

L'intervention du support

Dépôt légal D/2017/12.839/24

ISBN 978-2-87562-141-2

© Copyright Presses Universitaires de Liège 2017

Presses Universitaires de Liège

Quai Roosevelt 1b, B-4000 Liège (Belgique)

<http://www.presses.ulg.ac.be>

Tous droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.

Imprimé en Belgique

Série Information et Communication 1

L'intervention du support

Médiation esthétique et énonciation éditoriale

Sous la direction de Pascal DURAND et Christine SERVAIS

Presses Universitaires de Liège
2017

Le papier intervient...

Mallarmé, 1897

Sommaire

PRÉAMBULE

Pascal DURAND et Christine SERVAIS

Interventions du support 11

PREMIÈRE PARTIE

MÉDIATIONS ESTHÉTIQUES : LES ESPACES DE L'ŒUVRE

Guy LELONG

Révolutions de support. De la poésie à l'architecture : Mallarmé, Buren, Grisey, Rahm 25

Didier PLASSARD

Du théâtre de marionnettes au théâtre avec marionnettes : un nouveau paradigme? 41

Christine SERVAIS

Les Lumières de la ville : cinéma des premiers temps et espace urbain 51

Bernard LAMIZET

Médiation esthétique, médiation urbaine, espace de la ville 61

DEUXIÈME PARTIE

L'ŒUVRE SUPPORT : ASPECTS DE L'ÉNONCIATION ÉDITORIALE

Marie-Ève THÉRENTY

Les Œuvres complètes : testament éditorial. Le cas Joseph Kessel 77

Bertrand LEGENDRE

Les supports du livre : luxe, calme et volupté? 93

Tanguy HABRAND

Du paratexte à l'image de marque : Nyssen, concepteur d'Actes Sud 103

Marc-Emmanuel MÉLON

Le support et la commande : une « croisière » photographique en Algérie..... 119

Nancy DELHALLE

Le paradoxe de l'amateur de théâtre : du Théâtre de Plans aux *Ruines de Rome* 131

TROISIÈME PARTIE
HORIZONS NUMÉRIQUES : LE VIDÉOLUDIQUE

Julie DELBOUILLE

Esthétique des supports vidéoludiques 145

Pierre-Yves HUREL

Jeu vidéo amateur : des supports et des positionnements 161

Notices..... 177

Table des matières 181

Jeu vidéo amateur : des supports et des positionnements

Pierre-Yves HUREL

Université de Liège

Ni les *game studies* ni les études sur les pratiques culturelles n'ont jusqu'ici accordé un grand intérêt aux jeux vidéo amateurs. Pourtant, on trouve d'innombrables auteurs, jeux et communautés en ligne. Ces dernières sont généralement fondées en priorité sur l'utilisation d'un logiciel d'aide à la création. Dans un des très rares travaux s'étant penché sur la question, Damien Djaouti¹ a identifié 363 « usines à jeux », qu'il définit comme des logiciels permettant de créer des jeux vidéo pouvant être exécutés de manière indépendante (ce qui signifie que les nombreux éditeurs de niveaux accessibles depuis des jeux commerciaux ne sont pas pris en compte). La première de ces « usines à jeux » répertoriée date de 1980 et la dernière en 2011 (date de la fin de son analyse). Il observe une croissance globale (18 logiciels créés de 1980 à 1989, 93 de 1990 à 1999 et 253 de 2000 à 2011) et deux pics importants : les années 1999 et 2000 (28 et 18 logiciels), qui marquent l'arrivée d'Internet, donc la facilitation de la distribution des outils et l'arrivée de logiciels qui dominent le secteur aujourd'hui, ainsi que l'année 2007 (41 logiciels), qui semble correspondre à l'arrivée du « jeu 2.0 »². Sur le plan qualitatif, Damien Djaouti distingue les usines à jeux généralistes — qui permettent de créer des œuvres sans distinction de genre (par exemple *Construct 2*) — et les usines à jeux spécialisées — qui proposent de créer des œuvres relevant d'un genre en particulier : *ZZT* permet de produire des jeux d'« action-aventure », *RPG Maker* des RPG (*Role Playing Game* : jeux de rôle), d'autres des jeux de combat, des aventures textuelles, etc. Le milieu amateur peut se targuer d'être un secteur dynamique et innovant. En effet, chacun de ces logiciels cherche par exemple sa propre manière de faciliter la création : en formalisant un langage de

-
1. Damien Djaouti, « Les usines à jeux », dans « *Serious Game Design : considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire* », thèse de doctorat, Université de Toulouse, 2011.
 2. L'expression désigne les pratiques communautaires (jeu en ligne, partage de ressources, etc.).

script propriétaire, en passant exclusivement par une interface visuelle ou en mélangeant les deux options, et ce de différentes manières.

Beaucoup de communautés d'amateurs se définissent en priorité par rapport à l'usage d'un de ces logiciels. Ce fut d'abord le cas dans des clubs informatiques³, ensuite sur des serveurs BBS⁴ puis enfin sur des sites Internet. Par exemple, le site communautaire *Oniromancie* se présente par le slogan « Tout l'univers de la création avec *RPG Maker* en français ». Nous parlerons beaucoup de ce logiciel pour créer des RPG dans cet article : une des communautés anglophones les plus grandes s'y rapportant compte plus de 110 000 membres⁵, et l'on trouve plus de 2800 jeux créés avec ce logiciel sur un seul des sites qui les répertorient⁶. Donnons d'autres exemples : le forum officiel de *Game Maker* affiche 248 620 membres⁷. Celui de *Construct 2* compte plus de 85 000 membres⁸. L'on manque bien entendu d'études quantitatives plus générales pour sortir de ces seuls exemples, mais ces premières observations permettent de confirmer qu'il existe un nombre important de logiciels, d'auteurs, de communautés et de productions amateurs. Et surtout, nous concernant, que le support y tient une place prépondérante.

