

## Autour du jeu vidéo : la culture de la réappropriation

*Depuis ses origines, le jeu vidéo engage les joueurs dans une forme de réception active qui dépasse de loin la simple interactivité. Ceux-ci ne se contentent généralement pas de participer, en jouant, à l'actualisation des œuvres : ils se les réapproprient, les détournent ou les prolongent en poursuivant la production de contenu hors du cadre initial fourni par le jeu. Cette culture du détournement est à l'origine d'une série de pratiques qui, bien que périphériques, nourrissent et renouvellent sans conteste la création dans le domaine vidéoludique.*

### La participation des joueurs : entre tradition et actualité

Les joueurs de jeu vidéo n'ont pas attendu l'arrivée d'Internet pour se réapproprier leurs œuvres favorites. Le premier jeu, *Spacewar* (1962), est lui-même le résultat d'un détournement par des étudiants d'un ordinateur du MIT. Dès les débuts du médium, les amateurs ont, ainsi, tenté d'imposer leur marque aux jeux, que ce soit en modifiant leurs systèmes (pour transformer les textures, l'aspect des personnages, la disposition des niveaux,...) ou en prolongeant leurs contenus sur d'autres médias. Néanmoins, l'essor et la popularisation d'Internet – cet outil de partage à grande échelle – ont radicalement changé les modalités selon lesquelles s'effectuaient ces détournements. Ceux-ci, autrefois ponctuels et désorganisés, rassemblent aujourd'hui des communautés de joueurs importantes et institutionnalisées. De plus, Internet donne accès à des moyens de productions nombreux et spécialisés qui permettent aux amateurs d'atteindre, dans leurs créations, un niveau parfois qualifiable de « professionnel ». Enfin, ce moyen de communication facilite la diffusion des détournements et accroît donc la visibilité du phénomène.

En somme, la réappropriation du jeu vidéo par ses utilisateurs s'ancre tant dans la tradition propre au médium que dans les habitudes de consommation actuelles des joueurs. En raison de ce double ancrage, il semblerait réducteur d'envisager le jeu vidéo comme un objet clos et figé : pour rendre compte de l'espace de mobilité et de création qu'il offre à son public, il convient, au contraire, de s'intéresser aux différentes formes de détournement qu'il rend possible (voire qu'il encourage). Voici quatre pratiques de réappropriation couramment adoptées par les joueurs.

### Bref panorama des principales formes de réappropriation

Le premier type de détournement propre au jeu vidéo qui sera évoqué ici n'est autre que le *modding* (ou *hacking*<sup>1</sup>). Cette pratique consiste, pour le joueur, à modifier le système d'un jeu (légalement ou non) pour en créer une nouvelle version (voire pour créer une nouvelle œuvre à part entière). La possibilité de manipuler le code du jeu peut être voulue par les concepteurs et intégrée dans le système : c'est le cas dans les jeux de tir à la première personne (ou FPS<sup>2</sup>), où les joueurs sont habituellement invités à créer leurs propres cartes. Certains jeux font même de ce principe leur concept central : *Little Big Planet*<sup>3</sup> et *Minecraft*<sup>4</sup>, par exemple, sont moins des œuvres finies que des

---

<sup>1</sup> La différence entre ces deux déterminations est fine et non consensuelle. Certains utilisent, néanmoins, le terme *mod* pour désigner des modifications du jeu prévues à l'avance par les concepteurs (lorsque ceux-ci fournissent aux joueurs des éditeurs de niveaux, par exemple), tandis qu'ils réservent le terme *hack* aux modifications que les joueurs réalisent indépendamment de la volonté des créateurs originaux.

<sup>2</sup> *First Person Shooter*.

<sup>3</sup> Jeu de plates-formes développé par Media Molecule et édité par Sony Computer Entertainment en 2008.

