



BIBLIOTHÈQUE

CÉGEP DE L'ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Mise en garde

La bibliothèque du Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue et de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) a obtenu l'autorisation de l'auteur de ce document afin de diffuser, dans un but non lucratif, une copie de son œuvre dans [Depositum](#), site d'archives numériques, gratuit et accessible à tous. L'auteur conserve néanmoins ses droits de propriété intellectuelle, dont son droit d'auteur, sur cette œuvre.

Warning

The library of the Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue and the Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) obtained the permission of the author to use a copy of this document for nonprofit purposes in order to put it in the open archives [Depositum](#), which is free and accessible to all. The author retains ownership of the copyright on this document.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

COMPRENDRE L'AUDITOIRE DE LA DIFFUSION EN DIRECT DE JEUX
VIDÉO : VERS UNE TYPOLOGIE DES MODES DE LECTURE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE SUR MESURE EN ÉTUDES DU JEU VIDÉO

PAR

OPHÉLIE BERNARD

AOÛT 2023

*Pour Jean-Michel, que j'avais trop vite perdu de vue, qui trop vite est parti, qui
jamais ne sera oublié.*

AVANT-PROPOS

Je tiens avant toute chose à remercier certaines personnes sans qui ce mémoire, les années de travail qu'il implique ainsi que ma présence à l'UQAT aujourd'hui n'auraient été possible.

Merci à Simon Dor, mon cher directeur de recherche et fidèle allié à travers toute cette aventure, ainsi que Guillaume, Maude, Hugo, Carl et tous les autres qui m'ont suivi et aidé au niveau académique pour en arriver jusqu'ici.

Merci à ma famille, particulièrement Claude, Myriam, Maude, Marie et Jeanne, et mes parrain et marraine, Hélène et Jacques, qui ont toujours été et seront toujours là pour me soutenir. Je ne pourrai jamais assez vous remercier.

Thank you so much to my loves, June and Madeleine, for keeping me somewhat together through adversity and every challenge this chapter of my life has thrown at me. I simply hope that you know just how much you provide to my life, and only hope I've been able to repay in kind.

Merci à Nicolas, qui a été à la fois colocataire, collègue de travail, collègue académique, ami et *top laner* pendant plusieurs années maintenant. Si j'y suis arrivée, je sais que toi aussi tu le pourras.

Merci à mes amis proches, Émile, Etienne, Eva, Marc-Antoine, Marie-Ève, Renaud, Sam et tant d'autres que je connais toujours ou que j'ai perdus de vue.

Merci à mes amis et collègues UQATiens, mes anciens, présents et futurs étudiants, trop nombreux pour être tous nommés ici, sans en être moins importants. Vous êtes une flamme qui me pousse toujours vers l'avant, vers de nouvelles et de meilleures choses.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	vi
1 – UN ÉTAT DES AUDITOIRES MÉDIATIQUES	6
1.1: Le commentaire télévisuel et cinématographique: les figures du bonimenteur et du commentateur sportif	7
1.1.1: Origines cinématographiques, filiation télévisuelle	8
1.1.2: Les éléments de la diffusion sportive	11
1.2: Du physique au numérique, les études de la performance	18
1.3: <i>Community players</i> et <i>machinima</i> : l'Internet avant le direct	22
2 – VERS UNE TYPOLOGIE DES LECTURES DU SPECTATEUR EN JEU VIDÉO	27
2.1: Accès et physicalité, études du spectateur du sport électronique en présentiel	27
2.2: De l'autre côté de l'écran: Études sur le diffuseur en ligne	33
2.3: Esthétiques et <i>fun</i> , études sur le joueur en jeu vidéo	35
2.3.1: Les cinq facteurs de VandenBerghe	36
2.3.2: Les quatre clés de Lazzaro	37
2.3.3: Les typologies de LeBlanc et d'Apter	38
2.4: Études sur le spectateur en <i>streaming</i> de jeux vidéo et ses motivations	41
2.4.1: Sjöblom et Hamari, les motivations des spectateurs	42
2.4.2: Taylor, un travail de fond sur Twitch, ses spectateurs, ses diffuseurs	44
2.4.3: Communautés et étude des médias en <i>streaming</i>	47
2.5: Les lectures du spectateur en <i>streaming</i> de jeux: une catégorisation	49
2.5.1: Spectateur-élève et diffuseur-tuteur: l'apprentissage en diffusion de jeux vidéo	52
2.5.2: Spectateur-public et diffuseur-personnalité: liens affectifs en diffusion de jeux vidéo	54
2.5.3: Spectateur-auditoire et diffuseur-performeur: visées esthétiques en diffusion de jeux vidéo	57
2.5.4: La diffusion comme lieu social: spectateurs, communautés et jeu vidéo	60
3 – LA MÉTHODOLOGIE SÉMIO-PRAGMATIQUE APPLIQUÉE À LA DIFFUSION VIDÉOLUDIQUE	63
3.1: Roger Odin et la sémio-pragmatique	63

3.1.1: Contexte et production de sens	65
3.1.2: Constituer l'espace de communication	67
3.1.3: Sémio-pragmatique pratique: l'utilisation de la méthode d'Odin pour le <i>streaming</i>	69
3.2: Analyse de jeux et exemplification	73
3.2.1: Bizzocchi et Tanenbaum, des difficultés d'analyse en jeu vidéo	73
3.2.2: Fernández-Vara, vers une méthodologie plus complète	76
3.2.3: Opérationnalisation de l'analyse	79
4 – ANALYSE ET DÉMONSTRATION PAR <i>DARK SOULS</i>	82
4.1: Les enjeux de l'apprentissage dans <i>Dark Souls</i>	86
4.1.1: Les éléments de la difficulté dans <i>Dark Souls</i>	87
4.1.2: <i>Dark Souls</i> , tutoriel et intégration	92
4.1.3: Diffusion et apprentissage communautaire	93
4.2: Les types de liens affectifs dans <i>Dark Souls</i> , jouabilité et personnalité	95
4.2.1: Expression par la jouabilité	96
4.2.2: Humour, réactions et expressivité en jeu	99
4.2.3: Au-delà de la jouabilité, l'expression par la modification	100
4.3: <i>Dark Souls</i> et les esthétiques audiovisuelles, narratives et vidéoludiques	101
4.3.1: L'audiovisuel dans les <i>Souls</i>	103
4.3.2: Difficulté et esthétique ludique	105
4.3.3: Narration incertaine et apport communautaire	106
4.4: <i>Dark Souls</i> et communautés de spectateurs	108
CONCLUSION	111
ANNEXE	117
Annexe A : Tableau comparatif des modes de lecture avec les typologies étudiées	117
Annexe B : Tableau descriptif des modes de lecture	119
Annexe C : Scène d'Anor Londo	120
Annexe D : Moment cocasse du <i>randomizer</i>	121
Annexe E : Première <i>vista</i> d' <i>Elden Ring</i> avec réaction	123
BIBLIOGRAPHIE	124
LUDOGRAPHIE	132

RÉSUMÉ

Depuis plusieurs années maintenant, le spectateur en jeu vidéo prend sa place dans sa pratique du jeu vidéo par les plateformes de diffusion en ligne, de Twitch à YouTube et bien d'autres. Plusieurs chercheurs se sont d'ailleurs intéressés à cette pratique de différentes manières, de ses origines par les *replays* de parties d'experts (Lowood et Bittanti, 2006), des tournois avec spectateurs en présentiel (Lin et Sun, 2011) aux enjeux des communautés sur Twitch, dont l'expérience des femmes (Ruvalcaba et al., 2018) ou des personnes de couleur (Gray-Denson, 2016). Toutefois, un a priori qui n'apparaît que rarement dans ces recherches et qui me paraît une clé importante autant du côté de la compréhension de ces plateformes en ligne que du design des jeux qui y sont présentés est la question de l'intérêt premier de ses spectateurs. C'est ce qui me mène à une question qui semble critique dans la recherche de cette compréhension: pourquoi les spectateurs regardent-ils des jeux vidéo diffusés en direct en ligne?

Certains ont étudié les spectateurs par études ethnographiques (Cheung et Huang, 2011) ou par le cadre des *uses and gratifications* en études de la communication (Sjöblom et Hamari, 2017), mais je propose ici d'appliquer la sémio-pragmatique de Roger Odin (2011) pour identifier différents modes de lecture qui guident les spectateurs de cette pratique. Par l'étude des écrits passés sur le sujet, mais aussi par les recherches en intérêts et types de plaisir des joueurs en jeu vidéo (Lazzaro, 2004; Salen et Zimmerman, 2004), j'identifie quatre modes de lecture distincts des spectateurs en jeu vidéo :

- la lecture pédagogique, où le spectateur cherche principalement des informations par rapport au jeu ou un de ses éléments spécifiques comme sa scène compétitive, soit par curiosité personnelle ou pour informer sa propre pratique;
- la lecture affective, menée par un attachement au jeu ou à un diffuseur en particulier, son type de jeu ou son style d'humour;

- la lecture esthétique, une expérience plus désincarnée du jeu vidéo où le jeu est utilisé pour ses propriétés audiovisuelles telles sa musique d'ambiance. Toutefois, un joueur expert pourrait également arriver à une présentation « esthétique » de la jouabilité;
- la lecture communautaire, où la diffusion du jeu vidéo constitue un « tiers-lieu » (Oldenburg, 1989) ou un espace communautaire autour du jeu regroupant le diffuseur et ses spectateurs avec le jeu comme vecteur de discussions.

Une validation de ce modèle est ensuite proposée en passant par l'analyse d'un jeu vidéo et de sa diffusion, en l'occurrence *Dark Souls* (From Software, 2011) et sa série de jeux de From Software. Ceux-ci constituent, à mon sens, un excellent exemple pour illustrer toutes les catégories définies ci-haut.

L'un des espoirs de cette manière de comprendre le spectateur est de proposer un nouveau modèle qui pourra être utile lors d'autres recherches autour de la diffusion en ligne de jeux vidéo. Une autre avenue possible est d'informer le développement de jeu pour incorporer des éléments qui peuvent rejoindre le spectateur à même son design, dans un environnement où la diffusion devient de plus en plus importante dans sa commercialisation. Pour reprendre l'expression du diffuseur connu Sean Plott (ou Day9) lors d'une présentation à la *Game Developers Conference*, cette compréhension du spectateur pourrait permettre de créer des jeux plus « diffusables »; des *observer-friendly games* (Plott, 2013).

INTRODUCTION

Depuis plusieurs années maintenant, le jeu vidéo évolue en popularité, allant jusqu'à rivaliser ses contemporains télévisuels et cinématographiques avec des jeux comme *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), totalisant plus de 130 millions de ventes en date de mai 2020. Même si l'observation peut sembler être un cliché, les chiffres ne mentent pas: il s'agit d'une forme médiatique et culturelle en pleine expansion à un tel point que les créations de la communauté l'entourant arrivent aujourd'hui à des niveaux presque aussi surprenants. Modifications¹, pratiques, publications et contenus audiovisuels évoluent d'année en année, atteignant maintenant des millions d'utilisateurs, joueurs et spectateurs à travers le monde. De toutes ces pratiques émergentes, la création de contenus vidéo et la diffusion en temps réel commencent effectivement à occuper une place particulière aux côtés des jeux qui les rendent possibles. En février 2022, la sortie d'*Elden Ring* (From Software, 2022) s'accompagne de milliers de diffusions, totalisant plus de 900 000 spectateurs, montrant la popularité de cette pratique médiatique devenue monumentale.

La pratique qui m'intéressera ici est le *streaming*, ou la diffusion en flux direct en ligne de jeux vidéo². Il s'agit habituellement de joueurs qui capturent leur partie d'un jeu vidéo en direct pour la diffuser sur une plateforme en ligne telle Twitch. Le tout s'inscrit dans une continuité avec des pratiques précédentes comme les *walkthroughs* textuels, puis audiovisuels, et les *let's plays*, où un joueur s'enregistre en train de jouer et publie sa partie commentée en ligne sur un service comme YouTube. Pour appuyer l'écoute en direct, un système de clavardage est

¹ Communément appelés *mods*, de l'anglais *modification*, désignant la pratique de modifier des fichiers de jeux vidéo pour en changer la jouabilité, le visuel, ou tout autre aspect.

² Traduction du terme *streaming*, ou *video game streaming*. Ces termes seront utilisés de manière interchangeable par souci de concision.

habituellement inclus pour permettre une participation directe de l'auditoire avec le diffuseur. Dépendamment de la taille de sa communauté, ce dernier peut être épaulé par des aides comme des modérateurs qui s'assurent du bon déroulement de la salle de clavardage.