Que disent les amateurs de ces logiciels? Quels discours portent-ils? Que représentent-ils pour eux? Comment ces logiciels influencent-ils les pratiques? Comment leurs pratiques déterminent-elles le rôle qu'ils prêtent à ces logiciels? En nous fondant sur des témoignages⁹, nous effectuerons un va et vient continu entre deux axes de recherche : 1° comment l'outil technique influence les pratiques et 2° comment les pratiques influencent l'appréhension de l'outil technique.

Si le support conditionne certaines pratiques, les amateurs lui conféreront certaines missions ou lui associeront des valeurs. Nous verrons que ces caractéristiques prêtées au logiciel sont le fruit de constructions sociales complexes reposant sur des interactions entre, d'une part, les logiciels et les amateurs, et d'autre part, les amateurs entre eux. Nous commencerons ce travail par l'étude du discours d'Anna Anthropy. Cette artiste ayant débuté en tant qu'amatrice et se

3. Mark Wolf, *The Video Game Explosion : A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2007.
4. D. Djaouti, « Les usines à jeux », chap. cité.
5. Voir <http://www.rpgmakervx.net/> (consulté le 15 septembre 2014).
6. Voir <http://rpgmaker.net/games/> (consulté le 15 septembre 2014)
7. Voir <http://gmc.yoyogames.com/> (consulté le 15 septembre 2014)
8. Voir <https://www.scirra.com/forum/> (consulté le 15 septembre 2014)
9. Nous aborderons dans cet article les discours des amateurs comme autant de témoignages, plutôt que comme des façons de se mettre en scène. Nous les aborderons donc plutôt naïvement — notre objectif n'étant pas de travailler sur les postures des amateurs — mais il convient de garder à l'esprit qu'ils ne sont évidemment pas étrangers à toutes formes de stratégie.

référant encore régulièrement à l'amateurisme a témoigné d'une grande réflexivité sur sa pratique — notamment à travers deux livres : l'un sous forme de manifeste¹⁰, l'autre dans une démarche d'historienne amateur¹¹. Ses récits d'expériences ponctuant ses livres nous permettront de retracer un premier positionnement : l'usine à jeux est ici symbole et vecteur de liberté et de démocratisation de la production de jeux vidéo. Ensuite, dans une deuxième partie, nous rendrons compte de trois pratiques différentes à l'œuvre dans les communautés fondées sur l'utilisation de *RPG Maker* : le mouvement classiciste, le *multimaker* et le *fangame*. Nous verrons que chacun de ces ensembles de pratiques se rattache à des univers de représentations bien différents. Enfin, nous évaluerons l'opportunité qu'il y a de mettre en discussion les différents positionnements relevés tout au long de ce travail, de manière à entrevoir de nouveaux projets de recherches féconds sur les amateurs et leurs supports.

ANNA ANTHROPY : LUTTE ET LIBERTÉ

Pour cerner un premier positionnement sur les supports dans la scène amateur, nous allons ici rapidement présenter deux ouvrages d'Anna Anthropy. Surtout, nous allons y relever quelques éléments montrant certaines des valeurs et des enjeux que l'auteur associe aux usines à jeux, mais aussi comment celles-ci ont façonné certains aspects de ses créations. Le premier livre, *Rise of Zinesters*, fait figure de manifeste et vise à encourager le plus grand nombre à créer des jeux.

Contre l'homogénéité

Anna Anthropy commence *Rise of Zinesters* par une phrase qui donne le ton¹² : « J'ai un problème avec les jeux vidéo.¹³ » La phrase est représentative de l'ouvrage : l'auteur affirme parler pour elle-même, de ses constats, jugements et espoirs pour le jeu vidéo. Elle parle tout du long à la première personne. Et quand elle explique ce dont le jeu vidéo a besoin, elle précise qu'elle a « [...] déjà entendu la critique disant que la phrase "ce dont les jeux vidéo ont besoin" peut habituellement être plus honnêtement paraphrasée comme "ce que je veux pour les jeux vidéo"¹⁴ ». Et ce que veut précisément Anna Anthropy, c'est remettre en cause le mode de production des jeux vidéo. Après avoir dressé les problèmes du jeu vidéo grand public — jugé artistiquement pauvre, frileux dans les thèmes

-
10. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters : How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.
 11. A. Anthropy, *ZZT*, Los Angeles, Boss Fight Books, 2014.
 12. L'ouvrage étant disponible uniquement en anglais, les citations dans cet article seront toutes nos traductions.
 13. A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, éd. citée, p.1
 14. *Ibid.*, p. 8.

abordés, principalement aux mains des services marketing, visant inlassablement les jeunes adolescents, produit par des équipes toujours plus grandes et impersonnelles, cherchant le profit avant l'expression d'un propos, etc. — elle en vient rapidement à désigner les facteurs principaux de ces problèmes : la présence des « *gatekeepers* » empêchant la diffusion massive des jeux vidéo non conventionnels et surtout la complexité technique que requiert la programmation d'un jeu vidéo.

Ce qui est intéressant, c'est qu'elle va ancrer cette complexité dans une problématique sociale et politique. Premièrement, par cette complexité, seuls les ingénieurs ont eu historiquement accès aux ordinateurs : « Quand les ordinateurs furent d'abord installés dans les campus et les laboratoires, seuls les ingénieurs ont eu accès aux machines, [et avaient] un temps libre comparable [pour les utiliser], et les connaissances techniques pour apprendre aux machines à faire tourner des jeux.¹⁵ »

On retrouve ensuite un schéma de pensée constant dans son œuvre : le créateur de jeu vidéo fait des jeux qui lui ressemblent. Ainsi donc : « Il n'est pas surprenant que les jeux qu'ils [les jeunes et riches ingénieurs blancs et hétérosexuels] ont fait ressemblent à leurs expériences : simulations physiques, aventures dans l'espace inspirées de la science-fiction qu'ils aimaient, les jeux de rôle *Donjon & Dragons* auxquels ils jouaient avec leurs amis¹⁶. »

Anthropy explique une partie des maux du jeu vidéo grand public par ce déterminisme lié à la complexité de l'apprentissage : un petit nombre de créateurs privilégiés, faisant des jeux qui leur ressemblent, aurait conduit cet art à être entièrement dominé par une perspective unique. Ainsi, la pauvreté thématique des jeux vidéo viendrait principalement du monopole de ces « riches hommes blancs » sur la création vidéoludique.

