de l'œuvre originale. La parodie a, autrement dit, une « fonction consécration » :

en étant parodié ou mis au centre d'une satire, je suis d'abord choisi comme digne d'être raillé (un succès comme un autre, qui postule que je suis suffisamment connu pour que l'allusion fasse mouche auprès d'un public), mais je puis également passer à la postérité [...] (Saint-Amand, 2013, p. 255–256).

Citer ou réécrire une œuvre, c'est donc aussi participer à sa sauvegarde en la faisant intégrer le patrimoine culturel. À ce titre, les multiples *speedruns* qui continuent d'être produits sur d'anciens jeux vidéo sont loin de nuire aux jeux en question : les *speedrunners* maintiennent au contraire ceux-ci en vie (en y jouant, en les analysant, en renouvelant leur intérêt par la découverte de nouvelles techniques à exploiter) et assurent leur patrimonialisation en multipliant les ressources documentaires sur ces œuvres parfois obscures.

Enfin, il existe un pan important du détournement qui ne peut se résumer à de la critique ou à de l'hommage, que plusieurs chercheurs désignent, dès lors, comme simplement « ludique » (Genette, 1982, p. 43). La fonction ludique est, par exemple, fréquemment attribuée aux plaisants jeux langagiers de l'Oulipo (James, 2012, p. 60). Dans le domaine du jeu vidéo, la plupart des créations dérivées relèvent, de même, d'un processus d'expérimentation

libre qui n'est ni vraiment subversif, ni vraiment célébratif, mais qui consiste à « remettre en jeu » les composantes et les conventions des œuvres originales, à les ouvrir à de nouveaux possibles expressifs.

À la fois déconstruction et création, saccage, sauvegarde et revivification de l'héritage culturel, ayant une portée tant critique que ludique, le détournement forme en somme une catégorie de textes aux stratégies multiples et aux effets complexes — qui ne dépendent d'ailleurs pas tant de l'intentionnalité des auteurs que du travail d'interprétation réalisé par les récepteurs (une œuvre pensée pour être militante peut être reçue comme humoristique, et vice versa).

2.2. *Les multiples noms du détournement*

2.2.1. Du jeu transgressif au jeu transformatif

Si nous avons, jusqu'ici, utilisé le terme « détournement » comme étiquette générique pour englober toutes les pratiques créatives des joueurs, il importe de noter que de nombreuses autres appellations sont utilisées (notamment dans le domaine anglophone) pour désigner des phénomènes proches. Ce point a donc pour vocation de recenser ces concepts parents en précisant leurs nuances spécifiques.

– **Jeu sous contrainte** : « La contrainte ludique est une forme de jeu (*play*) qui consiste en l'addition d'une structure de règles supplémentaire (*sur-game*) à une structure de jeu (*game*) initiale » (Godfirnon, 2020, p. 33). Par exemple, lorsque des joueurs s'interdisent d'utiliser certaines armes dans un jeu de tir ou s'obligent à n'abattre aucun adversaire jusqu'à la fin du jeu (dans ce que l'on nomme des « runs pacifistes »), il s'agit bel et bien de l'ajout d'un cadre de règles supplémentaires qui ne sont pas inscrites matériellement dans le jeu, mais qui participent à redéfinir l'expérience dont il est le support (en supprimant le combat d'un jeu au propos initialement militariste, par exemple).

– **Jeu transgressif** (*transgressive play*) : « Le jeu transgressif est un geste symbolique de rébellion contre la tyrannie du jeu, une manière (peut-être illusoire) pour le sujet joué de retrouver son sentiment d'identité et d'unicité à travers les mécanismes du jeu lui-même⁴ » (Aarseth, 2007, p. 132). Précisément, le terme désigne toutes les actions par lesquelles les récepteurs entrent en lutte contre l'image du « joueur idéal » qui est renvoyée implicitement par le jeu

4. Notre traduction de : « *Transgressive play is a symbolic gesture of rebellion against the tyranny of the game, a (perhaps illusory) way for the played subject to regain their sense of identity and uniqueness through the mechanisms of the game itself.* »

(par l'intermédiaire des instructions, récompenses ou punitions qu'il octroie, notamment) : quitter la route dans un jeu de course pour aller explorer librement les environnements au lieu d'essayer de gagner la partie, par exemple.