Par le biais du sport électronique (ou eSports), les compétitions de jeux vidéo gagnent en popularité, tant en termes de vues sur Internet qu'avec des événements devant spectateurs. Des équipes et ligues professionnelles s'établissent sur la plupart des jeux les plus connus, et les parties accèdent maintenant aux moyens de diffusion traditionnels comme la télévision. Cette popularité est telle qu'un certain processus inverse s'est également effectué, avec les sports traditionnels qui s'invitent aussi sur les plateformes en ligne. Par exemple, certains sports comme la course automobile ont pu se déplacer vers des pistes virtuelles, avec Lando Norris et autres pilotes connus ayant leurs propres chaînes à succès sur la plateforme en ligne Twitch, intensifiant un phénomène déjà en croissance depuis plusieurs années. Ce phénomène s'est accéléré considérant les circonstances particulières de 2020 et 2021 avec la pandémie due à la COVID-19. La plupart des ligues sportives ont dû reporter ou suspendre leurs activités et tout particulièrement éviter les auditoires en espaces physiques, ce qui a pu y contribuer, un signe que la diffusion en ligne n'est plus marginale dans la culture populaire. Les tournois de sports électroniques les plus populaires se transfèrent progressivement vers les canaux de diffusion traditionnels comme la télévision et à l'inverse, sa technologie est récupérée par des pratiques populaires depuis des décennies comme le sport.

Par ailleurs, d'autres types de contenus deviennent également très populaires, avec des chaînes dédiées à des pratiques alternatives comme le *speedrunning*, où des joueurs experts tentent de terminer des jeux le plus rapidement possible. L'une des chaînes les plus connues dans le domaine, Games Done Quick, amasse bi-annuellement des millions pour la charité par dons de spectateurs. Des émissions de variété et baladodiffusions sur fond de jeu vidéo voient également le jour, montrant une grande diversité dans les styles de contenus possibles. Même en dehors de performances sportives, les diffuseurs les plus populaires sur ce type de

plateformes font désormais compétition au petit écran, avec des millions d'utilisateurs visionnant les mêmes parties en direct (Geeter, 2018). Sur Twitch, la moyenne de spectateurs actifs atteignait au-dessus de 750 000 en 2018, et toutes plateformes confondues, les chiffres dépassaient le million en moyenne (Perez, 2018a et 2018b).

La diffusion en flux direct sur Internet par le biais de plateformes comme Twitch n'a évidemment pas fait l'objet de beaucoup d'études académiques puisqu'il s'agit d'un phénomène relativement récent. Les experts et ouvrages dans le domaine sont relativement rares et en grande demande³. Parmi les travaux déjà effectués dans le domaine, des chercheurs se sont intéressés aux événements de sport électronique, aux enjeux des diffuseurs ou à la possibilité de celui-ci de jouer « avec » ou « pour » leur auditoire. Avant même de pouvoir s'attaquer à ces questions, il me semble toutefois que des travaux fondamentaux manquent dans le domaine, notamment du côté de l'étude du spectateur. D'ailleurs, la pratique a déjà grandement évolué depuis le début de mes études universitaires — on est en droit de s'attendre à ce qu'elle continue à grandir autant en légitimité qu'en popularité dans les années à venir.

La question qui m'intéresse ici et qui me semble le plus en suspens malgré son importance capitale, est l'intérêt premier du spectateur dans ce type de diffusions de jeux vidéo en ligne. Des recherches sur les auditoires et spectateurs ont suivi l'avènement de la plupart des formats médiatiques, du théâtre à la radio au cinéma, et un tel travail semble pertinent face à une pratique médiatique se distinguant du jeu vidéo duquel elle est issue. Autant pour les développeurs de jeux qui se fient maintenant beaucoup sur la diffusion comme publicité ou pour les diffuseurs qui veulent rehausser leur contenu, comprendre le spectateur, ses motivations et sa lecture du média est un élément primordial pour des avancées futures. Ces

³ T. L. Taylor, auteure de *Watch Me Play : Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, était d'ailleurs invitée comme sommité sur le *Twitch Safety Advisory Council*, une tentative de 2020 visant la formation d'un conseil de diffuseurs et d'experts pour conseiller la plateforme pour des questions de sécurité et d'inclusion. On voit donc que l'expertise académique est en demande, même du côté des plateformes elles-mêmes.

considérations sont également bien différentes de comprendre les joueurs visés lors du design d'un jeu, même si certaines similarités peuvent être notées.

À travers ce mémoire, j'explorerai différentes visions de médias, du cinéma à la diffusion sportive, pour en ressortir des éléments pertinents pour l'étude du *streaming* et de ses spectateurs. La perspective historique du phénomène semble manquer en études des médias et du jeu vidéo, et c'est en partie le but de la présente étude. Je discuterai également de certains des écrits les plus pertinents sur Twitch et les auditoires du jeu vidéo pour outiller ma réflexion. Le but est de regrouper les visions proposées du spectateur en diffusion de jeu vidéo et les simplifier en une typologie⁴ unifiée en quatre éléments. Les travaux déjà établis dans le domaine seront donc agrégés en vue du design de jeux et de la recherche dans le futur.

En utilisant la méthodologie sémio-pragmatique de Roger Odin, je propose donc d'analyser les divers modes de lecture employés par le spectateur en direct du jeu vidéo pour comprendre leurs buts et intérêts remplis par la pratique. Quatre tels modes de lecture sont identifiés par regroupement des catégories faites par d'autres auteurs qui seront exposées plus loin : pédagogique, affectif, esthétique et communautaire. L'approche d'Odin offre une manière de considérer autant l'objet médiatique que son auditoire, l'émetteur comme le récepteur d'une œuvre, ainsi que les facteurs environnants comme les institutions, genres et pratiques, des considérations cruciales pour étudier la lecture de la pratique faite par ses spectateurs. Pour confirmer l'intérêt de la typologie, je me tournerai vers une analyse de jeu et de diffusions de jeu qui peuvent correspondre à chacun des modes de lecture identifiés. Des outils d'analyse tels l'étude textuelle aideront à compléter la méthodologie du présent travail.

Finalement, je propose une analyse des jeux de la série *Dark Souls* (From Software, 2011), incluant *Elden Ring* et des diffusions de ceux-ci, à travers des quatre modes

⁴ Je nommerai typologies les listes d'intérêts possibles du joueur ou de modes de lecture du spectateur en jeu vidéo tout au long du mémoire, incluant celle que je proposerai en quatre éléments. Un regroupement de certaines typologies identifiées ici est fait à l'annexe A.

de lecture de spectateurs proposés pour la diffusion de jeux vidéo. Le tout servira à tester la catégorisation en tentant de comprendre certains des éléments qui ont pu faire le succès et la popularité de ces jeux pour le *streaming*. Le but est de montrer l'utilité et la clarté de la typologie simplifiée pour la compréhension du succès d'un jeu ou d'une série sur Twitch. Dans le futur, l'espoir est que ce même outil méthodologique puisse être utile pour la conception de jeux mieux adaptés à ses spectateurs.

Tout d'abord, je vais remonter vers la base, vers les débuts des auditoires audiovisuels avec des médias comme la télévision et le cinéma pour voir ce que les études sur ces méthodes de diffusion peuvent apprendre sur les spectateurs avant l'avènement du jeu vidéo et de l'Internet. À ce point dans la discipline de l'étude du spectateur en jeu vidéo, il me semble important d'effectuer ce travail historique avant toute chose pour comprendre d'où la pratique vient et ses liens avec les autres formes culturelles et médiatiques qui l'entourent.

1 – UN ÉTAT DES AUDITOIRES MÉDIATIQUES

L'avènement de formes médiatiques numériques et connectées a modifié profondément les auditoires et communautés sur Internet comme ailleurs, avec de nouveaux lieux de rencontres et de nouvelles possibilités. Des études ont été entreprises depuis des années pour comprendre les auditoires des nouvelles formes médiatiques, il semble donc essentiel de faire de même dans le contexte de ces nouveaux publics. Certaines études en ce sens existent déjà même pour ces phénomènes récents et en pleine expansion.

Le rôle des communautés de joueurs en jeux vidéo a, d'ailleurs, fait l'objet d'études dans plusieurs contextes⁵. Henry Lowood, par exemple, a étudié les créations médiatiques des communautés en jeu vidéo depuis plusieurs années sur des plateformes comme YouTube. Le cas plus spécifique des communautés du *streaming* de jeux vidéo semble toutefois particulier et en pleine croissance — il vaudrait donc la peine de l'étudier et de le comprendre davantage. Ce premier chapitre portera sur diverses modifications et évolutions technologiques comme culturelles qui ont façonné ce qu'est devenu la diffusion en flux direct de jeux vidéo sur Internet. Ce nouveau média sera relié avec d'autres qui le précèdent tels le cinéma ou la télévision. Des points de vue académiques et des pistes de compréhension de ces médias pourront servir de points de référence pour une étude de cette pratique, dans ses similarités comme ses distinctions par rapport à d'autres contextes médiatiques. Bien sûr, le but n'est pas de faire une recension systématique de toutes les influences qui ont mené aux pratiques des *streamers* de jeux vidéo,

⁵ Un exemple marquant est celui des communautés de modification de jeux (ou *modding*), puisqu'elles obtiennent un soutien croissant des développeurs. Des plateformes dédiées pour la création et la distribution de ces ajouts et changements comme le Workshop sur la plateforme de distribution de jeux Steam font même leur apparition. On peut y voir une ouverture des développeurs vers ces nouveaux auditoires.

mais plutôt de souligner des exemples singuliers qui permettront de mieux comprendre autant leur acte de diffusion que le spectateur de ce nouveau média.

Tout d'abord, je m'intéresserai aux origines des modes commentatifs des médias actuels, du cinéma à la télévision en passant par la publicité. D'un intérêt particulier seront les figures du bonimenteur et du commentateur sportif pour leur lien avec la figure du *streamer*, ainsi que les compréhensions du spectateur dans ces médias. J'explorerai ensuite les formes du théâtre et de l'art de performance, également très pertinents pour la compréhension du phénomène qu'est le *streaming* de jeux vidéo de par la présence de leurs spectateurs et leur interaction avec la scène. Par la suite, je ferai un parcours de divers sujets entourant le jeu vidéo et les diffusions numériques depuis Internet tels qu'ils ont été étudiés et compris avant l'avènement de la diffusion en direct, ce qui mènera vers le *streaming* lui-même.

1.1: Le commentaire télévisuel et cinématographique : les figures du bonimenteur et du commentateur sportif

Les premières expérimentations cinématographiques remontent maintenant à plus d'un siècle et la popularisation de la télévision, à plusieurs décennies. La modification profonde des méthodes de communications de masse que de telles inventions ont pu produire se ressent encore aujourd'hui et plusieurs chercheurs s'y sont bien évidemment intéressés au fil des ans. J'examinerai en premier lieu des études qui se sont penchées sur le spectateur et la figure du commentateur que l'on peut encore retrouver aujourd'hui dans la nouvelle forme médiatique qu'est le *streaming* de jeux. En particulier, on peut y retrouver aujourd'hui un écho du bonimenteur des débuts du cinéma ou encore du commentateur sportif.

1.1.1: Origines cinématographiques, filiation télévisuelle

Au XXI^e siècle, le cinéma demeure une forme emblématique de la représentation à l'écran, à travers à la fois les multiples genres et pratiques du cinéma hollywoodien et le cinéma d'auteur voire amateur. Plusieurs technologies médiatiques ont modifié la distribution de celui-ci, de la salle de cinéma au VHS ou DVD à la diffusion à la télévision. Le phénomène du *streaming* et de la vidéo sur demande (VOD) a également apporté son lot de changements au média dans sa forme actuelle, autant dans sa distribution, sa production et sa réception, mais aussi par de nouvelles pratiques qui y ont été liées.

Dans « Fonctions et origines du bonimenteur du cinéma des premiers temps » (1993), André Gaudreault et Germain Lacasse discutent de l'apparition du cinématographe au tournant du XX^e siècle et du paradigme culturel l'entourant à l'époque. Ils y analysent entre autres l'acte de boniment qui y était associé, c'est-à-dire la présence d'une forme de commentaire verbal ajouté avant l'invention du cinéma parlant. Le bonimenteur, cette figure de commentateur cinématographique, était physiquement présent dans le théâtre ou le cinéma pour expliquer au public les scènes filmées, ajouter un commentaire, des notes ou même une atmosphère musicale en direct. Une filiation peut être tissée entre la figure du bonimenteur depuis la tradition théâtrale et de l'histoire orale — le bonimenteur est une sorte de « conteur », un narrateur expérimenté de la tradition orale et de ses histoires, qui les met en scène et les lie au contexte de ses auditeurs.