Cependant, le livre d'Anna Anthropy est profondément optimiste. Et, si elle dresse ce constat sévère, c'est avant tout pour expliquer qu'il n'est plus d'actualité : « Si les deux grandes barrières à la création vidéoludique libre [...] ont été les connaissances techniques requises [...] et le coût élevé pour la distribution physique de copies du jeu, à l'heure d'écrire ces lignes, les deux barrières ont été percées [*breached*]¹⁷. »

Les deux plus grandes barrières à la « création libre » étaient donc jusque-là la complexité technique de l'apprentissage de la programmation et le coût élevé de la diffusion. À ces deux problèmes, Anna Anthropy propose deux solutions, deux outils technologiques : les logiciels d'aide à la création, et la diffusion par Internet. « Tout le monde » peut être libéré de ce long apprentissage technique et

15. *Ibid.*, p. 5.

16. *Ibid.*, p. 6.

17. *Ibid.*, p. 42.

créer de nouveaux types de jeux : « Je veux des jeux qui viennent d'un set d'expériences plus large et d'une plus grande gamme de perspectives¹⁸. »

On le voit, pour Anna Anthropy, les logiciels d'aide à la création sont autant d'outils favorisant la démocratisation de l'accès à la production artistique et sont garants de la pluralité des voix. Elle oppose l'homogénéité du jeu vidéo commercial à l'hétérogénéité du jeu amateur, faisant ainsi revivre les arguments ayant déjà circulé concernant le cinéma amateur par le passé. Zimmerman parlait en 1999¹⁹ des films amateurs gays et lesbiens comme autant d'exemples de thèmes passant sous le radar de la production grand public. C'est aussi un des thèmes phares d'Anna Anthropy, créatrice transgenre et lesbienne qui voit dans ses propres productions une manière de faire exister ces thèmes dans la production vidéoludique.

À certains égards, le discours d'Anthropy s'inscrit dans la tendance des cinéastes amateurs-indépendants décrits par Odin²⁰. Chez ces derniers, les outils légers et peu onéreux de tournage étaient considérés comme permettant de démocratiser la production audiovisuelle. Anthropy fait de ces logiciels des symboles d'une libération culturelle, le vecteur d'une démocratisation de la culture ou au moins d'une forme d'art importante et populaire.

À ce stade, la conception des usines à jeux que développe Anna Anthropy laisse penser que la développeuse est avant tout dirigée par son combat idéologique. Elle commence son livre en expliquant qu'elle veut changer le jeu vidéo. Nous pouvons donc émettre l'hypothèse que c'est de cet objectif que découle son discours sur les logiciels. Pour autant, Anthropy n'a pas découvert ces logiciels au moment de formaliser son combat, mais bien avant, ce dont elle témoigne dans *ZZT*.

Premières créations : ZZT

Si *Rise of Zinester* peut se lire comme un manifeste, et que l'on a pu y découvrir facilement les valeurs qu'Anthropy associe aux logiciels d'aide à la création, *ZZT* a un tout autre objet et permettra de comprendre en quoi la pratique de l'auteure a été en partie façonnée par ces supports. Le logiciel *ZZT* était, premièrement, un jeu vidéo créé par Tim Sweeney sur ordinateur en 1991. Il contenait alors trois niveaux jouables et, surtout, un « éditeur de monde » [*world editor*] permettant au joueur de créer son propre monde, son propre jeu. Le logiciel était diffusé en tant que *shareware*, c'est-à-dire que sa diffusion reposait sur ses usagers, qui étaient invités à en créer librement des copies pour les distribuer autour d'eux. Anna Anthropy entreprend par ce livre de conter son « histoire

18. *Ibid.*, p. 8.

19. Patricia Zimmermann, « Cinéma amateur et démocratie », dans *Communications*, n° 68, 1999, p. 281-292.

20. Roger Odin, « La question de l'amateur », dans *Communications*, n° 68, 1999, p. 47-89.

personnelle » de *ZZT*. Il s'agit donc pour nous d'une occasion d'illustrer différents aspects importants dans sa relation avec ce logiciel et l'influence qu'il a pu avoir sur sa pratique.

Premièrement, l'auteur célèbre régulièrement le caractère libérateur de *ZZT*. Sur le plan de l'expérience psychologique, Anthropy exprime l'importance pour elle de vivre ici une liberté nouvelle : « [...] L'éditeur de niveau de *ZZT* était ma première invitation à construire un monde digital et réactif dans lequel je pouvais me déplacer comme une femme. »²¹ Rares étaient les jeux vidéo commerciaux permettant d'incarner un personnage principal féminin. Qu'importe, le logiciel lui a permis de créer ce jeu pour elle-même.

Sur le plan technique, *ZZT* est limité, ce qui influence grandement les œuvres créées : les principes basiques de programmation sont à choisir parmi une liste prédéfinie (puis à assembler). Quant aux matériaux sémantiques, ils se limitent à quelques sons et aux caractères ASCII, disponibles en seize couleurs. Les limitations rendent la programmation abordable : « Je ne savais pas programmer, mais je pouvais réfléchir en termes de simples pièces de jeux et élaborer des chemins pour les faire interagir. »²² Pour présenter ce que cela implique en termes de pratique, Anthropy cite Jeremy Penner, fondateur du site *gloriouslystrainwrecks* consacré aux jeux vidéo amateurs :

ZZT-OOP [le langage de programmation de *ZZT*] est très confortable avec ses limites. Ses limites le rendent accessible. Vous avez très peu de choses à apprendre. Quand vous commencez, vous n'abordez pas [la pratique] en vous disant « voilà ce que je veux créer, comment est-ce que je peux le construire avec *ZZT* ? » C'est beaucoup plus naturel de demander « Voici les pièces que me donne *ZZT*, comment est-ce que je peux les mettre ensemble d'une manière intéressante ? »²³

Il ne s'agit donc pas de savoir comment réaliser son projet avec *ZZT*, mais de regarder ce qu'il serait amusant de créer avec ce logiciel. Ces utilisateurs — Anna Anthropy et Jeremy Penner — reconnaissent donc l'influence du logiciel sur leurs propres créations.