<sup>4</sup> Sorte de jeu de « Lego virtuels » développé par Mojang en 2011.

outils de création permettant aux joueurs de construire leurs propres niveaux et de les diffuser en ligne. À l'inverse, il arrive également que les joueurs s'emparent des jeux et leur fassent subir des modifications qui n'étaient pas prévues par leurs créateurs. La célèbre série des *Mario*<sup>5</sup>, notamment, a donné naissance à des centaines de réappropriations de ce type dont plusieurs ont acquis une certaine notoriété pour leur qualité, leur créativité ou leur difficulté (on pensera aux *mods* nommés, *Kaizo Mario World*, *Super Mario World – The Pit of death* ou encore *Super Demo World*, pour n'en citer que trois). Si les joueurs à l'origine de ces créations ne se présentent généralement pas comme des *game designers*, il arrive néanmoins que leurs productions atteignent un niveau professionnel et insufflent une nouvelle vie aux jeux par la transformation de leurs mécaniques ou de leurs enjeux. Un exemple notoire de ce type de réussite n'est autre que *Counter Strike*. Ce célèbre FPS (qui a été l'un des plus joués en ligne) n'était, au départ, qu'un simple *mod* créé par une série d'amateurs à partir du jeu *Half-Life*<sup>6</sup>. Il fut cependant racheté par le développeur Valve Corporation et diffusé dans sa version finale en 2000 : cet exemple témoigne donc de l'actuelle fragilité de la frontière entre création amateur et monde professionnel.



*Minecraft*



*Super Mario World – The Pit of death*

Les *machinimas*<sup>7</sup>, ensuite, constituent un deuxième type de détournement propre au jeu vidéo. Il s'agit de films d'animation réalisés par les joueurs à partir du contenu de certaines œuvres vidéoludiques (les personnages en guise d'acteurs, les environnements virtuels en guise de décor, etc.). Il en existe plusieurs genres : les *machinimas* à portée humoristique ou parodique, les clips musicaux, les films dramatiques, les documentaires, etc. Dans ce type de réappropriation, le jeu vidéo est plus ou moins dépossédé de son aspect ludique et n'est envisagé que comme un outil permettant de produire, à peu de frais, des contenus audiovisuels. Cette pratique périphérique semble néanmoins se pouvoir petit à petit d'une certaine légitimité : elle attire l'attention des milieux académiques<sup>8</sup>, elle dispose de festivals récompensant les productions les plus abouties (l'« Atopic Festival », le « Machinima Expo », le « Machinima Film Festival », etc.), et certains *machinimas* ont même bénéficié d'un succès commercial, comme la série humoristique *Red vs.*

<sup>5</sup> Dont le premier opus, *Super Mario Bros*, a été développé par Nintendo en 1985.

<sup>6</sup> Autre jeu de tir à la première personne, développé par Valve Corporation et édité par Sierra On-Line en 1998.

<sup>7</sup> Le terme « *machinima* » provient originellement de la contraction des mots « *machine* » et « *cinema* ».

<sup>8</sup> Voir, pour exemple, l'ouvrage de LOWOOD (H.) et NITSCHÉ (M.), eds., *The Machinima Reader*. Massachusetts, MIT Press, 2011.

*Blue : The Blood Gulch Chronicles* (réalisée par Rooster Teeth Productions), qui prend place dans l'univers du FPS *Halo*<sup>9</sup>.