Cette figure est en continuité directe avec des pratiques liées à la diffusion en *streaming* sur Internet. Par l'apparition de visionnements « sociaux » ou commentés de films sur Internet, un aspect de dialogue et de médiation en direct du spectateur avec l'œuvre peut réapparaître. En effet, des gens se regroupent sur Twitch pour visionner des films ou vidéos en communauté, souvent des films libres de droits ou avec des licences spécifiques permettant ces pratiques. Un ou des diffuseurs peuvent ajouter un commentaire superposé à l'œuvre, et le clavardage en temps réel demeure disponible. La « fonction relativement commentative, et même,

“évaluative” » du bonimenteur peut donc être retrouvée par un commentateur en ligne qui fait vocalement « élection [...] des éléments dignes de retenir notre attention » (Gaudreault et Lacasse, 1993, p. 139). Si l’on peut concevoir le spectateur de cinéma comme un observateur contemplatif, se concentrant sur le fil du récit aux dépens de ses détails et d’une compréhension plus profonde, un visionnement commenté comme celui-ci demande et aiguise plutôt une analyse et un œil critique en direct — un objectif bien différent de la plupart des pratiques de cinéma aujourd’hui qui demandent plutôt le silence et une attention habituellement ininterrompue.

Effectivement, comme le mentionnent ces deux auteurs, le bonimenteur empêche en quelque sorte d’être « aspir[é] dans la diégèse du film qu’on lui projette » (Gaudreault et Lacasse, 1993, p. 141). En recevant des informations surimposées sur le film, le spectateur peut perdre des informations du film qu’il aurait perçues lui-même. Celles-ci sont remplacées par des informations transmises de manière extra-diégétique et qui sortent le spectateur de cette narration, en quelque sorte, comparativement à l’expérience recherchée par les salles de cinéma contemporaines. Dans ces dernières, la parole est interdite, l’écran et le son qui y sont associés sont les seules informations visuelles et sonores habituellement disponibles au spectateur. L’attitude du spectateur cinématographique s’est en quelque sorte cristallisée dans les salles de cinéma modernes, donc le retour au format du boniment et du commentaire en direct peut faire figure de vent de fraîcheur pour les auditoires de nos jours, surtout avec une nouvelle plateforme de diffusion comme l’Internet. Ce commentaire peut donner une valeur ajoutée pour le spectateur de plusieurs manières, en tissant des liens intertextuels dépassant sa propre culture personnelle ou en offrant un point de vue plus critique, ajoutant une analyse en direct pouvant compléter celle de l’auditoire.

Les méthodes de distribution cinématographiques hors de la salle de cinéma, comme les films et vidéos accessibles sur YouTube ou d’autres plateformes semblables, offrent également la possibilité de rejouer le film à l’infini, de modifier sa temporalité. Les technologies d’enregistrement, du VHS au DVD et autres, ont

fait de même, mais il s'agit d'une tendance en pleine croissance avec les développements technologiques et culturels du cinéma. Toutefois, dans ses autres formes, le film a une temporalité fixe — « [l]e spectateur n'a pas le choix de progresser dans le récit filmique, d'en suivre le rythme et de le franchir d'un trait à cause de l'irréversibilité temporelle » (Perron, 1997, p. 33). Cet aspect est aussi vrai du cinéma muet, avec ou sans bonimenteur, jusqu'aux salles de cinéma d'aujourd'hui. Par ailleurs, étant donné que les vibrations audiovisuelles d'un film ne changent habituellement pas d'un visionnement à un autre, on peut considérer l'expérience du film comme sensiblement la même à chaque fois. Dans le cas du bonimenteur, l'acte de commentaire pouvait changer à chaque représentation, offrant une expérience du moins partiellement nouvelle. Si la temporalité de la salle de cinéma s'applique beaucoup moins que dans la multiplicité d'autres avenues de diffusion cinématographique de nos jours, le cas spécifique du visionnement communautaire, dans sa participation active et son commentaire, s'établit toujours en continu et impose un retour à une progression fixe. La surimposition d'un commentaire offre aussi à nouveau une expérience potentiellement divergente d'un visionnement à un autre, au gré des commentateurs et participants.

Perron critique également diverses compréhensions du spectateur filmique, surtout lorsque vu comme un observateur passif consommant le « texte » qu'est le film. À l'opposé, il propose de séparer « le parcours d'un spectateur » du « trajet revu et corrigé d'un analyste de film » (Perron, 1997, p. 1). Pour lui, le spectateur pose un *acte*, participe à une activité spectatorielle, nommée *spectature*. Comprendre ce terme et ce qu'il désigne, soit la consommation médiatique comme quelque chose d'actif, est fondamental pour comprendre l'auditoire moderne.

La télévision comprend plusieurs similarités avec le cinéma en plus de le médiatiser, le présenter dans un nouveau contexte. Ce média a beaucoup évolué depuis ses débuts, aujourd'hui loin d'être l'« image de basse définition, qui évite l'examen détaillé » du spectateur, une « approximation très sommaire » de l'image cinématographique de l'époque de Marshall McLuhan (1964, p. 387, ma traduction). On peut considérer que sa qualité visuelle rivalise avec celle du cinéma

aujourd'hui, mais dès ses débuts c'est son format, sa temporalité, et son mode de distribution qui l'en distinguent. McLuhan dénote d'ailleurs l'aspect très social et même participatif de la télévision. Il est intéressant de constater que dans la culture du cinéma contemporain en général, les spectateurs sont dans une « solitude psychologique », bien que de nouvelles pratiques puissent y émerger en ligne aujourd'hui. Toutefois, le « dialogue et le débat » durant et autour de l'oeuvre est plutôt, selon lui, une culture propre au média télévisuel (McLuhan, 1964, p. 391, ma traduction), et les pratiques comme le visionnement communautaire ou commenté peuvent être vues comme une extension de cette culture télévisuelle au cinéma. On peut voir le tout comme étant l'effet d'une nouvelle technologie qui modifie le rapport à l'espace entourant le film. Une transformation similaire s'est faite au contact des parties sportives avec des formes médiatiques comme la radio ou la télévision, qui permettent leur diffusion en direct plutôt qu'un récit de partie fait après coup comme dans les journaux. Une figure essentielle qui en a émergé est le commentateur sportif, encore très importante aujourd'hui, ainsi que plusieurs autres transformations dans la présentation comme dans la temporalité du média.

1.1.2: Les éléments de la diffusion sportive

La télévision a également permis la remédiatisation d'autres activités culturelles et le sport en est un exemple fondamental. Comment, alors, les pratiques développées autour du sport télévisé ont-elles façonné celles de cette nouvelle technologie médiatique, et à l'opposé, quelles sont les pratiques qui ont pu émerger pour répondre à ses besoins spécifiques ?

Par sa popularité et ses cotes d'écoute, le sport télévisé occupe une place importante à travers le monde depuis les balbutiements de la télévision comme format médiatique. Il est donc tout naturel que plusieurs chercheurs s'y soient intéressés, si ce n'est que pour améliorer l'expérience de ses spectateurs. On peut penser aux études sur la place de la reprise instantanée [*instant replay*], son usage et ses effets

(Morse, 2003), sur le rôle du commentateur sportif (Bryant et Zillmann, 1982) et une certaine trame narrative qui peut en être dégagée pour comprendre le rôle du suspense en sports (Peterson et Raney, 2008). Bien que ces études datent d'avant l'arrivée de Twitch, elles peuvent montrer des éléments importants à la pratique du sport électronique sur des plateformes en direct en ligne en parallèle aux sports traditionnels à la télévision.

Au début du XXe siècle, on ne pouvait diffuser les sports que par la presse écrite, ce qui occasionnait un délai d'heures ou même de jours avant que ses résultats et ses points forts ne soient publiés. Dès les années 1920, la diffusion radiophonique permettait déjà une écoute en temps réel par une description et un commentaire vocal. La radio, bien plus que la presse écrite, offre une réaction en direct à un but, un mauvais jeu, une victoire ou une défaite d'une équipe sportive, sans être physiquement présent à l'événement lui-même (Crabb et Goldstein, 1991, p. 359-360). Aux débuts de la diffusion télévisuelle, ce commentaire demeure essentiel puisque l'image est de basse définition et ne permet pas de capturer tous les détails. Lors de son introduction également, l'image télévisée ne permettait pas de bien percevoir l'action par sa distance par rapport au jeu — les caméras de l'époque ne permettant que très peu de mobilité. Le commentaire et l'analyse en direct de la radio sont donc demeurés vitaux dans la diffusion de sports en direct pour la compréhension du public. On pourrait décrire leur fonction comme un gain de définition ou de précision, ajoutant une couche d'informations complétant l'image, voire leur donnant un caractère spectaculaire en soulignant les joueurs-étoile et leurs exploits ou en insistant sur les rivalités entre équipes.

La fonction de ce commentaire se voit transformée avec l'augmentation de la qualité et des moyens techniques de capture du jeu. La tradition du commentaire sportif se maintient et se transpose plutôt vers l'interprétation et la réaction par rapport aux événements de la partie — ce qui me fait tracer un lien entre ce commentaire et la figure du bonimenteur au cinéma. La télévision, dans sa médiatisation du sport, retient donc plusieurs éléments de la forme radiophonique de diffusion, et il en va de même pour les plateformes en ligne de nos jours. On peut

finalement voir le commentaire sportif comme une pratique portant des similarités à celle du bonimenteur du cinématographe. Si le commentaire au cinéma a pourtant disparu depuis bien avant l'apparition de l'appareil télévisuel, on peut noter qu'il persiste du côté de la télévision à travers cette tradition radiophonique.

Crabb et Goldstein (1991) notent une migration qui s'est opérée entre les publics présents physiquement aux événements vers les spectateurs domestiques, augmentant le bassin d'auditeurs pour le sport mais minant sa traditionnelle forme de rentabilité par billets vendus. De nouvelles avenues de financement, souvent plus lucratives encore que celles offertes par leur public traditionnel, se sont ouvertes avec des partenariats publicitaires (à l'époque, surtout d'alcool et de produits masculins) et avec des diffuseurs auxquels les équipes sportives pouvaient vendre leurs droits de diffusion (Crabb et Goldstein, 1991, p. 359-361). Cette migration renforce l'importance de la médiation, maintenant essentielle au rendement commercial des équipes sportives et créant un environnement bien différent pour le spectateur. Ce mariage d'intérêts corporatifs et financiers aux sports est encore bien présent et s'est transféré assez directement vers les formes de sport électronique — il est donc évident que des chercheurs et des professionnels s'y sont intéressés depuis longtemps autant pour comprendre leurs effets que pour améliorer leur rendement. Taylor note plusieurs avenues par lesquelles les besoins de revenus et de financement ont pu s'opérer pour le sport électronique, toutes très similaires aux sports traditionnels, comme les partenariats, les droits de diffusion, l'accès à la publicité et les sponsors (2018, p. 176-179).

D'autres études ont démontré par exemple que l'utilisation du « concept de rivalités entre équipes, institutions, ou joueurs » peut être employée par les concepteurs de leurs jeux et de leurs ligues pour « attirer plus de joueurs et d'acheteurs » (Lee et Schoenstedt, 2011, p. 43, ma traduction). Le tout s'est développé de manière relativement naturelle avec les sports, puisque les équipes sont depuis longtemps associées à une ville, un stade, un aréna, etc. La proximité et la fréquence de jeu des différentes équipes ont donc naturellement mené vers des rivalités et des compétitions entre clubs environnants, surtout en prenant en compte les besoins

logistiques du transport des joueurs. Des équipes de villes voisines auront bien évidemment plus d'occasions de jouer l'une contre l'autre, et la friction entre celles-ci est renforcée par cette fréquence. Le tout date donc effectivement d'avant l'introduction d'intérêts financiers dans l'organisation des ligues qui recherchent depuis ce genre de rivalités pour encourager la fidélité d'écoute. Ces rivalités peuvent être vues comme une source d'une « appréciation plus grande du match regardé que pour les spectateurs qui croient que les joueurs sont de bons amis » (Crabb et Goldstein, 1991, p. 364-365, ma traduction), et, finalement, comme un facteur motivant pour encourager l'auditoire à regarder les parties diffusées en direct. Les équipes peuvent alors être fabriquées pour créer des rivalités ainsi que des liens géographiques dans le but d'augmenter l'engagement de l'auditoire, même dans des pratiques où elles n'ont pas émergé naturellement. C'est entre autres le cas en sport électronique, qui n'a pas nécessairement ces mêmes besoins en logistique de transport.