Anna Anthropy présente *ZZT* comme à la fois libérateur (elle peut enfin se mettre dans la position d'une femme) et limité (en termes de mécaniques et de matériaux sémantiques). C'est que, si le logiciel détermine certains aspects de la création, l'intention de l'auteur ne s'efface pas pour autant et s'exprime d'une manière ou d'une autre.

Nous voyons dans l'ouvrage d'Anna Anthropy une confirmation des liens entre ses premières pratiques et ses productions actuelles : ses œuvres se veulent

21. A. Anthropy, *ZZT*, éd. citée, p. 70.

22. *Ibid.*, p. 45.

23. *Ibid.*, p. 46.

courtes et reprennent régulièrement des images et des sons en libre accès ou des ressources piratées²⁴. De plus, les œuvres amateurs qu'elle cite contiennent toutes, selon elle, des traits de la personnalité des auteurs dans leurs jeux — comme ce niveau original de *ZZT* qui mettait en scène des éléments de la culture jazz parce que son auteur (Tim Sweeney) faisait ainsi référence à sa passion. Ses œuvres actuelles se veulent aussi personnelles (par exemple elle a récemment publié *Dys4ia*²⁵, dans lequel elle témoigne de sa thérapie aux hormones). Tous ces éléments confirment l'hypothèse d'un façonnement de la pratique d'un auteur par les logiciels qu'il utilise — et ce non seulement dans un sens technique : le logiciel a participé à produire certaines de ses représentations de ce que doit ou peut être le jeu vidéo (elle développe en creux les traits d'une *bonne* pratique, certains arguments de légitimité). Le logiciel a aussi participé à produire une communauté qui l'a à son tour fortement influencé.

LES FANS : DANS LA CONTINUITÉ DE L'INDUSTRIE

Nous allons à présent passer en revue trois pratiques à l'œuvre dans les communautés du logiciel *RPG Maker* : le courant classiciste, le *multimaker*, le *fangame*. Cela nous permettra de montrer en quoi, au sein de communautés basées sur l'utilisation d'un même logiciel, des pratiques peuvent être rattachées à des univers de représentations hétérogènes. Mais présentons d'abord cette usine à jeu.

RPG Maker est le nom d'une suite de logiciels destinés à créer des jeux de rôle. Sa création a eu, comme le relève Damien Djaouti, une grande importance dans l'histoire des « usines à jeux ». Ces logiciels sont parmi les plus connus et les plus utilisés chez les amateurs et l'on recense une multitude de communautés créées pour rassembler ces utilisateurs.

Nous avons référencé les communautés francophones les plus importantes (c'est-à-dire celles comportant plus de 15.000 membres ou de 25.000 messages) présentes sur Internet. Ces chiffres ont été relevés en ligne en septembre 2014 et ne tiennent pas compte des disparitions de sites (que l'on sait nombreuses) et des remises à zéro de certains forums.

24. Voir, par exemple, son nouveau jeu, *Emotica* : <http://auntiepixelante.com/emotica/>

25. Voir <http://www.newgrounds.com/portal/view/591565>

Nom	Nombre de membres	Nombre de messages
<i>Oniromancie</i>	environ 28 000	547 024
<i>Guelnika/E-magination/games</i>	2 011	266 668
<i>RPG Maker VX bbactif</i>	5 078	212 741
<i>RPG Maker VX-fr.com</i>	10 922	171 718
<i>Zarok</i>	2 696	66 771
<i>RPG Maker Olympe</i>	2 053	47 158
<i>RPG Fusion V2</i>	2 112	31 779
<i>La Ligue des Makers extraordinaires</i>	1 799	29 120

Le courant classiciste

Le site *Oniromancie* héberge, à l'heure actuelle, une des communautés les plus actives et prolifique. Surtout, en dehors de son forum, les administrateurs du site ont opéré un travail de recensement et de sélection de jeux. La communauté *RPG Maker* étant relativement grande et hétérogène, nous commencerons ici par passer en revue les principaux critères de ces sélections pour rendre compte du type de production rencontrant un certain succès et faisant généralement consensus. Les jeux repris dans ces sélections sont d'ailleurs souvent détenteurs de prix décernés par l'organisation annuelle des *Alex d'or*, un concours propre aux « *makers* »²⁶ francophones auquel participent et se réfèrent la plupart des communautés.

Parmi les 532 jeux répertoriés sur le site, les administrateurs en ont sélectionnés 25 pour former le « top classique », 34 pour le « top originaux » et 14 pour la « sélection Oniro » (présentée comme l'ultime sélection). Tous les jeux faisant partie du « top classique » ainsi que la moitié de la « sélection Oniro » sont des œuvres que l'on peut assez strictement classer dans le genre du jeu de rôle « à la japonaise » (désigné en général par l'acronyme JRPG) : le joueur incarne un personnage lambda qui va bientôt recevoir pour mission de sauver une princesse, un peuple voire l'Humanité. Ces aventures font figure de grandes épopées et sont généralement inspirées du genre de la « fantasy », à la manière des séries *Final Fantasy*, *Seiken densetsu* et *The Legend of Zelda*, très populaires auprès des joueurs. La plupart des œuvres figurant dans cette sélection sont appréciées précisément pour leur classicisme par rapport aux canons du genre : elles en reprennent effectivement divers aspects tels que la longue durée de jeu, l'ambiance

26. Terme désignant les utilisateurs de *RPG Maker* utilisé dans certaines communautés.

visuelle et sonore, la présence de certaines créatures récurrentes, ou encore les mécanismes ludiques.

On remarquera aussi que sont regroupés dans le « top originaux » tout ce qui s'écarte des canons précisés : jeux d'horreur, d'humour, d'action, abstraits ou expérimentaux, ensembles de mini-jeux, etc.