– **Contre-jeu** (*counterplay*) : cette notion englobe les formes de détournement évoquées jusqu'ici (les activités de création d'œuvres dérivées à partir de jeux), mais les dépasse en ce qu'elle inclut également les pratiques allant à l'encontre des règles, des conventions ou du « *fairplay* ». Le contre-jeu associe donc au détournement des phénomènes tels que la triche, le harcèlement, la provocation verbale, etc. (Apperley, 2010; Meades, 2015).

– **Jeu transformatif** (*transformative play*) : cette notion désigne la possibilité, pour le joueur, d'altérer la structure même d'un jeu (le *game*) par sa manière — imprévue et créative — d'y jouer (Salen et Zimmerman, 2004, p. 305). Elle recoupe tout à fait la catégorie des « détournements par le *play* » qui est présentée plus en détail ci-dessous. Elle est également proche de la notion de « *gameplay* émergent », qui désigne les « situations où un jeu est joué d'une manière que le *game designer* n'avait pas prévue⁵ » (Juil, 2005, p. 76). Par exemple, lorsque les joueurs du jeu de tir à la première personne *Halo* s'amuse à utiliser des grenades, non pour combattre, mais pour tenter de projeter les véhicules le plus loin possible, ou organisent des modes de jeu alternatifs au sein des arènes de combat (tel que le « *Jeep Tag* » décrit par Parker, 2008), ou encore utilisent ces mêmes arènes pour enregistrer des saynètes humoristiques, leur manière de jouer reconfigure considérablement le cadre ludique en ignorant certaines règles et en en imposant d'autres.

2.2.2. Différents degrés d'intervention

Pour décrire la participation du public dans le cadre de la culture vidéoludique, Raessens (2005, p. 380–381) distingue trois degrés d'intervention. L'« interprétation », tout d'abord, désigne le processus par lequel le récepteur fait émerger du sens à partir du jeu (comme il le ferait pour n'importe quel texte).

La « reconfiguration », ensuite, découle de l'exploration que fait le joueur de l'univers ludique, de ses choix de parcours et d'actions. Cette opération, plus spécifiquement vidéoludique, n'altère pas directement l'œuvre (l'histoire du jeu, son code, etc.), mais représente une « actualisation de quelque chose qui est virtuellement, dans le sens de potentiellement, déjà disponible comme l'une des options créées par le développeur du jeu vidéo⁶ » (Raessens, 2005,

5. « [...] situations where a game is played in a way that the game designer did not predict ».

6. « It is the actualization of something that is virtually, in the sense of potentially, already available as one of the options, created by the developer of the computer game. »

p. 381). On pourrait citer comme exemple de reconfiguration le cas de l'exploitation de bugs dans le *speedrun* ou l'utilisation des codes de triche dans des jeux tels que *Grand Theft Auto V* (où les codes de triche ont été implémentés par les développeurs). La reconfiguration ne se limite toutefois pas aux jeux en monde ouvert, mais peut aussi s'exercer dans des titres plus linéaires : les choix de parcours effectués par un joueur dans des *visual novels* présentant des embranchements, par exemple, organisent l'œuvre d'une façon différente et propre à chaque partie.

Enfin, la « construction » équivaut à l'addition de nouveaux éléments au jeu dans le but de l'étendre ou de le transformer (pratique dont le *modding* est l'exemple par excellence). Les interventions de ce type peuvent aller de la création de patches modifiant ou améliorant les graphismes d'un jeu, à la réécriture et à l'ajout de pans entiers de scénario ou de nouvelles fonctionnalités transformant radicalement le genre du jeu original (pour illustration, le *hack PokeMMO* transforme le titre *Pokémon Rouge Feu* en un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur⁷).

2.3. Catégoriser les détournements : game vs play

Dans les quelques exemples de pratiques créatives donnés en introduction, on perçoit d'emblée que toutes les formes de détournement ne fonctionnent pas de la même manière, en ce que ce n'est pas toujours le même aspect du jeu qui est modifié. On peut en effet distinguer deux grandes catégories de détournements vidéoludiques : les œuvres qui reprennent et transforment les composantes des objets-jeux (qui détournent le *game*) et celles qui résultent d'une performance de jeu originale (les détournements par le *play*).