Le commentaire sportif, mentionné précédemment, peut également être modifié pour renforcer cet effet de rivalité ou l'altérer, voire le fabriquer de toutes pièces (Crabb et Goldstein, 1991, p. 364). C'est particulièrement vrai aujourd'hui pour le sport électronique, où les équipes sont souvent créées en prenant en compte ces rivalités. Cette pratique est restée liée à la diffusion sportive jusqu'à la diffusion en flux direct sur Internet d'aujourd'hui, entre autres, puisque son application bien réfléchie peut mener le spectateur à percevoir le match sportif de manière « significativement plus agréable, excitante, engageante, et intéressante » (Peterson et Raney, 2008, p. 547, ma traduction). Ce même élément permet également de créer une certaine structure dramatique et narrative au fil des matchs sportifs et entre ceux-ci. Une étude de Peterson et Raney sur l'application du concept de suspense en narration aux sports mentionne que pour que cet effet soit possible, « les spectateurs doivent prendre parti émotionnellement avec les protagonistes qui méritent des sentiments positifs [...] et contre leurs contreparties antagonistes » (Peterson et Raney, 2008, p. 546, ma traduction). Ce positionnement d'équipes rivales et d'équipes « protagonistes » pour les spectateurs des environs crée cette

prise de position émotionnelle pour une équipe et contre l'autre, permettant un certain suspense et une construction du match sportif en tant que récit dramatique. C'est une grande part de l'importance du commentaire sportif aujourd'hui — plutôt que d'expliquer simplement les événements, il ajoute une nouvelle couche de sens qui peut inclure rivalités, histoires de joueurs, statistiques et récits divers autour de la partie. Cette fonction de mise en contexte supplémentaire forme un nouveau lien entre la figure du bonimenteur explorée précédemment et le commentaire sportif.

Un autre facteur relevé par Peterson et Raney est l'incertitude nécessaire à l'intérieur d'une structure narrative et pour le suspense. Ces deux auteurs considèrent qu'une partie serrée ou qu'une équipe semblant faire une remontée augmentent le sentiment de suspense puisque le spectateur est aux prises avec l'incertitude de l'issue de la partie — le dénouement est loin d'être assuré, peu importe la forme que prend cette incertitude. Le sport électronique vient apporter plus d'opportunités de créer ce sentiment d'incertitude pour les joueurs, puisqu'une part d'informations incomplètes existe généralement pour le joueur. Plusieurs mécanismes d'invisibilisation informationnelle existent en jeu vidéo, du brouillard de guerre [*fog of war*] à l'asymétrie de personnages, les systèmes de sélection et d'exclusion [*pick and ban*] qui ne pourraient pas exister en sports traditionnels et introduisent un aspect important d'informations incomplètes et de déséquilibre.

Le spectateur peut alors se placer dans une position similaire au joueur, où une partie des informations est cachée, ce qui ajoute encore plus à l'incertitude que si son information était complète - on peut alors parler de mécanisme d'augmentation informationnelle. Des modifications apportées à des plateformes de visionnement comme Twitch sont en développement pour plusieurs jeux à travers leur système d'« extensions ». L'une d'entre elles permet, par exemple, d'afficher des informations supplémentaires pour le jeu de cartes *Magic : The Gathering Arena* (Wizards of the Coast, 2018), permettant à l'auditoire de visionner l'effet de cartes en temps réel sans l'intervention du joueur, ou regarder l'une ou l'autre des piles de cartes présentes à l'écran. Il s'agit cependant d'une possibilité depuis plus longtemps à l'intérieur des outils de visionnements inclus dans certains autres jeux,

dont *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) ou *League of Legends* (Riot Games, 2009)⁶. Puisque des jeux vidéo présentés dans le cadre du sport électronique comme ce dernier se fient plutôt à une complexité d'informations et de compréhension qu'à des prouesses physiques ou de réflexes, les mécanismes d'invisibilisation et d'augmentation informationnelle sont primordiaux pour renforcer le suspense et la trame narrative chez l'auditoire. Cependant, dans les sports traditionnels plus complexes comme le football américain, des ajouts sont déjà faits à la télévision pour faciliter la compréhension du spectateur. Les lignes d'engagement sont ajoutées visuellement à l'écran alors que les joueurs dans le stade n'y ont pas directement accès, ce qui peut constituer une forme d'augmentation informationnelle. Ce type d'ajout peut contextualiser ou même magnifier l'incertitude en offrant juste assez d'informations au spectateur pour qu'il puisse faire ses propres spéculations et les opposer à celles du joueur, de l'arbitre ou du commentateur.

Le besoin de présentation télévisuelle dans le sport moderne s'est également traduit par l'introduction de diverses pauses et coupures dans le rythme de la partie elle-même. Si la suite des actions ne peut être devancée, des morceaux de jeux peuvent être vus et revus, leur temporalité modifiée pour comprendre jusque dans les moindres détails une séquence, à l'aide du ralenti [*slow motion*] comme l'explique Margaret Morse (2003, p. 380) dans « Sport on Television: Replay and Display ». Si le commentaire de nos jours — d'autant plus dans les formes de sport électronique qui émergent — sert souvent de support cognitif pour comprendre le jeu et les actions qui y sont posées ou les statistiques qui y sont associées, la modification de l'aspect temporel de la partie vient rejoindre ce besoin avec les reprises instantanées ou le ralenti. Entre différentes périodes ou durant des arrêts de jeu, il devient possible autant d'analyser statistiquement la partie, de narrer des

⁶ Ces deux jeux ainsi que plusieurs autres permettent d'ailleurs déjà à des spectateurs sur leurs plateformes de jeu de n'avoir accès à l'information disponible d'un seul joueur ou d'une seule équipe depuis plusieurs années.

événements s'étant produits durant la saison, mais aussi de visionner à nouveau des jeux marquants dans la partie en cours.

Christopher Hanson, dans « The Instant Replay: Time and Time Again » (2008), discute de l'histoire, des modifications au fil du temps et de la place de la reprise instantanée dans le visionnement contemporain de sports télévisés. S'il relève le morcellement de l'espace et du temps que Morse introduit par rapport à un spectateur présent dans un stade, il modernise ce même propos avec l'introduction d'un contrôle du spectateur sur cette même reprise instantanée. Depuis plusieurs années maintenant, les téléviseurs et services de distribution incluent des options pour reculer ou ralentir le visionnement et mettent ces options dans les mains des consommateurs sans même devoir recourir à des appareils comme des enregistreurs VHS. Le rapport au temps et à la linéarité habituelle du média télévisuel est, plus que jamais, sujet à des remises en question.

Finalement, même l'aspect visuel du sport médiatisé rejoint aujourd'hui des pratiques cinématographiques établies. Loin des caméras fixes présentant le point de vue d'un spectateur dans le stade, des moyens technologiques permettent un aiguillage⁷ des plans, une vue des joueurs et de l'action toujours plus près (Morse, 2003, p. 380-383). Ce phénomène est d'ailleurs toujours en croissance depuis les années 2000 avec de nouveaux moyens technologiques tels des caméras plus précises et miniatures pouvant même être montées sur des drones. Les plus ambitieux des événements sportifs disposent aujourd'hui d'une armada de caméras, de professionnels du son et de l'image, d'aiguilleurs et de techniciens de drones, des moyens technologiques et humains impressionnants pour capturer chaque détail le plus près possible. La pratique de la diffusion sportive se poursuit et s'étend à travers le *streaming* sur Internet, où différents angles de vues peuvent être présentés selon le désir du spectateur, où divers canaux peuvent présenter la partie simultanément et de manière directement accessible selon son affiliation à une équipe et ses préférences de commentaire. De nouveaux outils apparaissent

⁷ S'il s'agissait d'un film, on parlerait de montage, mais il s'agit ici d'un événement en direct. Les changements d'angles et de caméras sont donc plutôt le résultat d'un travail d'aiguillage.

également pour permettre une certaine interaction à l'intérieur du visionnement lui-même, où un spectateur peut choisir un segment à voir en ralenti ou un joueur à suivre plus assidûment. Toutefois, la diffusion radiophonique ou télévisuelle du sport se retrouve traditionnellement distante du spectateur dans sa médiatisation, le spectateur ne peut évidemment pas y participer comme s'il se trouvait dans la foule. Pour cette raison, il me semble également important de faire un chemin dans la performance en présentiel où l'auditoire peut avoir une possibilité de retour direct comme dans le *streaming* de jeux vidéo.

1.2: Du physique au numérique, les études de la performance

Les études de la performance (ou *performance studies*) peuvent offrir un point de vue non-négligeable considérant la variété de phénomènes qui y sont étudiés. Bien qu'ils ne s'intéressent pas nécessairement au spectateur comme tel, certains rapprochements peuvent être faits avec l'étude du *streaming*, particulièrement dans l'interaction avec le spectateur. Les études de la performance visent une multiplicité de sujets, du théâtre à la télévision, au cinéma à la radio, toujours dans le but de comprendre la question complexe qu'est l'acte performatif d'un artiste ou d'un acteur pour un public. Richard Schechner (2002) en offre une introduction intéressante en passant par des auteurs comme Jean Baudrillard et J. L. Austin, tout en traitant de plusieurs considérations théâtrales parfois très loin de la pratique dont il est question dans ce mémoire⁸. Néanmoins, cette introduction démontre la variété et l'étendue que peuvent avoir les *performance studies* et leur potentielle utilité pour comprendre le phénomène Twitch — Schechner discute, d'ailleurs, de la participation de l'auditoire, du jeu ou de la technologie comme lieux de performance. Pour lui, le jeu et le sport peuvent constituer une performance, un

⁸ Entre autres, Schechner y discute de rituels et de cérémonies religieuses (rites de passage, messes et autres célébrations) comme formes de performance dans différentes communautés à travers le monde.

geste souligné pour un auditoire, et la technologie peut former un lieu pour soutenir cette performance tout comme une scène ou un stade.

Schechner décrit la performance comme l'action alors qu'elle est posée plutôt que son résultat: une action « framed, enacted, presented, highlighted, or displayed is a performance ». Il s'agit du comportement, des pratiques et événements présentés à un auditoire (Schechner, 2002, p. 1-2). De manière intéressante, il propose que « people are increasingly finding the world not a book to be read but a performance to participate in » (*ibid.*, p. 25), un phénomène que l'on peut comprendre à la lumière des diverses considérations médiatiques que j'ai déjà abordées. Comme l'approche que proposait Perron, on ne voit plus l'acte de spectateur comme se limitant à une consommation passive, mais comme nécessitant plutôt une collaboration entre diffuseur et auditoire.

Le spectacle de scène et le théâtre ne sont pas des formes figées dans le temps comme le cinéma, mais plutôt en constante réinterprétation — chaque représentation devient singulière, dépendant de l'interprétation du texte, de la mise en scène et du jeu des acteurs. De manière similaire, le jeu vidéo peut également ne pas être vu seulement comme une finalité, un objet fixe, mais aussi comme le point de départ d'une multitude de pratiques ou de performances.

On peut également retrouver la possibilité d'interaction avec l'auditoire dans la performance dans certaines pratiques théâtrales. J'ai déjà présenté des formes que peut prendre cette interaction dans le cinéma à travers la figure du bonimenteur, mais elle est beaucoup plus centrale dans le spectacle de scène et la performance. Schechner mentionne spécifiquement une forme de théâtre, le théâtre-forum de Boal ou le Théâtre de l'Opprimé, où les spectateurs sont invités à participer assez directement. Augusto Boal était un dramaturge et metteur en scène brésilien, une figure particulièrement importante de sa culture théâtrale et très impliqué sur la scène politique. Le Théâtre de l'Opprimé invite le spectateur à discuter et réagir face à une situation représentée sur la scène. Ces scènes impliquent habituellement une situation d'oppression, un homme avec un discours machiste ou un employeur

face à ses employés. La situation permet à l'auditoire de s'informer par rapport à la réalité de ces cas et de former un discours ou des moyens d'y résister dans un contexte sécuritaire et ludique. Boal exprime simplement l'intention de ses pièces et de leur interactivité : « [t]his is play, and you must play with us! » (Boal, dans Schechner, 2002, p. 105). Cette invitation de Boal s'étendait même jusqu'au nom de son public — il ne nommait pas l'auditoire des spectateurs, mais des participants, des « spect-acteurs ». La participation du public devient alors non seulement préférable, mais bien requise, pour réellement pouvoir en faire l'expérience (Schechner, 2002, p. 104-105).