S'il est régulièrement « détourné », *RPG Maker* est donc en grande partie utilisé en accord avec son but premier : créer des jeux de rôle. Le logiciel, par ses possibilités, par les valeurs qu'il véhicule, invite à la création de JRPG et détermine ainsi une partie de la production des amateurs l'utilisant. De l'autre côté, la communauté d'*Oniromancie*, par sa sélection, expose et légitime l'inscription de cette pratique dans la culture du jeu vidéo dans un sens plus large et du jeu de rôle japonais en particulier. Il est concevable d'utiliser les possibilités du logiciel pour écrire toutes sortes d'histoires. Le système de jeu, de combat ou de cinématique sont utilisables (et parfois utilisés) pour bien des thèmes, mais près de la moitié des jeux sélectionnés répondent assez strictement aux critères du genre JRPG en particulier. La communauté semble guider les amateurs vers le « bon usage » du logiciel et s'inscrit dans un ensemble de références culturelles particulières.

On retrouve ici un phénomène bien connu du cinéma amateur : « [...] l'esthétique "amateur" invite à un respect strict de la "grammaire cinématographique."²⁷ » Henry Jenkins, dans un livre qui a fait date²⁸, décrit les *fans* comme remettant en cause les modes de production dominants. S'il est vrai que l'amateur décidant de faire son jeu lui-même refuse, en quelque sorte, d'en rester au stade de la réception et de la consommation, rien n'indique que sa pratique s'inscrive dans un positionnement idéologique en rupture avec l'industrie vidéo-ludique. Ici, au contraire, les *fans* de jeux de rôle semblent prolonger leur expérience de jeu en en créant eux-mêmes. Il s'agirait donc ici du prolongement d'un comportement de joueur qui adhère fortement aux valeurs d'un jeu (dans notre cas, d'un genre), tel que le formalise Genvo sous le terme de « ludus »²⁹.

Zelda Solarius : la création amateur dans la continuité d'une œuvre culte

Dans le « top classique » d'*Oniromancie* se trouve *Zelda Solarus*. Ce jeu, créé en 2001 par Christopho, est un *fangame* — un jeu qui reprend l'univers d'un jeu commercial. Dans ce cas-ci, *Zelda Solarus* fait référence à la série des *The Legend of Zelda* de Nintendo, et est pensé comme la suite d'un des épisodes les plus

27. R. Odin, art. cité, p. 61.

28. Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006.

29. Sébastien Genvo, « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », *Colloque Ludovia*, 2008, Ax-Les-Thermes.

connus : *A link to the past*. Notons qu'il s'agit d'un des rares *fangames* à avoir connu un succès important, y compris au-delà des seuls créateurs amateurs. Ce qui nous intéressera plus particulièrement, c'est la trajectoire de son auteur et de la communauté qu'il a créée à l'occasion de la sortie de son jeu. Nous nous baserons ici sur des éléments d'une interview qu'il a donnée à *Puissance-Zelda.com*³⁰, un des sites amateurs les plus reconnus regroupant des *fans* de *Zelda* et qui publie des critiques, des guides, des dossiers et des nouvelles sur tout ce qui se rapporte à la licence culte.

Enfant, Cristopho découvre *Zelda Link's Awakening* puis *A Link to the Past*. Après avoir longuement joué au jeu, il s'amuse à créer une suite sur papier. Il a alors 10 ans et fait jouer son petit frère et ses amis : « On prenait la feuille, un stylo dont on ne sortait pas la pointe et on faisait le trajet du labyrinthe en disant "J'utilise tel objet", "Je saute au-dessus du trou" [...]. » Quelques années plus tard, il découvre un logiciel permettant de créer ses propres jeux vidéo : « J'étais fan de *Puissance-Zelda* et ils avaient fait un jeu amateur qui s'appelait *The Song of the Sea*, créé avec un truc qui s'appelait *RPG Maker*. » Retrouvant dans *The Song of the Sea* les éléments visuels de son jeu fétiche, il les récupère et adapte son jeu papier en jeu vidéo via *RPG Maker*. Il lance un mini-site en juillet 2001 pour y annoncer le développement de son jeu, c'est là que naît un embryon de communauté : « On avait une dizaine ou une quinzaine de membres qui nous encourageaient et qui étaient vraiment impatients. » Quand le jeu est prêt à sortir (en avril 2002), Cristopho lance un « vrai site et un vrai forum ». L'accueil de la communauté est alors très favorable et le jeu connaît un certain succès. Cristopho, rejoint entretemps par Mettalyzer, travaille déjà sur une suite. Ils décident dans un premier temps de changer de logiciel d'aide à la création, mais rapidement le duo se sent « coincé » dans les limites du programme et abandonne le projet de suite. Cristopho a, à l'époque, entrepris des études d'informatique. Il réécrit alors l'ensemble de son premier jeu réalisé avec *RPG Maker* en C++, un langage de programmation. Cette fois accompagné d'une équipe, il sort *Zelda Solarus DX* en décembre 2011 (soit neuf ans après la sortie du premier opus). Depuis la sortie de la version DX, Cristopho transforme son jeu en « moteur de jeu », c'est à dire en usine à jeu pour permettre aux utilisateurs de créer leurs propres « *Zelda-like* ». Les statistiques du forum actuel affichent 9561 membres inscrits et 425 477 messages³¹. La communauté y est encore assez active comparativement à d'autres forums ayant la même longévité.

La trajectoire de Cristopho et de la communauté *Zelda Solarus* témoigne d'un positionnement par rapport à *RPG Maker* relativement différent des cas que nous avons étudiés précédemment. Le logiciel semble n'avoir qu'une importance

30. Voir http://www.puissance-zelda.com/dossiers/40-Interview_Christopho_Zelda_Solarus

31. Nous n'avons pas fait figurer ces statistiques dans le tableau précédent, compte tenu du fait qu'il s'agit plus d'une communauté liée à la licence *Zelda* qu'au logiciel *RPG Maker*.

secondaire. Il ne s'agit, en quelque sorte, que d'un outil, au même titre que le papier et le stylo, ou que d'autres logiciels et langages de programmation. La grande passion du développeur pour l'univers de la licence culte semble être sa motivation principale. Ses créations semblent s'inscrire dans la continuité de la réception de l'œuvre et son projet de jeu précède sa rencontre avec le logiciel. Son but ne semble pas être le passage à la production professionnelle : il a par exemple refusé de donner une interview télévisée (sur la chaîne *Nolife*) à la sortie de son premier jeu. Les seuls indices d'une prise de distance par rapport à l'industrie est l'utilisation frauduleuse de ressources visuelles et sonore — mais dans le cadre d'un véritable hommage — et la distribution de son moteur de jeu en licence *shareware*, ce qu'il justifie surtout par la volonté d'obtenir des retours pour améliorer son logiciel et animer la communauté. Il semble donc que cet auteur, ses œuvres et la communauté s'inscrivent dans un positionnement en accord et en continuité avec leur pratique culturelle initiale : la célébration de l'œuvre culte *The Legend of Zelda*. C'est d'ailleurs sur un site de *fans* de cette licence qu'il découvre *RPG Maker*, dont il s'affranchira finalement assez vite.

