

Pour une approche poétique du détournement de jeux vidéo : deux obstacles théoriques

1. Abstract

Cette recherche prend pour objet les différentes formes de **détournement de jeu vidéo**, avec pour particularité de les étudier, non pas d'un point de vue sociologique, mais sous un angle **formel**. La réception créative qu'est le détournement est donc abordée à travers les « **traces d'usage** » observables dans les œuvres produites, et ce, dans le but de mesurer et de caractériser l'**écart** que ces textes « au second degré » construisent par rapport à une pratique consensuelle du jeu. L'objectif final est d'ébaucher une **poétique** du détournement vidéoludique

2. Présentation de Deux obstacles théoriques propres à l'étude du détournement vidéoludique

2.1. À partir de quel degré de transformation passe-t-on du jeu au détournement ?

Ex. de cas limite :

Dans les vidéos de *let's play* qu'il diffuse sur internet, le joueur PewDiePie se filme en train de **jouer**, mais les commentaires qu'il superpose à sa prestation viennent **transfigurer** l'activité ludique



L'activité qu'est « jouer » possède un **pouvoir transformateur**. La frontière entre le jeu et le détournement ne peut donc se penser comme une démarcation stricte, ces deux pôles étant plutôt reliés par un **continuum**

2.2. Double nature du jeu, double nature du détournement

Le terme français *jeu* renvoie à deux réalités très distinctes, que l'anglais différencie :

le GAME

(l'objet, le dispositif ludique)

Détournement par réagencement de l'objet-jeu (du *game*)

Ex.: le *modding*, la modification du code d'un jeu pour créer une nouvelle œuvre. Cf. *mod* de *Super Mario Bros* produit par un jeune syrien, où Mario est remplacé par un migrant



le PLAY

(l'activité du joueur, l'expérience ludique chaque fois singulière)

Détournement par une performance ludique inédite (un *play*)

Ex.: le *talk-show This Spartan Life*, organisé au sein du jeu de tir *Halo 2*, et dans lequel un présentateur reçoit divers intervenants pour les interviewer au beau milieu de champs de bataille multijoueurs



3. Conclusion

Proposition d'un modèle à deux axes

Détournement par reconfiguration du game (réécriture)

« Conversion totale » d'un jeu (ex.: *Counter-Strike* (en bas), *mod* de *Half-Life* (en haut) (D))

Mod « Super Mario – Niveau de l'asile » produit par un réfugié syrien (B)

Let's play's de PewDiePie (A)

Talk-show This Spartan Life (C)



JEU

Détournement par le play (performance)