Diverses circonstances sont identifiées par Schechner comme étant contextes à performances: le sport, où la performance est de « réussir, d'exceller »; l'art, où la performance est de « monter un spectacle, une pièce de théâtre, une danse, un concert »; et la vie de tous les jours, où la performance est de « souligner une action pour ceux qui regardent » (Schechner, 2002, p. 31-32, ma traduction). Ces trois aspects se retrouvent plus ou moins dans la diffusion en jeu vidéo, dans les pratiques du sport électronique, de la création artistique ou médiatique à partir du jeu vidéo (lui-même un objet portant plus ou moins de caractéristiques « artistiques »). La diffusion plus décontractée d'expériences « de tous les jours » de jeu vidéo, souvent avec commentaires, peut être retrouvée dans les *streams* dits « de variété », où le diffuseur se déplace de jeu en jeu à son gré. L'auteur ajoute également deux autres « situations » propices à créer une performance: la technologie et le « jouer » [*play*], tous deux se retrouvant à l'intersection du jeu vidéo, mais généralement mises de côté dans les études de la performance qui visent souvent des formes plutôt artistiques. La performance, argumente-t-il, ne se retrouve pas qu'à travers ces formes artistiques, mais également dans la vie de tous les jours, le rituel, les comportements réglés, des éléments communs à ces différentes situations (*ibidem*, p. 28). Si Schechner ne trace pas spécifiquement le lien entre performance, jeu vidéo et diffusion, un domaine encore très peu existant à l'époque de sa publication, le saut semble naturel de plusieurs manières, tout particulièrement à travers ces notions de performance en jeu et en technologie.

Ces différentes situations et ces contextes à la performance ne sont toutefois pas absolus, Schechner admettant lui-même que la liste se verrait elle-même empreinte d'un biais peu importe l'auteur, et que tout peut être analysé « comme » une performance, pour son action plutôt que son résultat. Un exemple donné est la peinture, habituellement analysée pour son résultat, mais dont le geste et la création peuvent aussi bien être examinés. Le jeu, quant à lui, serait pour Schechner « a mood, an activity, a spontaneous eruption », et il ajoute que tous jouent, mais que beaucoup aiment aussi voir d'autres « play »⁹.

Sans mentionner les sources spécifiques, il identifie sept « fonctions » de la performance, dont les plus pertinentes pour le jeu vidéo et sa diffusion semblent être « to entertain », « to create beauty », « to make or foster community » et « to teach or to persuade », sans être mutuellement exclusives dans une seule performance (*ibid.*, p. 46-48). Cet « entertainment » est laissé vague, puisque selon Schechner ce qui plaît à un public ne plaît pas nécessairement à un autre — c'est d'ailleurs un thème récurrent de sa publication, qui reconnaît que l'art est avant tout subjectif, et de même la performance. Les fonctions identifiées par Schechner me semblent quelque chose d'important, même de fondamental, pour comprendre les auditoires et leur lien avec diverses formes de performance. Si tous ont une raison de s'attacher à l'une ou l'autre de ces formes, ces raisons sont vastes, variées, et souvent peu comprises. C'est d'ailleurs l'un de mes objectifs au travers de ce mémoire que de comprendre l'attrait d'une forme de performance, la diffusion de jeux vidéo en ligne, et donc ces fonctions et leurs motivations afférentes seront définitivement importantes plus loin pour identifier ce genre de modes de lecture. J'y reviendrai lors du second chapitre.

Finalement, du point de vue structurel, Schechner identifie divers rôles joués pour que se concrétise l'acte de performance, allant de celui de créateur (metteur en

⁹ Schechner note d'ailleurs qu'étant un « mood », son attitude peut être présente de manière différente pour les joueurs et les spectateurs. L'exemple le plus marquant est celui des gladiateurs, qui se battent pour leur survie plutôt que pour un simple jeu, mais où les spectateurs sont dans une attitude ludique. Cette attitude peut également différer au fil du temps, où une situation dangereuse peut être racontée avec une attitude légère et ludique.

scène, par exemple) jusqu'à celui de performeur (ou acteur). Ces deux pôles se retrouvent rarement dans un seul individu dans les exemples donnés par Schechner. Ils sont souvent séparés et avec une certaine relation hiérarchique. C'est d'ailleurs le cas en cinéma, avec l'équipe de réalisation prenant souvent un rôle hiérarchique plus élevé que le technicien de montage, par exemple. Toutefois, particulièrement avec la venue d'Internet, ces rôles se retrouvent plus souvent partagés par une équipe réduite, et des projets de plus petite envergure offrent une vision toute autre de l'organisation et de la production de performances. La démocratisation de contenus vidéo et la création de plateformes de distribution en ligne comme YouTube permettent même à des producteurs seuls de créer des performances uniques et dans des buts divers.

1.3: *Community players* et *machinima*: l'Internet avant le direct

Puisque le partage de vidéo sur Internet existe depuis beaucoup plus longtemps que Twitch, il n'est pas étonnant que des études sur des formes de performance en jeu vidéo aient pu y être consacrées, ainsi que les figures clés qui y ont participé. Henry Lowood, chercheur à l'université Stanford prolifique sur la question de ces joueurs devenus compétiteurs ou performeurs professionnels, s'intéresse particulièrement à l'aspect historique et archivistique de l'enregistrement vidéoludique. Le genre auquel il s'est le plus intéressé est le *machinima*¹⁰, soit l'utilisation du jeu vidéo pour la création de vidéos d'animation, souvent narratives ou musicales. Bien que son intérêt soit beaucoup plus du côté de la diffusion, de la fonction de la vidéo

¹⁰ Les *machinimas* sont des vidéos généralement humoristiques enregistrées à même le moteur du jeu. Le terme provient de la chaîne *Machinima* sur Youtube, qui a été particulièrement reconnue pour ce genre de vidéos.

plutôt que de son créateur ou de son auditoire, les textes de Lowood sur le *machinima* peuvent servir comme point de départ pour une certaine compréhension du phénomène de l'auditoire en jeu vidéo, tout particulièrement dans l'histoire qu'ils font de la performance en jeu vidéo.

Dans son article de 2004, « Playing History with Games », il aborde la question de la conservation d'un jeu en passant par les formes de vidéo créées par les joueurs avec l'idée que les pratiques de jeu enregistrées peuvent en informer beaucoup sur la communauté. Il s'attarde particulièrement sur des pratiques de jeux alternatives comme le *speedrunning* et la création de *machinimas*. La jouabilité (en particulier le « high performance play ») est, pour Lowood, une « nouvelle forme artistique et performative » (Lowood, 2004, p. 3, ma traduction). Celle-ci mérite d'être archivée et préservée, tout comme la jouabilité originale devrait l'être de pair avec l'objet qu'est le jeu. En plus de conserver des traces de cette jouabilité si difficile à préserver, l'enregistrement et la diffusion de jeux permettent de tracer les pratiques emblématiques de sa communauté.

L'histoire du jeu vidéo donne l'opportunité, selon Lowood, de former une certaine histoire de l'interactivité, puisque les jeux sont autant des artefacts fixes dans le temps qu'une série d'expériences vécues et différentes (p. 6). Des traces de l'activité vidéoludique, de la jouabilité telle qu'elle l'était, devraient donc être préservées autant que ces artefacts eux-mêmes. Il s'agit également d'une forme médiatique dynamique: chaque « instance de jouabilité » ou partie de jeu devient un arrangement unique des actions et expériences du joueur. « The text is never the same », dit-il, puisque le jeu vidéo est remis en scène à chaque nouvelle interaction avec un joueur (*ibidem*). Les actions posées par le joueur forment donc pour lui une forme de performance. Cette performance se traduirait en trois points:

- la « maîtrise de la technologie »,
- la maîtrise des « compétences nécessaires pour le succès dans le jeu »,
- une forme d'« exposition publique » (*ibid.*, p. 7, ma traduction).

La maîtrise technologique dont il parle peut consister en des modifications de jeux ou des subversions technologiques, telle l'origine des *machinimas* avec les outils de capture vidéo du jeu *Quake* (id Software, 1996)¹¹. Les deux autres types de performance qu'il évoque sont du côté de la virtuosité de joueurs étoiles et l'utilisation du jeu comme plateforme d'expression, représentée pour lui par le *machinima*.

Point intéressant, Lowood identifie comme facteur déterminant de l'enregistrement et la diffusion de performances de jeu leur « valeur éducative » aux débuts de cette pratique, formant la base de ce qu'il nomme la *replay culture*. La jouabilité de haut niveau se retrouve distribuée puis visionnée par d'autres pour apprendre, et celle-ci est pour lui la raison primaire de l'intérêt et la formation d'un contexte de spectateurs. Ce n'est qu'avec l'arrivée de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) qu'il voit une certaine transition entre les formes très pédagogiques des premiers enregistrements de parties vers des formes plus ludiques qui ont une valeur d'« entertainment ». Ces deux pratiques seraient entremêlées, la « novelty value » de certaines nouvelles formes d'enregistrements se combinant avec une intention de « teach WoW players how to perform for other players in a virtual world » (Lowood et Bittanti, 2006, p. 184). Les premières vidéos de *World of Warcraft* ont été créées dans le but d'apprendre le jeu aux nouveaux joueurs, plusieurs étant présentées comme des guides. Un certain souci de la présentation, incluant parfois de l'humour ou de la création narrative, y étaient présents. Avec son collègue Matteo Bittanti, il identifie ces pratiques comme émergeant de joueurs, les *community players*, qui cherchent à créer un auditoire à éduquer et divertir avec ces vidéos.

Dans son article « Warcraft Adventures : Texts, Replay, and Machinima in a Game-Based Storyworld » (2009), Henry Lowood présente une certaine histoire de la diffusion de jeux vidéo et les différentes formes qu'elle a prises à travers les jeux

¹¹ Le *tool-assisted speedrun*, ou TAS, en est selon moi la représentation ultime: une maîtrise des aspects technologiques d'un jeu si poussée que chaque élément devient analysé, décodé, pour trouver chaque faille exploitable dans le cadre d'un *speedrun* avec des outils programmés.

Warcraft III (Blizzard Entertainment, 2002) et *World of Warcraft*. Il y présente, entre autres, les liens entre ce qu'il nomme la *replay culture* du jeu de stratégie en temps réel et du jeu de rôle massivement multijoueurs (MMORPG), des *machinimas* aux *replays* ou rediffusions de jeux à même le moteur de jeu, avant la venue de sites comme YouTube. À travers cet historique, il note l'importance de la notion d'apprentissage pour l'apparition de ce genre de vidéos, où les joueurs avaient la chance de voir une rediffusion des parties de joueurs de renom pour apprendre leurs techniques. Cet intérêt débute avec les premiers jeux à permettre une capture de parties, surtout des jeux de tirs, particulièrement à partir de *Quake*, et de stratégie en temps réel, dont *StarCraft*. Avec l'arrivée de logiciels de capture d'image sur PC comme Fraps ou HyperCam, ces pratiques de capture et rediffusion ont fait contact avec les MMORPG par l'entremise, entre autres, de *World of Warcraft*. Toutefois, l'importance de l'apprentissage à travers ces vidéos demeure malgré tout un intérêt accru pour la comédie et l'humour. Lowood cite, d'ailleurs, des vidéos provenant de la version bêta du jeu pour aider les nouveaux joueurs à s'y retrouver. Grâce au saut entre les genres de jeux dont il est question, on peut constater que l'intérêt pour la capture de jeux à des fins pédagogiques perdure (Lowood, 2009, p. 419-420).

Avant même la possibilité de capturer des parties de jeux, Blizzard Entertainment publiait par écrit sur son site web des « battle reports », soit une documentation en ligne de parties compétitives pour mousser l'intérêt de ses tournois (Dor, 2014, p. 280). Un intérêt pour les parties compétitives rejoint donc un public assez large depuis longtemps, même si les sources d'époque manquent pour des jeux n'ayant pas atteint un certain seuil de popularité. Avec la venue de capacités de capture de parties dans ces jeux, toutefois, la pratique s'est grandement popularisée, et un commentaire audio ajouté permet d'avoir une couche d'informations supplémentaire (*ibidem*). Des commentateurs expérimentés offrent une compréhension augmentée des choix effectués par chacun des joueurs, et la possibilité de se placer d'un côté ou de l'autre d'un affrontement, cachant une partie de l'information disponible, permet également de mieux comprendre ces choix. En

plus de placer la partie et les stratégies impliquées en contexte, ce commentaire permet donc de forger une meilleure compréhension des concepts du jeu et des stratégies utilisées dans un contexte compétitif.

Un peu plus récemment, *Playing Along: Digital Games, YouTube and Virtual Performance* par Kiri Miller (2012) présente un travail similaire surtout du côté des jeux de rythme, de la musique et de la performance. L'étude du spectateur, de la performance et de YouTube s'étend aussi au-delà du domaine du jeu vidéo, avec des ouvrages comme l'éponyme *YouTube* de Burgess et Green (2009), s'intéressant au phénomène social et communautaire plus large de cette plateforme. Toutefois, leurs recherches s'inscrivent moins dans une continuité avec le *streaming* que celles de Lowood.