Les multimakers : le développement de pratiques autonomes

La communauté de *La Ligue des Makers Extraordinaires* est principalement connue et reconnue sur la scène *RPG Maker* pour une série de onze jeux appelés *Rutipa's Quest*. Plus qu'une thématique récurrente ou une histoire suivie, les *Rutipa's Quest* répondent tous à un mode de production identique : « Le concept est simple, vous prenez un certain nombre de *makers*, et chacun leur tour, vous leur faites faire une partie du jeu³² », apprend-on sur le forum de la communauté. De plus, le personnage principal est toujours le même : il s'agit d'Alex, le personnage de base fourni avec le logiciel *RPG Maker 2000*. Parce qu'ils le jugent vide et caricatural, certains amateurs ont décidé de le mettre en scène avec humour dans différentes œuvres. L'intérêt de cette série se situe dans le mode de création : différents amateurs se rassemblent pour créer tour à tour une des parties du jeu. À chaque fois, la personne en charge d'une partie construit le monde représenté, le dessine, fait évoluer le scénario, et ainsi de suite. Nombreuses sont les discussions sur les forums à faire référence à « La Ligue » et à ses projets, y compris en dehors de sa communauté initiale. Les membres pionniers de celle-ci s'attribuent d'ailleurs la naissance d'un genre, les *multimakers*, caractérisés par ce mode d'organisation.

Les *Rutipa's Quest* nous semblent être l'exemple type d'une pratique tout à fait ancrée dans une communauté. D'abord au niveau de son mode de création, faisant appel à divers amateurs jugés légitimes par les organisateurs (eux-mêmes

32. Voir le blog créé *a posteriori* par un des membres de la communauté : <http://ldme-wordpress.com/rutipas-quest/>.

connus et reconnus). Ensuite dans le contenu du jeu, caractérisé de manière formelle par le style différent de chaque participant, ainsi que par les nombreuses autoréférences. Le recours au personnage de base du logiciel est une manière de le détourner avec humour, ce qui établit un lien de connivence entre les personnes partageant les mêmes références. Enfin, l'ancrage communautaire de la pratique se marque dans la diffusion et la réception de l'œuvre, les jeux étant testés et commentés par nombre d'autres amateurs. Deux d'entre eux font partie du « top originaux » d'*Oniromancie* et ont été primés aux *Alex d'Or* - le nom de la cérémonie fait d'ailleurs référence au personnage de base du logiciel. Le logiciel utilisé pour créer les jeux devient ici une partie de la culture des amateurs : un ensemble de références qu'ils partagent et dont ils s'amuse. Sur cette base s'organise progressivement une manière de travailler innovante qui n'est possible qu'en communauté. Le rapport au support est donc de l'ordre de la référence culturelle. Les pratiques en elles-mêmes ne semblent jamais dirigées ni contre ni tout à fait dans la continuité du jeu vidéo traditionnel. Elles sont « à côté », autonomes, elles ne font plus fondamentalement référence à l'industrie — à part quelques clin d'œil à certaines licences connues — et elles ne se positionnent pas par rapport à elle. Le logiciel, lui, est clairement au centre de cette pratique et c'est sur base de son utilisation que des amateurs développent des pratiques nouvelles, bien qu'elles ne soient pas prévues ou encouragées par le logiciel lui-même.

Des fans et des positionnements

Dans cette deuxième partie, nous avons pu montrer à nouveau que les jeux amateurs sont le fruit d'un double mouvement d'influence des logiciels vers les utilisateurs et vice-versa. D'abord, nous avons montré comment une grande partie des jeux créés avec *RPG Maker* répondent non seulement aux ambitions initiales du logiciel mais aussi comment, loin de s'en tenir à des critères *a minima*, les amateurs ont inscrit leur pratique dans le prolongement d'un genre vidéoludique particulier, possédant ses propres références et critères de jugements. Puis nous avons étudié la trajectoire d'un auteur amateur qui a entamé sa pratique dans le but de créer un jeu reprenant l'univers d'une œuvre culte. S'en est suivie la création d'une communauté qui est dans le cas présent plus liée à la célébration de la licence qu'à l'utilisation du logiciel en lui-même. Nous avons enfin rendu compte de la pratique des *multimakers* au travers de la série de jeux *Rutipa's Quest*, une pratique qui n'est ni prévue ni favorisée par le logiciel, mais qui prend son univers comme élément de référence culturelle. Au sein de communautés basées sur l'utilisation de *RPG Maker* (ou y faisant régulièrement référence, dans le cas de *Zelda-Solarus*), les pratiques et représentations sont différentes. Elles sont le fruit de partages, d'échanges, de collaborations. Le logiciel a, selon les espaces, plus ou moins d'influence et les amateurs eux-mêmes le placeront au centre de leur pratique ou en arrière-plan.