Le *modding* ou le *hacking*, ainsi, représentent un cas emblématique de détournement du *game*, puisque ces pratiques consistent à modifier ou à réagencer les éléments constitutifs des jeux, soit de façon ciblée (modifier l'apparence des armes dans le jeu de rôle *The Elder Scrolls V: Skyrim*, par exemple), soit en opérant des changements radicaux dans leur fonctionnement ou leur *gameplay* (on parle alors de « *total conversion* »). Dans les deux cas, le jeu original est utilisé comme un répertoire de formes préexistantes, comme un lexique dont les joueurs peuvent s'emparer pour surimposer aux représentations d'origine d'autres messages et significations — pouvant parfois

7. *PokeMMO*, <https://pokemmo.eu/?local=fr>. (Consulté le 13/12/2021.)

créer des effets de décalage assez marqués avec le jeu ainsi remanié (cf. illustration 2⁸).

Illustration 2



Dans le cadre du *Recondustream*, un marathon caritatif de streaming organisé sur *Twitch* en 2019 pour soutenir le mouvement de grève contre la réforme des retraites en France, une série de détournements ont été produits par les streamers et streameuses. Parmi ceux-ci, Biobak64 a réalisé un *hack* de *Super Mario 64* (qui a été joué en direct par le vidéaste MisterJDay) dans lequel il avait remplacé toutes les textures graphiques du jeu par une photo du président français Emmanuel Macron. La juxtaposition de cette image dans tous les environnements produisait un effet humoristique de surenchère et d'hyperbole, mais avait aussi pour effet de rendre le jeu injouable, puisqu'il devenait extrêmement difficile de percevoir les adversaires et les plateformes sur lesquelles sauter. À partir d'une simple modification visuelle, le détournement s'est donc servi du jeu pour exprimer une contestation politique et pour critiquer la figure hégémonique de l'homme politique.

À l'inverse, les performances ludiques que sont le *machinima*, le *speedrun* ou le *let's play* constituent des exemples de détournement par le *play* : dans ces différents cas, l'objet-jeu (le *game*) n'est pas directement modifié, mais est utilisé d'une manière qui reconfigure en profondeur les significations de ses composantes. Dans le cas du *machinima*, pour illustration, les personnages, objets ou environnements ludiques sont mobilisés comme supports

8. Voir la vidéo : BIOBAK64, « Super Macron 64: Release Trailer », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=n-c0u2gu9NI>. (Consultée le 07/04/2021.)

d'une interprétation théâtrale qui peut leur conférer un sens tout à fait étranger à l'univers représenté (voir illustration 3⁹). Dans le *let's play*, de même, il n'est pas rare que les joueurs-vidéastes utilisent un jeu initialement horripilant ou dramatique pour servir une performance humoristique, transformant ainsi les éléments de l'œuvre par le biais de leur interprétation (les monstres deviennent des personnages amicaux ou grotesques, les objets sont dotés d'émotions, etc.).

Illustration 3



La série de *machinimas* *This Spartan Life* se présente sous la forme d'un *talk-show* organisé par Chris Burke à l'intérieur de champs de bataille multijoueurs des jeux de tir *Halo*. Les vidéos mettent en scène un présentateur qui interviewe diverses personnalités en arpentant les environnements du jeu — alors que des joueurs *lambda* sont en train de s'y livrer bataille. Les discussions sont ainsi ponctuées par les interventions de ces joueurs extérieurs à la production, qui viennent régulièrement à attaquer ou à exécuter les avatars du présentateur, des intervenants ou des caméramans. Ces imprévus dotent la production d'une dimension chaotique et aléatoire qui, contrastant avec le caractère sérieux de certains débats, place constamment les discours dans un registre ironique. De plus, les débats sont entrecoupés de spectacles de danse où cinq avatars (les *Solid Gold Elite Dancers*) enchaînent différents mouvements de manière coordonnée. Dans ce cas-ci, les gestes performés n'exercent plus une fonction liée au *gameplay*, mais renvoient au domaine de la chorégraphie.