Le travail de Lowood et ses objets d'intérêt datent d'avant l'arrivée de Twitch et autres plateformes de diffusion de jeux vidéo en direct en ligne, mais il me semble important d'en parler ici puisque le *streaming* se trouve dans leur continuité. Plusieurs des questions qu'il a abordées demeurent d'actualité avec les nouvelles plateformes telles Twitch. La base qu'il a établie avec les *community players*, les pratiques de jeux alternatives et la cohabitation entre divertissement et apprentissage à travers des archives audiovisuelles du jeu vidéo me permettra de jeter un regard nouveau sur les nouvelles pratiques qui ont émergé depuis. Pour compléter cette perspective historique en continuité avec la pratique plus récente du *streaming*, je devrai toutefois explorer les études qui l'ont considérée de manière plus directe.

2 – VERS UNE TYPOLOGIE DES LECTURES DU SPECTATEUR EN JEU VIDÉO

Je choisis maintenant de me tourner vers des pratiques plus contemporaines au *streaming* de jeux vidéo ainsi que les auteurs qui les ont étudiées. Mon exploration passera de YouTube à l'arcade et au sport électronique dans leurs spécificités au niveau des auditoires, puis je porterai mon attention vers des études sur le joueur en jeu vidéo et le diffuseur sur les plateformes de diffusion en ligne et leurs réalités. Finalement, j'aborderai aussi les différents écrits s'intéressant directement au spectateur du *streaming*, entre autres sur la plateforme Twitch, pour comprendre leurs divers objectifs ainsi que leurs angles morts. Ce faisant, je propose un « état des auditoires numériques », une meilleure compréhension des ramifications historiques et culturelles de ce qui a mené au phénomène du *streaming* tel qu'il est aujourd'hui.

Finalement, ces écrits me mèneront vers la typologie en quatre points que je propose pour regrouper et simplifier les différentes visions du spectateur en jeu vidéo. En effet, comme je le présenterai, les différentes lectures du spectateur en jeu vidéo peuvent selon moi être regroupées en quatre catégories simples : l'apprentissage, les liens affectifs, l'esthétique ainsi que la communauté.

2.1: Accès et physicalité, études du spectateur du sport électronique en présentiel

Le contexte du direct est primordial pour l'étude de plateformes comme Twitch pour diverses raisons, dont l'interaction possible entre le diffuseur et son auditoire. Des études se sont déjà penchées sur ce genre de relation entre les deux côtés de la performance en jeu vidéo dans des contextes permettant cette dynamique avant même l'apparition des plateformes en ligne comme Twitch. Il faut toutefois faire la

part des choses: plusieurs facteurs et nuances séparent le type d'événements et de contextes en présentiel prédatant le *streaming* en ligne de jeu vidéo de ce dernier. La nuance peut-être la plus intéressante est celle de l'auditoire captif [*captive audience*] introduite par Lin et Sun (2011), puisqu'un événement en présentiel capture l'attention d'un participant de par sa simple présence, alors qu'un spectateur en ligne est toujours à un clic de changer de site ou de visionnement. Cette étude est tout de même très intéressante pour former la base d'une compréhension des auditoires en direct en ligne du jeu vidéo, puisque le lien entre auditoire et joueur y est particulièrement fort.

Par exemple, Cheung et Huang (2011) s'intéressent à l'événement en présentiel¹² en sports électroniques, collectionnant des commentaires en ligne de spectateurs de tournois de *StarCraft*. Les deux auteurs cherchent à établir des *personas* de spectateurs en sport électronique dans une étude ethnographique. Analyser plus spécifiquement le tournoi en présentiel leur a permis de passer en entrevue des spectateurs ayant différents degrés d'intérêt et de participation, et non seulement des habitués de la scène. Ces *personas* sont particulièrement intéressantes ici puisqu'il s'agit de l'une des rares tentatives de créer une typologie de spectateurs en jeu vidéo. Si plusieurs d'entre eux peuvent devenir redondants dans la création d'une même typologie pour les spectateurs du *streaming* en direct de jeux vidéo, il s'agit d'une base très intéressante qui me permettra de regrouper certaines motivations des spectateurs.

Neuf *personas* sont établies par Cheung et Huang au fil de cette étude. L'observateur [*bystander*] est un spectateur qui n'est pas investi dans le jeu, ses joueurs ou les compétitions, par manque de connaissances ou d'intérêt pour les parties présentées. Cet investissement moins élevé peut provenir d'une incompréhension des actions du jeu et de leurs répercussions sur la partie ou de leur signification, ou simplement d'un manque d'expérience de la diffusion du jeu. Il s'agit d'un statut d'*étranger* au jeu ou à sa scène compétitive, le niveau de

¹² Le terme est utilisé ici pour faire distinction entre espace physique et virtuel - une compétition en stade ou salle d'arcade opposée à une diffusion sur Twitch, par exemple.

connaissances et d'investissement d'un nouveau-venu. Après tout, la compétition en présentiel permet plus aisément de passer en entrevue ou d'observer des individus aléatoires, peu importe leur degré d'intérêt ou d'investissement.

Trois de leurs *personas* représentent, selon moi, un seul et même besoin d'apprentissage, de connaissances, et voient une fonction plutôt pédagogique à leur consommation du média. Le curieux [*curious*] cherche principalement à comprendre des aspects du jeu, ses techniques avancées, sa scène compétitive, ses joueurs, ou tout autre élément, et c'est ce qui motive principalement sa participation à l'événement. Il s'agit toutefois d'un intérêt purement détaché. L'inspiré [*inspired*] a un objectif similaire, mais souhaite par la suite intégrer les connaissances acquises dans sa propre performance au jeu. Le profil de l'élève [*pupil*] pousse plus loin cette logique: il cherche à comprendre plus en profondeur l'implication des différentes techniques ou informations apprises et va plutôt chercher des analyses et commentaires plus détaillés dans une perspective presque académique. Même si les visées sont différentes de l'un à l'autre, ces trois types de spectateurs vont chercher un même attrait pédagogique dans la compétition vidéoludique.

D'autres spectateurs ont plutôt des motivations affectives par rapport aux joueurs ou aux jeux présentés. L'insatisfait [*unsatisfied*] est une variante de l'inspiré, mais préférant toujours une expérience de première main à celle proposée par la diffusion. Celle-ci devient pour eux une forme moins satisfaisante du jeu en tant que tel. À l'opposé, le diverti [*entertained*] préfère l'expérience de la diffusion, le libérant du stress des parties de jeux compétitifs, entre autres. Ce divertissement peut se rapprocher de la télévision ou du cinéma, ou la connexion la plus directe entre sport traditionnel et électronique. Ces deux types de spectateurs se retrouvent plutôt du côté de l'expérience affective ou esthétique du jeu, de sa jouabilité ou du style de jeu et la personnalité du compétiteur plutôt que l'apprentissage du jeu et de sa scène compétitive.

L'assistant [*assistant*] émerge de la communication et de la collaboration possible dans certains contextes entre joueurs et spectateurs. Ce type de spectateur peut alors

conseiller le joueur (habituellement en dehors des compétitions) sur des stratégies ou techniques à employer au fil du jeu. On peut considérer que ce type de spectateur cherche plutôt à soutenir ses amis en compétition, comparativement à un aspect plutôt pédagogique ou détaché des joueurs eux-mêmes.

Le commentateur [*commentator*] fait un peu classe à part, à cheval entre spectateur et diffuseur. Celui-ci rediffuse et commente des parties de jeu sans y être lui-même participant. Les outils de diffusion de parties ont bien évolué depuis la publication de l'article de Cheung et Huang, permettant au commentateur de se placer d'un côté ou de l'autre, prenant la perspective d'un joueur ou d'une équipe, et ayant accès à des statistiques détaillés à même l'interface de jeu. Aujourd'hui, plusieurs solutions à des problèmes logistiques ont émergé pour rendre la compétition vidéoludique plus accessible. Les logiciels de capture et de diffusion vidéo sont souvent libres d'accès et faciles d'utilisation. L'infrastructure Internet haute vitesse est également beaucoup plus répandue aujourd'hui. Sans ces éléments indispensables, des problèmes peuvent bien sûr survenir dans un événement en présentiel en y ajoutant la possibilité de soucis logistiques. Néanmoins, cette pratique agrmente bien d'autres types de spectateurs, tout en créant de nouvelles expériences pour un auditoire avec sa propre perspective et individualité.

Finalement, la foule [*Crowd*] représente plutôt l'aspect communautaire inhérent au phénomène de la diffusion de parties. Si chaque spectateur n'est qu'un élément de cette foule, il peut avoir un effet de masse lors de la diffusion si des événements marquants surviennent. C'est aussi ici que les auteurs mentionnent la possibilité d'interactions entre membres de l'auditoire formant cette foule. On peut y retrouver une similarité avec les foules des sports traditionnels, dans les stades ou les arénas. Si l'expérience demeure le plus souvent affective pour un membre de cette foule, c'est l'élément communautaire qui vient la caractériser plus spécifiquement.

Bien sûr, ces *personas* ne forment pas une liste exhaustive, et se combinent différemment pour chaque spectateur, mais ils présentent des motivations du spectateur de manière intéressante pour leur contexte spécifique. Toutefois, malgré

leur approche et leurs résultats, cet article ne s'applique pas tout à fait au contexte le plus répandu aujourd'hui en sport électronique, c'est-à-dire la diffusion en direct sur Internet. Les conditions de diffusion et de spectature, en plus du type de spectateur, sont toutes assez différentes entre ces deux types de contextes. Toutefois, on peut y retrouver un certain écho des types de motivation de l'auditoire présent dans les *streams* de jeux vidéo sur Internet, leurs conclusions sont donc un point de départ intéressant pour une compréhension des auditoires en ligne.

L'analyse que Lin et Sun (2011) proposent du milieu des arcades est tout aussi pertinente pour ma réflexion considérant qu'il est un milieu de performance de jeu en présentiel. Les deux auteurs observent l'importance et l'effet du spectateur passif [*onlooker*] lors de performances en salle d'arcade dans divers contextes. Plus particulièrement, les auteurs discutent du rapport de cet observateur avec le jeu et le performeur et comment il peut même venir à modifier sa propre relation avec le jeu dans le futur de par cette pratique de spectateur.

Il faut bien comprendre que le statut de spectateur passif est habituellement un état temporaire dans le contexte d'une salle d'arcade, habituellement un rôle que prend un joueur en attente. Le contexte, ici, fait référence à l'environnement physique ou socio-culturel dans lequel est placé le spectateur — la salle d'arcade comme lieu, mais aussi comme institution vidéoludique offrant certains codes et guidant l'horizon d'attentes de ses joueurs et spectateurs. Une salle d'arcade plus bondée offre donc une présence accrue de joueurs devenus momentanément spectateurs en attendant leur tour à leur borne préférée. Toutefois, si les joueurs d'arcade sont très conscients du nombre de personnes présentes autour d'eux, il est difficile de savoir lesquels observent activement leur partie de jeu ou sont plutôt en train de regarder ailleurs et d'attendre leur tour (Lin et Sun, 2011, p. 134). Sauf pour les joueurs les plus experts, mentionnent-ils, le joueur fera quelques regards rapides en débutant une partie de jeu, cherchant à établir un contact avec des potentiels spectateurs en attente ou tentant de s'assurer s'ils sont présents ou non.

Ces mêmes joueurs experts ont tendance à avoir des habitudes relatives à la salle d'arcade, dénotant leur statut d'habitué. Ils déposent leurs sacs ou effets personnels hors du chemin mais près de leur borne de prédilection, ou présentent fièrement leur sac rempli de jetons de jeu. Certains signes de statut similaires existent également dans les auditoires numériques, entre autres avec des *badges* sur Twitch marquant un statut d'habitué ou de supporters de la chaîne et montrant leur degré de contribution (financière, habituellement). Toutefois, on peut considérer que l'espace physique rend ces signes d'autant plus évidents et possiblement intimidants pour des nouveaux venus.

Par ces deux perspectives quant à l'acte de spectateur dans un contexte présentiel, on peut comprendre qu'une différence principale avec la diffusion en ligne est que l'auditoire y est *captif*, comme je l'ai souligné précédemment. Qu'il s'agisse d'un spectateur de convention qui regarde une partie de compétition vidéoludique au passage ou d'un joueur d'arcade attendant simplement son tour, il y a beaucoup de contextes où un spectateur le sera en quelque sorte malgré lui. La figure de l'observateur de Cheung et Huang est peut-être la plus emblématique de ce contexte: un passant peut s'arrêter et s'intéresser à une partie ou à un jeu malgré son manque de connaissances, puisque le tout se déroule dans un contexte physique et présentiel. Au contraire, un spectateur en ligne a l'embarras du choix quant à sa consommation médiatique et doit plutôt *choisir* de participer, de poser un acte de spectateur, que simplement de le subir. Même si plusieurs des considérations seront similaires du côté de la diffusion en ligne, je dois souligner les spécificités qui émergent lorsque les spectateurs sont en ligne plutôt que dans la salle avec les jeux et les compétiteurs. Bien sûr, il existe également plusieurs autres formes que la compétition dans la pratique du *streaming* aujourd'hui, et je devrai également les explorer.