*Red vs. Blue : The Blood Gulch Chronicles*

Le troisième type de réappropriation qui sera ici mentionné n'est autre que la rédaction de *fanfictions*. Ce terme désigne la production par les « fans » de récits littéraires sur base d'univers fictionnels préexistants. Si cette pratique n'est pas spécifique au médium vidéoludique (les *fanfictions* peuvent également se nourrir d'univers issus de livres tels que *Harry Potter*, de séries télévisées telles que *Star Trek*, etc.), elle est néanmoins utilisée par nombre de joueurs pour prolonger, parodier, enrichir, corriger,... les histoires des jeux qu'ils affectionnent. Les *fanfictions* apparaissent bien souvent comme la tentative de combler un manque ressenti lors de la consommation du jeu. Il peut s'agir d'un passé qui n'est qu'esquissé, d'une relation amoureuse qui n'a pas lieu, d'un enchaînement d'événements qui ne trouve pas de cohérence, etc. Il n'est donc pas étonnant que, parmi les œuvres les plus sujettes à ce type de prolongement, l'on retrouve principalement des jeux de rôle (ou RPG<sup>10</sup>) : ce genre comporte, en effet, une forte tendance narrative et met généralement en scène des univers complexes dont tous les aspects ne sont jamais intégralement exploités. En tête de liste, l'on peut mentionner le jeu *Kingdom Hearts*<sup>11</sup>, qui est un vaste *crossover*<sup>12</sup> entre les univers de *Final Fantasy*<sup>13</sup> et de *Disney*.



*Kingdom Hearts*

---

<sup>9</sup> Série de jeux de tir à la première personne dont le premier opus a été développé par Bungie Software et édité par Microsoft Studios en 2001.

<sup>10</sup> *Role-Playing Game*.

<sup>11</sup> Développé par Square et édité par Sony Computer Entertainment en 2002.

<sup>12</sup> Un *crossover* est une fiction qui fait se rencontrer deux univers distincts.

<sup>13</sup> Série de jeux de rôle développée par Square.

Enfin, arrêtons-nous un instant sur un quatrième type de réappropriation, qui existe depuis les débuts du jeu vidéo mais qui a bénéficié d'une certaine institutionnalisation depuis l'avènement d'Internet : le *speedrun*. Cette pratique consiste à tenter de finir un jeu le plus rapidement possible (notamment en exploitant ses failles techniques ou ses bugs) et à réaliser une vidéo de cette prouesse. Le *speedrun* rassemble d'importantes communautés de joueurs qui s'échangent des astuces et cherchent ensemble les moyens d'améliorer leurs temps. Néanmoins, si la performance et le record sont au centre de cette forme de détournement du jeu, le caractère spectaculaire de la vidéo finale n'est pas non plus à négliger : les *speedrunners* mettent un point d'honneur à personnaliser leur parcours, à le ponctuer d'actions divertissantes propres à susciter l'intérêt de leur public. Ces amateurs ne sont donc pas uniquement des joueurs assidus, ils sont aussi des metteurs en scène qui, en détournant les jeux de leurs buts initiaux, génèrent un produit neuf.

### **Jeu vidéo et culture participative**

Derrière la variété des pratiques décrites ci-dessus se cache un enjeu commun : en vertu de sa nature interactive et modelable, le jeu vidéo semble encourager son utilisateur à s'engager dans une forme de consommation active et créatrice. Un jeu ne se limite pas au contenu livré par ses premiers concepteurs mais regorge de possibilités latentes qui n'attendent que d'être découvertes ou inventées. De cet état de fait découle l'importance – soulignée par Mathieu Triclot<sup>14</sup> – de ne pas envisager le médium vidéoludique comme un système formel intangible mais plutôt comme le vecteur d'une *expérience* susceptible de déborder de son cadre ludique initial.

D'autre part, si la culture participative qui se développe autour du jeu vidéo constitue une clef de compréhension essentielle du médium et de son évolution, elle témoigne également d'un phénomène de plus grande envergure : au-delà du jeu vidéo, c'est le rapport du public à la culture dans son ensemble qui semble aujourd'hui être renégocié. L'œuvre n'apparaît plus comme un tout de signification mais comme un matériau qui, en intégrant l'imaginaire collectif, devient la propriété de chacun. L'heure n'est plus à la contemplation ou à la réception passive de l'art ou de la culture : plus que jamais, le public est aujourd'hui appelé à réinvestir, agencer, remodeler, transformer,... En d'autres termes : à créer.

**Fanny Barnabé**

Mai 2013

---

<sup>14</sup> TRICLOT (M.), *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Éditions La Découverte, 2011.