L'USINE À JEUX ENTRE OUTIL ET MÉDIA

Les usines à jeux sont successivement, ou simultanément, envisagées par les amateurs comme des outils (permettant à l'auteur de s'exprimer de manière soi-disant *immédiate*, les outils étant relégués en second plan des pratiques) et comme des médias (au sens de dispositifs qui « produisent du social »³³, qui façonnent l'expérience de création tant au niveau technique que symbolique). Christopho souhaitait créer son propre *Zelda* et dans ce but, il a eu recours à l'outil *RPG Maker* avant de passer à d'autres qu'il a considéré plus appropriés. Nous l'avons vu, pour lui les limites du logiciel étaient des contraintes dont il a voulu se défaire. Anna Anthropy, de son côté, a témoigné du caractère positif des limites de *ZZT* pour son apprentissage étant enfant. Quand, à l'âge adulte, elle reprend la création de jeux vidéo, sa production passe non pas par la programmation mais bien par d'autres logiciels d'aide. Anna Anthropy les voit comme un moyen de se libérer de la programmation et de la censure de l'industrie, alors que Christopho les utilise pour célébrer des œuvres cultes et commerciales.

La relation entre l'utilisateur et le programme représente une première tension entre les aspirations, les projets et les valeurs de l'amateur et les possibilités, influences ou normes imposées par le logiciel. Les représentations associées au logiciel résultent en partie de la façon dont la relation individu-logiciel va gérer cette tension : le logiciel devient synonyme de contrainte ou de libération, un simple moyen de production ou une invitation à la libre expression.

Les déclarations individuelles nous ont permis d'identifier certains ensembles de représentations, mais aussi de rendre compte du fait qu'elles ont été construites socialement, en communauté. Anna Anthropy a découvert le jeu vidéo amateur *via* une communauté de « Zzters ». Christopho *via* un site amateur consacré à la licence qu'il célébrait déjà sur papier. Par ailleurs les « *makers* » effectuent un travail de sélection et de légitimation des œuvres créées par la communauté et produisent ainsi certaines normes symboliques partagées. Ils développent aussi leurs propres pratiques après l'élaboration de nouveaux modes opératoires pour créer en groupe. En cela, on peut affirmer que les forums Internet liés à ces logiciels forment de véritables communautés de pratique³⁴ : s'il y est question d'apprentissage technique, celui-ci y est *situé* dans un ensemble de relations dans lesquelles il prend sens³⁵. La pratique s'inscrit donc dans ces ensembles de relations, qui restent à étudier plus en profondeur et dont découlent des comportements, des rôles, des valeurs. Si on peut en toute logique s'attendre à déter-

33. Yves Jeanneret, « La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication en France », dans *RECIIS*, n° 3, 2009.

34. Vincent Berry, « Les communautés de pratiques : note de synthèse », dans *Pratiques de formation : Analyses*, n° 54, 2008, p. 12-47.

35. Jean Lave & Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

miner des rôles différents pour les individus, nous avons vu dans ce travail que cette réalité s'étend aux logiciels.³⁶

La relation entre l'utilisateur et la communauté a donc une importance centrale dans la création amateur. C'est au moins en partie dans ces interactions sociales qu'il développe, partage, affine ses critères de légitimité, sa définition de la « bonne pratique ». C'est à ce niveau que sont produites une deuxième partie des représentations du logiciel, en fonction de la place que le groupe va lui attribuer : au centre des enjeux ou en périphérie, comme liant social à mettre en scène dans les jeux en eux-mêmes. Pour autant l'individu ne se « dilue » pas dans le groupe : l'interaction entre l'individu et la communauté constitue une deuxième tension où se jouent le sens vécu de la pratique et de l'usine à jeux.

Le support est au centre de la pratique des amateurs que nous avons étudiée ici. Et c'est dans les interactions entre, d'une part, les amateurs entre eux et, d'autre part, les amateurs et les logiciels, que s'élabore le sens de leur pratique. Dans ce triptyque amateur-support-communautés, chaque élément contribue simultanément à façonner les pratiques et les représentations. Chaque élément le fait différemment et l'on peut dire que l'amateur représente le pôle motivationnel, le support le pôle techno-médiatique, la communauté le pôle social et symbolique.

Il nous semble donc nécessaire de prendre toute la mesure des interactions complexes entre utilisateurs, communautés, et logiciels afin d'en étudier les mécanismes de production des représentations et d'influences mutuelles. C'est un phénomène qui est déjà connu et documenté dans le cinéma amateur. Par exemple, Roger Odin formalisait en 1999³⁷ divers « espaces » de pratiques de cinéastes amateurs : l'espace familial, l'espace amateur et l'espace indépendant. On y lit comment le film de famille n'a de sens que dans l'espace où il est produit, comment la caméra est un objet qui a pour fonction de rassembler la famille et comment l'amateur qui « veut faire pro » chérit sa caméra, son « objet d'amour » longuement désiré et qui animera les discussions des clubs amateurs — alors qu'elle ne sera qu'un outil pour le professionnel. Ce texte fait résonance avec le jeu vidéo amateur dans des directions opposées. Aucun des cas passés en revue dans notre article ne s'inscrit — même approximativement — dans les catégories d'amateurs énoncées par Odin. Pourtant, la problématique est la même : des individus s'investissent à divers degrés dans des pratiques créatives en amateurs et se positionnent (dans les faits ou dans les discours) différemment selon les professionnels et l'industrie culturelle à laquelle ils se réfèrent. Ils ont aussi logiquement

36. Voir aussi à ce sujet les représentations à l'œuvre dans les communautés de développeurs libres. Par exemple Christophe Lazaro, *La Liberté logicielle : une ethnographie des pratiques d'échange et de coopération au sein de la communauté Debian*, Louvain-la-Neuve, Academia-Bruylant, « Anthropologie prospective », 2008.

37. R. Odin, art. cité, p. 47-89.

des représentations différentes de leurs outils de travail. Si, malgré une problématique identique, les catégories d'amateurs ne se ressemblent pas, c'est que leurs pratiques ne s'inscrivent pas dans le même contexte communautaire (clubs/forums), technique (caméra/logiciels) et même motivationnel (art/divertissement³⁸). Ces positionnements sont le fruit d'interactions entre ces éléments contextuels : ils sont donc des construits sociaux.