2.2: De l'autre côté de l'écran: Études sur le diffuseur en ligne

Avec la popularisation du *streaming* en ligne, surtout porté en jeu vidéo par Justin.tv¹³ puis Twitch, quelques écrits ont vu le jour par des chercheurs dont certains en sciences sociales et humaines. Cependant, l'objet principal de ces chercheurs reste habituellement du côté du média et de ses diffuseurs plutôt que de se focaliser sur les auditoires qui s'y voient impliqués. Les études dans le genre regroupées ici tendent d'ailleurs à laisser de côté l'auditoire, alors que le lien entre auditoire et diffuseur me semble être l'une des caractéristiques déterminantes de la diffusion en direct en ligne de par son retour immédiat avec l'auditoire.

Par exemple, Johnson et Woodcock (2017) ont examiné les diffuseurs et performeurs du jeu vidéo et du *streaming*, leur apport et les modifications apportées vis-à-vis des pratiques existantes par le passé. Leur étude est surtout qualitative et ethnographique, se concentrant sur des entrevues avec des diffuseurs de différents calibres et genres pour établir la base de leur argumentation. Finalement, ces deux auteurs se concentrent sur la perspective du créateur pour poser des conclusions sur la création d'un nouveau média qu'est le *streaming* de jeux vidéo. Au-delà des commentaires de ces derniers sur leurs propres communautés, l'auditoire n'y est pas étudié à proprement parler.

D'autres se sont intéressés à des éléments ou enjeux spécifiques, comme la place des femmes ou leurs défis particuliers dans la pratique de diffusion en ligne de jeux vidéo: par les différences en matière d'approche selon les genres du spectateur et du diffuseur (Todd et Melancon, 2018), des différences genrées dans le sport électronique (Ruvalcaba et al., 2018), la perspective des diffuseurs racisés et leur marginalisation en ligne (Gray, 2017) ou un recensement des bienfaits et risques pour les femmes dans la pratique du *streaming* (Uszkoreit, 2018). Les cultures en

¹³ Le prédécesseur de Twitch, lancé en 2007, est initialement conçu pour permettre de transmettre en direct toutes sortes de *streams*. La popularité des jeux vidéo diffusés a poussé les créateurs à créer en parallèle la plateforme Twitch exclusivement pour le jeu vidéo — et, quelques années plus tard, fermer boutique sur Justin.tv.

ligne et vidéoludiques étant en général dominées par certains groupes démographiques, la perspective de créateurs marginalisés est essentielle pour briser les idées préconçues et la discrimination dans ce nouveau média. Il serait tout aussi intéressant de penser ces perspectives du côté de l'auditoire, cherchant les spécificités des communautés marginalisées sur les plateformes de diffusion en ligne ou leurs besoins spécifiques en termes de diffuseurs et de plateformes. Toutefois, avant de pouvoir s'y attaquer, il faut selon moi mieux comprendre l'auditoire dans son ensemble tel qu'il l'est aujourd'hui.

Dans « Why Do Users Broadcast? », Bründl et Hess (2016) se penchent sur les raisons amenant le diffuseur à se donner à cette activité dans un contexte séparé du jeu vidéo, touchant plutôt aux médias sociaux incluant YouTube. Ces auteurs emploient la théorie du capital social tirée de Bourdieu qui y est décrite comme l'ensemble des ressources et potentiels qui font partie du réseau social d'un individu. Dans cette étude, le capital social est attribué au créateur de la part de l'auditoire, formant la base de ce lien social. Selon ces auteurs, il s'agit également d'une source de motivation dans la création de contenus et dans la place que prend un spectateur dans la communauté. L'étude demeure très large en ce qui a trait aux spectateurs comme individus, mais on peut trouver ici certains éléments de considération pour les prendre en compte dans une analyse plus poussée.

Finalement, l'un des ouvrages les plus complets sur la question du *streaming* de jeux vidéo est *Watch Me Play* de T. L. Taylor (2018) que j'ai déjà mentionnée. Elle arrive à plusieurs conclusions intéressantes sur la pratique, surtout du côté de la compétition vidéoludique qu'elle a étudiée depuis longtemps. La majorité de ses exemples y sont de première main, d'événements dont elle a fait l'expérience dans les années précédentes et qu'elle a pu suivre dans leurs évolutions. La majorité de son ouvrage demeure, toutefois, assez général sur la place du spectateur et de ses motivations, et je reviendrai sur ses conclusions un peu plus loin. Tout d'abord, je vais me pencher sur des études sur le joueur, qui peuvent également m'outiller sur les raisons pour lesquelles les joueurs s'intéressent au jeu vidéo, ce qui pourra sans doute m'informer sur les motivations des spectateurs de l'autre côté de l'écran.

2.3: Esthétiques et *fun*, études sur le joueur en jeu vidéo

Des chercheurs du jeu vidéo se sont longtemps intéressés au joueur pour créer des jeux plus aptes à cibler leurs intérêts, dans des perspectives similaires à celles que j'ai déjà vues et présentées pour d'autres médias. Je nomme ici *typologies* la catégorisation faite de ces joueurs, tentant de déterminer certaines des caractéristiques de leur pratique et leurs préférences. Bien que la catégorisation de joueurs diffère en plusieurs points de celle de spectateurs, le jeu lui-même me semble un élément central et indissociable de l'expérience de l'auditoire en *streaming* de jeux vidéo. Bien évidemment, l'attrait d'un joueur (et potentiel diffuseur) envers un jeu spécifique semble être un élément important pour bien analyser la communauté se trouvant de l'autre côté de cette diffusion.

Je traverserai rapidement ici quatre études ou approches de design afin de voir comment le sujet de la motivation d'un public-cible est traité au niveau du jeu vidéo. Les considérations ne sont bien évidemment pas les mêmes pour un jeu vidéo ou sa diffusion, mais l'accent posé sur le(s) plaisir(s) vidéoludique(s) me permettra tout de même de saisir certains des intérêts premiers du spectateur en *streaming* de jeux vidéo. Les techniques employées pour y arriver semblent également similaires à des techniques employées du côté de l'étude des spectateurs en jeu vidéo. Les éléments relevés ici m'aideront pour proposer la typologie du spectateur de jeu vidéo à travers des perspectives psychologique, d'expérience utilisateur et de design.

Les typologies sont présentées ici dans un ordre plutôt logique que chronologique: VandenBerghe et Lazarro ont des approches beaucoup plus simplifiées que LeBlanc ou Apter, mais manquent certains éléments intéressants que ces deux derniers pourront compléter. Je débute donc par l'étude la plus récente et, selon moi, la plus intéressante, pour la compléter avec les trois autres par la suite.

2.3.1: Les cinq facteurs de VandenBerghe

La première typologie des motivations de joueurs dont je discuterai est présentée par Jason VandenBerghe dans une présentation au GDC¹⁴ en 2012 et reprise par Ernest Adams (2013, p. 81-83). Il base sa typologie sur un modèle psychologique, celui dit des « Five Factors » ou le « Big 5 », consistant en cinq éléments plus ou moins présents chez un individu et qui seraient révélateurs de la personnalité de chacun.

Les cinq éléments que VandenBerghe traduit au jeu vidéo sont la nouveauté, le défi, la stimulation (surtout dans un contexte de stimulation sociale), l'harmonie et la menace. Comme les traits psychologiques desquels ils sont tirés, ces éléments seraient plus ou moins privilégiés par le jeu et leur agencement détermine, en quelque sorte, l'expérience offerte au joueur. La présence ou l'absence d'un ou l'autre de ces éléments peut alors plaire ou non à un joueur donné selon le type de plaisir qu'il recherche. Ils peuvent donc être utiles pour déterminer les différents types de plaisirs recherchés par les joueurs:

- La nouveauté est la proportion de variété dans une expérience de jeu, la rejouabilité et la combinaison d'éléments différents pour la création de nouvelles expériences à l'opposé d'une expérience plus solide, stable et linéaire.
- Le défi qualifie le niveau de compréhension et d'exécution demandé pour y progresser, à l'opposé d'une expérience plus libre et moins contraignante. Cet élément correspond également au degré de complétude possible dans un jeu, où il sera permis ou même attendu d'un joueur de tout compléter comparativement à une expérience plus libre et des buts plus détendus ou optionnels.

¹⁴ *Game Developers Conference*, une conférence annuelle de l'industrie du jeu vidéo.

- La stimulation désigne un caractère social et extraverti proposé par le jeu ou, en contraste, une expérience plus individuelle sans socialisation demandée par le jeu ou recherchée par le joueur. Si la division entre jeux multijoueurs et ceux à joueurs uniques semble évidente, certains peuvent proposer les deux types d'expériences ou une introduction de certains éléments sociaux dans une expérience à un seul joueur.
- L'harmonie représente le caractère coopératif d'un jeu ou, au contraire, la compétition qui y est contenue (niveau faible d'harmonie). Cette caractéristique semble entièrement sociale dans le texte d'Adams, mais un aspect de construction ou de gestion plus harmonieux pourrait s'opposer au combat ou à la destruction dans un jeu entièrement à joueur unique.
- La menace désigne les éléments créant de la tension dans un jeu, à l'opposé d'un caractère plutôt décontracté. Une forte quantité d'incertitude ou des éléments d'horreur dans un jeu vont dénoter une plus grande place de cette menace.

2.3.2: Les quatre clés de Lazzaro

Une autre typologie du joueur en jeu vidéo est présentée par une étude de terrain de Nicole Lazzaro (2004), se penchant sur les motivations et les émotions des joueurs en identifiant quatre clés (ou *keys*) à leur expérience. C'est à travers des observations de sessions de jeux et des questionnaires, pratiques courantes dans le *playtest* en jeu vidéo, que Nicole Lazzaro et sa firme de design et de recherche en expérience utilisateur ont identifié quatre éléments décrivant l'expérience de joueur et, plus précisément, leurs émotions.

La première clé se concentre sur des aspects émotionnels intérieurs au joueur, provoqués ou modifiés par le jeu à travers les perceptions, les pensées, les comportements qui en résultent ou qui y sont évoqués, ou par le contact avec

d'autres joueurs : elle est nommée l'expérience interne [*Internal Experience Key*]. L'essentiel de cette « clé » est l'interaction : par ses éléments audiovisuels, tout particulièrement en rétroaction aux actions du joueur, et par ses mécaniques, le jeu vient à « stimulate the player's senses and smarts » (Lazzaro, 2004, p. 3).

Par la suite, l'étude propose un champ d'émotions créées par les défis, stratégies et énigmes qui peuvent se trouver dans un jeu : le défi stratégique [*Hard Fun, ou Challenge and Strategy Key*]. C'est avec des buts clairs proposés au joueur et des obstacles à franchir pour y arriver que cette « clé » provoque des émotions dans le joueur. Une tension est créée à travers le choix d'une stratégie de jeu et son exécution, puis résolue par l'atteinte de ces buts (*ibidem*).

En troisième lieu, l'univers d'un jeu lui-même peut créer des émotions chez le joueur comme le mystère, l'émerveillement, l'admiration ou un désir d'exploration. C'est ce qu'elle nomme l'immersion [*Easy Fun ou Immersion Key*]. L'ambiguïté, l'incomplétude et la présence de détails sont décrites comme renforçant ce type d'expérience et invitent le joueur à languir, à « become immersed in the experience » (Lazzaro, 2004, p. 4).

La dernière de ces « clés » se concentre sur la présence et l'apport d'autres joueurs, en donnant des opportunités d'interaction, aussi coopératives que compétitives, ou tout simplement de mise en scène pour d'autres joueurs, de spectacle. Celle-ci est nommée l'expérience sociale [*Social Experience Key*] (Lazzaro, 2004, p. 5). Il est mentionné que cette interaction passe surtout par la présence d'éléments multijoueurs, qui facilitent grandement ou même rendent nécessaires les interactions sociales en cours de partie.