9. Voir la chaîne : « This Spartan Life (Official) », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/channel/UCNMANXsLhWNG5lsVLziT1Ig>. (Consultée le 07/04/2021.)

Ce découpage entre détournement du *game* et détournement par le *play* est loin d'être absolu : certaines pratiques combinent ces deux possibilités. Néanmoins, il permet de mettre de l'ordre dans l'infinie variété des pratiques créatives qui ne cessent de se développer autour du jeu vidéo.

2.4. Conclusion : le détournement au cœur de la culture vidéoludique

Peu importe l'angle depuis lequel on aborde le jeu vidéo, il est essentiel de tenir compte du détournement, car ce processus créatif traverse tous les aspects de la culture vidéoludique. D'une part, envisager le jeu vidéo sous l'angle du détournement nous invite à remarquer que la pratique ludique ne s'arrête pas aux règles, aux structures ou aux frontières définies par l'objet-jeu. Lorsque nous jouons, nous sommes toujours en train de transformer les dispositifs qui nous sont fournis en pâture, et ce pouvoir transformatif du jeu peut potentiellement s'exercer partout : quand des joueurs se basent sur leurs parties de *Pokémon* pour écrire des fanfictions, ils détournent le jeu autant qu'ils ludicisent la pratique de l'écriture.

D'autre part, le détournement constitue un facteur d'évolution de la culture vidéoludique en ce qu'il sert régulièrement de matrice à la création de nouveaux systèmes de jeu. La pratique du *let's play*, par exemple, a considérablement influencé le *game design* et de nombreux jeux sont aujourd'hui explicitement conçus pour être performés en streaming sur *Twitch.tv* (en permettant la participation des spectateurs via le chat). Si les joueurs ne cessent de déconstruire les œuvres ludiques pour les remodeler à leur guise, leurs pratiques sont donc aussi traversées par des moments de standardisation instituant leurs réinterprétations en nouvelles conventions de jeu... qui n'attendent elles-mêmes qu'à être détournées.

3. EN RÉSUMÉ

– Le jeu vidéo est sujet à de multiples formes d'appropriations créatives de la part des joueurs et joueuses, qui prolongent l'activité ludique au-delà des frontières des jeux, sur d'autres supports médiatiques (textes, vidéos, dessins, performances live, etc.) et qui participent ainsi à constamment redéfinir les contours de la culture vidéoludique.

– Les détournements peuvent servir différents buts : subvertir ou contester les discours dominants, rendre hommage aux œuvres détournées et les inscrire au sein du patrimoine culturel, ou « jouer » avec ces œuvres, s'en servir comme terreau d'expérimentation formelle.

- Les formes créatives, transgressives ou transformatives de jeu portent de nombreux noms dont les champs d’application s’entrecoupent.
- Les multiples formes de détournement vidéoludique peuvent être divisées en deux grandes catégories : les détournements du *game* (modifiant l’objet-jeu) et les détournements par le *play* (qui transfigurent les jeux par le biais d’une performance créant un effet de décalage).

4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour découvrir de multiples formes de détournement qui n’ont pas été évoquées dans cet article, voir la chaîne *YouTube* :

« Un bot pourrait faire ça », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/channel/UCpfe3Yjy2jGJFRk-D7DVrXw>. (Consultée le 07/04/2021.)

Pour approfondir votre compréhension théorique du détournement et découvrir des méthodes d’analyse rhétorique des œuvres produites par les joueurs et joueuses, voir la thèse :

BARNABÉ F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le Cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Université de Liège, <http://hdl.handle.net/2268/210764>.

Pour en savoir plus sur le *machinima*, voir :

GEORGES F. et AURAY N. (2012), « Approche sémiopragmatique de l’espace de communication des machinima », in *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 13, n° 1, p. 3–36, <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf>.

Pour en savoir plus sur le *let’s play* ou le streaming, voir :

COAVOUX S. et ROQUES N. (2020), « Une profession de l’authenticité. Le Régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », in *Réseaux*, vol. 6, n° 224, p. 169–196, <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-169.htm>.

Pour en savoir plus sur le *speedrun*, voir :

NEWMAN J. (2008), *Playing with Videogames*, Routledge, <http://www.movingimages.info/class/wp-content/uploads/2010/NewPl.pdf>.