Comme nous l'avons vu, au sein même des communautés de créateurs amateurs de jeux vidéo et en fonction de différents critères, les pratiques mobilisent des ensembles de représentations très hétérogènes. Nous avons au moins distingué jusqu'ici les *fans* qui créent pour célébrer (mais peut-être en existe-t-il qui créent pour protester contre l'évolution d'une licence culte?), certains *makers* qui développent des pratiques en autonomie, et l'amateur engagé en partie contre l'industrie du jeu vidéo. Il nous semble que c'est uniquement en prenant en compte cette diversité³⁹ des pratiques que l'on pourra initier une étude de ces créateurs amateurs. Cette hétérogénéité permettra en tout cas de contrer les modèles omettant ici l'importance du logiciel, là celle de l'individu, ou encore celle de la communauté, car de tels modèles ne résisteront pas à l'analyse de cas aussi divers dont les nuances rappellent qu'ils découlent de facteurs multiples.

38. Nous allons un peu rapidement ici, étant donné qu'une partie des amateurs dont nous avons parlé s'affirment en tant qu'artistes. Plus largement, il est probable que certains cinéastes et certains créateurs de jeux vidéo amateurs ont des aspirations qui se rejoignent.

39. Nous rejoignons ici Olivier Donnat, « Passionnés, fans et amateurs », dans *Réseaux*, n° 153, 2009.

Table des matières

PRÉAMBULE

Pascal DURAND et Christine SERVAIS

INTERVENTIONS DU SUPPORT.....	11
L'art du support.....	12
Du livre au texte.....	15
Médiations du support.....	18

PREMIÈRE PARTIE

MÉDIATIONS ESTHÉTIQUES : L'ŒUVRE ET SES ESPACES

Guy LELONG

RÉVOLUTIONS DE SUPPORT. DE LA POÉSIE À L'ARCHITECTURE : MALLARMÉ, BUREN, GRISEY, RAHM.....	25
La double révolution mallarméenne.....	25
Daniel Buren ou le contexte comme médium.....	32
Musique spectrale et architecture météorologique.....	38

Didier PLASSARD

DU THÉÂTRE DE MARIONNETTES AU THÉÂTRE AVEC MARIONNETTES : UN NOUVEAU PARADIGME ?.....	41
La marionnette, un art mutant.....	43
Le rapprochement avec le théâtre d'acteurs.....	44
L'espace partagé.....	47

Christine SERVAIS

LES LUMIÈRE DE LA VILLE : CINÉMA DES PREMIERS TEMPS ET ESPACE URBAIN.....	51
Structuration du corpus.....	53
Un miroir indifférent.....	54
S'y reconnaître.....	57

Bernard LAMIZET

MÉDIATION ESTHÉTIQUE, MÉDIATION URBAINE ET ESPACE DE LA VILLE.....	61
--	----

La représentation.....	62
La double médiation	63
Représentation, identité et signification	65
L'identité et l'aliénité	66
La médiation esthétique	68
L'art et la sublimation esthétique	68
La médiation esthétique, l'espace et le temps	70
La médiation esthétique dans l'espace de la ville	71

DEUXIÈME PARTIE

L'ŒUVRE SUPPORT : ASPECTS DE L'ÉNONCIATION ÉDITORIALE

Marie-Ève THÉRENTY

LES ŒUVRES COMPLÈTES : TESTAMENT ÉDITORIAL. LE CAS JOSEPH KESSEL ...	77
L'œuvre complète au XIX ^e siècle ou l'apothéose de l'œuvre-livre	79
Joseph Kessel : la vie contre le livre.....	82
La consécration sans la canonisation.....	85
L'œuvre complète comme emblème de l'écrivain	88

Bertrand LEGENDRE

LES SUPPORTS DU LIVRE : LUXE, CALME ET VOLUPTÉ ?	93
Le support de poche.....	94
Le support du luxe	99

Tanguy HABRAND

DU PARATEXTE À L'IMAGE DE MARQUE : NYSSSEN, CONCEPTEUR

D'ACTES SUD	103
Nyssen éditeur et l'image de marque : le catalogue, le public	105
Nyssen publicitaire et l'image de marque : une approche totale	108
Nyssen directeur d'Actes Sud : l'ambition d'une image.....	112
Image de marque et énonciation éditoriale	116

Marc-Emmanuel MÉLON

LE SUPPORT ET LA COMMANDE : UNE « CROISIÈRE » PHOTOGRAPHIQUE

EN ALGÉRIE	119
La photographie dans le livre	120
La photographie hors du livre	125

Nancy DELHALLE

LE PARADOXE DE L'AMATEUR DE THÉÂTRE : DU THÉÂTRE DE PLANS AUX <i>RUINES DE ROME</i>	131
Des fictions pour le spectacle.....	132
Le Théâtre de Plans.....	135
Un homme de communication.....	136
Le théâtre comme idéal-type de la communication	138
Le théâtre comme méthode philosophique	139

TROISIÈME PARTIE

HORIZONS NUMÉRIQUES : LE VIDÉOLUDIQUE

Julie DELBOUILLE

ESTHÉTIQUE DES SUPPORTS VIDÉOLUDIQUES	145
Support, cadrage et expérience.....	146
Composantes matérielles	147
<i>Le prix d'achat comme condition d'accessibilité de l'expérience</i>	147
<i>La console, déterminante pour la qualité et la nature de l'expérience</i>	148
<i>Le joypad, modulateur de l'interaction vidéoludique</i>	150
<i>L'écran, interface entre le jeu et le joueur</i>	153
Composantes logicielles	154
<i>De la 2D à la 3D, une révolution induite par le support matériel</i>	155
<i>L'interface graphique, outil de gestion du jeu</i>	157
Le support vidéoludique : un complexe esthétique	159

Pierre-Yves HUREL

JEU VIDÉO AMATEUR : DES SUPPORTS ET DES POSITIONNEMENTS	161
Anna Anthropy : lutte et liberté.....	163
<i>Contre l'homogénéité</i>	163
<i>Premières créations : ZZT</i>	165
Les fans : dans la continuité de l'industrie	167
<i>Le courant classiciste</i>	168
<i>Zelda Solarius : la création amateur dans la continuité d'une œuvre culte</i>	169
<i>Les multimakers : le développement de pratiques autonomes</i>	171
<i>Des fans et des positionnements</i>	172
L'usine à jeux entre outil et média	173

Notices	177
----------------------	-----

Table des matières	181
---------------------------------	-----

Imprimé par SNEL
Octobre 2017