Pour en savoir plus sur le *modding*, voir :

SIHVONEN T. (2011), *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, <http://arno.uva.nl/document/210593>.

Pour en savoir plus sur les fanfictions inspirées de jeux vidéo, voir :

BARNABÉ F. (2014), « La Ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : Une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », in *Sciences du jeu*, n° 2, <https://doi.org/10.4000/sdj.310>.

5. LUDOGRAPHIE

Halo: Combat Evolved (2001), BUNGIE SOFTWARE, Microsoft Studios, Xbox. La série de jeux de tir *Halo*, dont les différents titres prennent place dans un univers de science-fiction, est particulièrement populaire auprès des « *machinimakers* », les créateurs de *machinimas*. Elle a notamment accueilli le talk-show *This Spartan Life* (mentionné dans ce chapitre) et la célèbre série de *machinimas* humoristiques *Red vs Blue*, produite par le studio Rooster Teeth, dont la popularité a été telle qu'elle a même eu une influence sur le développement des jeux.

Minecraft (2011), MOJANG, Mojang, PC. Conçu par Markus « Notch » Persson. Le jeu de construction *Minecraft* est emblématique de la continuité qui existe entre jeu et détournement, en ce qu'il met la participation des joueurs au cœur de son *gameplay*. Son mode « créatif » permet en effet aux joueurs de produire facilement des environnements originaux, et le jeu est largement ouvert au *modding*.

Counter-Strike (2000), VALVE CORPORATION, Valve corporation, PC. Conçu par Minh « Gooseman » Le et Jess Cliffe.

Counter-Strike est l'un des plus fameux exemples de *modding* : il s'agit initialement d'une modification du jeu de tir à la première personne *Half-Life*, dont les droits d'exploitation ont par la suite été rachetés par le studio Valve, qui a publié le jeu et a recruté ses développeurs. Il est devenu un énorme succès populaire et commercial, et a lui-même été l'objet de nombreux *mods*.

6. BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2007), « I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player », in *DiGRA '07 — Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, vol. 4, p. 130–133, <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>.

APPERLEY T. (2010), *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*, Institute of Network Cultures.

DEBORD G. (2006 [1959]), « Le Détournement comme négation et comme prélude », in RANÇON J.-L. (éd.), *Œuvres*, Gallimard, p. 989–990.

GENETTE G. (1982), *Palimpsestes. La Littérature au second degré*, Seuil.

- GENVO S. (2008), *Comprendre les différentes formes de « faire soi-même » dans les jeux vidéo*, communication présentée au colloque Ludovia 2008, *Do It Yourself 2.0 — Comment et quoi faire soi-même à l'aide de logiciels, matériels et dispositifs numériques*, Ax-Les-Thermes, https://www.academia.edu/181105/Comprendre_les_diff%C3%A9rentes_formes_de_faire_soi_m%C3%A0me_dans_les_jeux_vid%C3%A9o.
- GODFIRNON M. (2020), *La Contrainte ludique. De l'OuLiPo au jeu vidéo*, mémoire de master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques, Université de Liège, <http://hdl.handle.net/2268/250814>.
- HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, Presses universitaires de France.
- JAMES A. (2012), « Citation, mythe, mémoire. Formes et fonctions du détournement oulipien », in DUPONT N. et TRUDEL É. (éd.), « *Tout peut servir* ». *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècles*, Presses de l'université du Québec, p. 59–73.
- JENKINS H. (2006), *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press.
- JUUL J. (2005), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- MARINO P. (2004), *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press.
- MEADES A.F. (2015), *Understanding Counterplay in Video Games*, Routledge.
- PARKER F. (2008), « The Significance of Jeep Tag. On Player-Imposed Rules in Video Games », in *Loading...*, vol. 2, n° 3, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/44/41>.
- RAESSENS J. (2005), « Computer Games as Participatory Media Culture », in RAESSENS J. et GOLDSTEIN J. (éd.), *The Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, p. 373–388.
- SAINT-AMAND D. (2013), *Le Dictionnaire détourné. Socio-logiques d'un genre au second degré*, Presses universitaires de Rennes.
- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- SIHVONEN T. (2011), *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, <http://arno.uva.nl/document/210593>.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Éditions La Découverte.