2.3.3: Les typologies de LeBlanc et d'Apter

Finalement, Katie Salen et Eric Zimmerman (2004) présentent divers aspects du *play* ou du jeu *actif*, le « jouer », dont des manières de concevoir le plaisir et l'intérêt

du joueur. Pour tenter de définir le plaisir en jeu vidéo, ils emploient des typologies du plaisir en jeu vidéo de Marc LeBlanc (2000) et de Michael J. Apter (1991) qui peuvent venir préciser certains éléments en marge des deux autres typologies présentées précédemment. Ces deux typologies datent d'avant celles de VandenBerghe et de Lazzaro, et plusieurs points les rejoignent ou ont pu les inspirer. Toutefois, elles contiennent des éléments supplémentaires assez intéressants.

La première de ces deux typologies est celle d'une conférence GDC de LeBlanc, où il tente de déconstruire le concept de « plaisir », qu'il juge trop complexe pour être considéré dans son ensemble, à quelques éléments de base. LeBlanc nomme découverte [*Discovery*] et camaraderie [*Fellowship*] la nouveauté et la stimulation sociale relevées par VandenBerghe et relève le défi [*Challenge*] tout comme Lazzaro (LeBlanc, 2000, dans Salen et Zimmerman, 2004, p.334-335). Plusieurs autres catégories demeurent tout de même assez différentes de ce qui a été présenté précédemment.

La sensation [*Sensation*] peut rejoindre l'expérience interne décrite par Lazzaro, mais seulement dans ses aspects sensoriels les plus simples : l'expérience visuelle, auditive, haptique. Un aspect similaire, mais très spécifique constitue l'expressivité [*Expression*] qui est l'ensemble des manières par lesquelles un joueur s'exprime et se découvre à travers le jeu. La création de personnages, de contenus de jeu ou une permissivité quant à la jouabilité créative sont tous des éléments relevant de cette catégorie.

Deux autres catégories se concentrent sur des aspects plus narratifs du jeu qui pourraient se retrouver dans l'immersion telle que définie par Lazzaro : la narration [*Narrative*] et l'imagination [*Fantasy*]. Le premier de ces éléments désigne la trame dramatique, les personnages, le récit raconté, dans le sens classique de ces termes. Le second se concentre plutôt sur une expérience spécifique que peut faire vivre un jeu en opposition à la réalité, comme un jeu de course peut viser à « faire vivre » au

joueur ce qu'est la vie d'un coureur automobile par ses mécaniques et sa représentation.

Finalement, la résignation [*Submission*] décrite par LeBlanc est assez particulière : elle réfère à un certain « plaisir hypnotique [...] par exemple, [qui] vient d'un acte ritualisé de comportement stylisé et basé sur des règles » (LeBlanc, 2000, dans Salen et Zimmerman, 2004, p. 334-335, ma traduction). Il s'agit d'un certain plaisir de simplement rouler des dés et réagir en conséquence de leur résultat ou de jeux simples de tirage et de placement de cartes (comme le jeu de patience ou le solitaire).

La seconde typologie utilisée par Salen et Zimmerman pour définir le plaisir vient d'une théorie psychologique et cognitive du jeu par Michael J. Apter (1991). Celle-ci déconstruit le jeu de manière similaire à la typologie de LeBlanc : ses aspects de stimulation sensorielle, de fiction, de défi et de découverte (Apter, 1991, dans Salen et Zimmerman, 2004, p. 335) sont d'ailleurs équivalents, d'une forme ou d'une autre, aux éléments de LeBlanc présentés plus tôt.

La synergie cognitive [*Cognitive Synergy*] d'Apter représente en quelque sorte le caractère d'expression de soi relevé par LeBlanc, mais seulement dans son lien avec la jouabilité : il s'agit du « jeu imaginatif », de la créativité à travers les actions permises par le jeu. L'aspect du danger [*Facing Danger*] qu'il dénote rejoint beaucoup, quant à lui, la menace dans la typologie de VandenBerghe, puisqu'il s'agit de la stimulation par le risque à l'intérieur du jeu (comme le mentionnent Salen et Zimmerman, toujours en restant dans un cadre sûr qu'est le jeu).

La négation ludique [*Negativism*] qu'il relève n'est pas présente dans les autres typologies étudiées ici. Il s'agit d'une certaine stimulation cognitive par l'abus ou le bris des règles du jeu de manière « délibérée et provocative »¹⁵. Le résultat

¹⁵ Perron, dans « From Gamers to Players and Gameplayers » (2003), présente un élément similaire dans sa description des *gameplayers*, une fusion des pôles du *gamer*, qui suit les règles du jeu à la lettre, et du *player*, qui joue librement au jeu sans se soucier des règles. Ce « méta-joueur » construira en quelque sorte ses propres règles à l'intérieur du jeu.

comporte des règles et objectifs fixés (provoquer un bogue, atteindre un endroit normalement inaccessible) tout en contournant les règles originales du jeu. Ce type de jouabilité forme donc pour Apter un type de plaisir en jeu vidéo par la négation ou le contournement des règles normales du jeu.

Finalement, Salen et Zimmerman eux-mêmes séparent le *play* (l'acte de jouer, l'interaction entre joueur et jeu) en plusieurs aspects pour tenter de mieux l'analyser dans un contexte de design de jeux. Ils le présentent en tant qu'expérience dans ses déclinaisons sensorielles (visuelle, auditive, haptique) ainsi que motrices et cognitives (concentration, apprentissage). La participation, l'apport du joueur en réponse à de l'information qui lui est transmise, y est alors primordiale (Salen et Zimmerman, 2004, p. 314-315). Bien que la plupart des phénomènes médiatiques comprennent une part de participation du spectateur ou d'acte de spectature comme mentionné plus tôt, cette part n'est peut-être jamais autant importante que dans le cas du jeu vidéo et ses formes dérivées.

2.4: Études sur le spectateur en *streaming* de jeux vidéo et ses motivations

Finalement, un nombre limité d'études plus récentes se sont penchées spécifiquement sur le spectateur en diffusion de jeux vidéo en ligne, se limitant à certains aspects spécifiques et certaines méthodologies, notamment l'ethnographie. Par exemple, Vosmeer et ses collègues (2016) se sont intéressés au rôle de l'auditoire sur la plateforme Twitch, mais surtout dans l'interaction que cette dernière peut avoir avec la diffusion elle-même. La motivation de base de l'auditoire pour la pratique n'est donc pas entièrement étudiée dans cet article, seulement son interaction dans l'objectif de combler un besoin ou sa modification une fois que celle-ci est satisfaite.

Les écrits présentés ici ne représentent pas l'entièreté des recherches portées sur ce nouveau domaine, qui est trop nouveau et en perpétuel mouvement pour toutes les

relever. Il s'agit plutôt de quelques-unes des perspectives les plus intéressantes et mieux établies sur la question, qui me serviront de base solide pour mes études futures. J'explorerai premièrement un article ethnographique et quantitatif par les chercheurs finlandais Hamari et Sjöblom par l'analyse de différentes motivations spécifiques du spectateur en étude des médias par un sondage d'environ un millier de spectateurs sur Twitch. Ensuite, je discuterai des sections sur l'auditoire tirés de l'ouvrage de la chercheuse T. L. Taylor. Cette dernière, comme mentionné précédemment, a même été engagée par la plateforme pour participer à un comité sur la sécurité et le bien-être de ses diffuseurs, tout particulièrement ceux marginalisés. Finalement, je présenterai un article de Scully-Blaker et ses collègues de l'université Concordia portant sur la relation ludique entre joueur-diffuseur et spectateur, qu'ils nomment « playing for » ou « playing along ».

2.4.1: Sjöblom et Hamari, les motivations des spectateurs

Max Sjöblom et Juho Hamari, deux des auteurs les plus prolifiques en ce moment sur l'étude du *streaming*, emploient des méthodes d'ethnographie et une méthodologie quantitative dans leurs articles, comme c'est le cas pour « Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users » (Sjöblom et Hamari, 2017). Bien que ces méthodes soient intéressantes et permettent d'arriver à des conclusions pertinentes dans la recherche sur le spectateur en jeu vidéo, elles ne peuvent pas nécessairement à elles seules couvrir l'entièreté du phénomène. La question du jeu, entre autres, y est pour la plupart évacuée, tout comme l'expérience vécue par les spectateurs au profit de chiffres purs, une situation qui pourrait être évitée par l'introduction de méthodes qualitatives.

La théorie des *uses and gratifications* utilisée par cette étude considère que les médias servent divers besoins de leurs consommateurs et sont en compétition avec diverses sources (et même différents médias ou activités) pour les combler. Le

consommateur, alors, choisit le ou les médias ou autres sources de gratification en fonction des besoins qu'il veut combler, à l'opposé du média « allant chercher » le consommateur de diverses manières comme dans d'autres théories liées. De cette manière, cette théorie considère le spectateur en tant qu'individu plutôt qu'une masse, avec les besoins individuels de chacun (Sjöblom et Hamari, 2017, p. 2), faisant penser à la méthode par *personas* de Lin et Sun mentionnée plus tôt.

Cinq types de besoins de base pouvant être comblés par les médias sont relevés et étudiés dans cette optique (West et Turner, 2010, dans Sjöblom et Hamari, 2017, p. 3) :

- Les besoins cognitifs, la recherche d'information et de compréhension;
- Les besoins affectifs, l'expérience esthétique et émotionnelle;
- Les besoins personnels-intégratifs, l'amélioration d'un statut personnel ou de la confiance en soi;
- Les besoins sociaux-intégratifs, la recherche de liens familiaux ou amicaux;
- Le dégageant de tension, un désir d'évasion de la réalité.

Dans le domaine de la télévision, par exemple, un documentaire pourrait être vu comme étant une manière de s'instruire sur un sujet donné ou d'avoir une expérience visuelle et auditive par rapport à ce sujet, répondant respectivement aux premier et second besoins identifiés. Un jeu-questionnaire télévisé pourrait plutôt répondre au troisième besoin si le spectateur suit et joue au jeu avec le concurrent, le situant par rapport aux questions et aux participants, alors que le suivre en famille ou entre amis peut créer une compétition ou renforcer des liens d'amitié, liés au quatrième besoin. Finalement, une série de fiction pourrait plutôt répondre au cinquième besoin, celui d'évasion de la réalité en faisant l'expérience de la diégèse de cette série.

L'étude de Sjöblom et Hamari met alors en relation ces cinq types de besoins avec diverses statistiques reliées à la consommation de *streams* de jeux vidéo : heures d'écoute, diffuseurs suivis, soutien financier aux diffuseurs, etc. Des corrélations assez claires y sont établies pour expliquer le comportement des utilisateurs de la plateforme Twitch, comme l'appartenance très forte à une seule communauté ou le lien avec un seul diffuseur comparativement à des utilisateurs actifs sur plusieurs chaînes différentes. Un lien modéré est également fait entre les liens affectifs et la quantité d'heures d'écoute, mais seulement jusqu'à un certain point, où les besoins du spectateur changent et ce dernier décide de passer à une autre chaîne ou à une autre activité.

Les différentes motivations présentées par les deux auteurs en *uses and gratifications* pourront servir pour ma propre typologie, même si elle ne s'y inscrit pas directement. Ces cinq considérations semblent toutefois cruciales et pourront être regroupées à l'intérieur des quatre modes de lecture que je proposerai.

2.4.2: Taylor, un travail de fond sur Twitch, ses spectateurs, ses diffuseurs

T. L. Taylor fait, avec *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* (2018), l'un des compte-rendus les plus récents et complets de la plateforme, son histoire et ses enjeux. Celui-ci est raconté de la perspective de la chercheuse, qui œuvre dans le domaine depuis plusieurs années, et est entremêlé de ses propres anecdotes sur Twitch, les conventions et événements qui y sont associés, et sa propre expérience de spectatrice. À cela s'ajoute la perspective de différents diffuseurs, incluant des visites à leurs lieux de vie et de travail, et des entrevues avec des spectateurs, modérateurs et piliers de différentes communautés. Une part de l'ouvrage se concentre également sur cette communauté, sur ses motivations et sur les spectateurs eux-mêmes. Bien qu'elle soit assez limitée en volume, il s'agit de l'une des plus pointues et pertinentes jusqu'à maintenant.

Elle emploie les mots de James Newman en abordant le sujet des spectateurs, notant que ceux-ci « démontrent un niveau d'engagement avec le jeu qui dépasse celui de l'observateur ou du simple curieux, même si le jeu y reste médiatisé par le joueur primaire » (Newman, 2002, dans Taylor, 2018, p. 38, ma traduction). Pour l'auteure, le jeu vidéo a longtemps été relié avec une perspective de spectateur, créant une forme d'engagement ludique de la salle d'arcade jusqu'aux consoles de salon.

Par la suite, Taylor établit une série de motivations des spectateurs en jeux vidéo, de manière similaire aux typologies en jeu vidéo abordées précédemment. La pratique, mentionne-t-elle, ne peut se résumer à un seul de ces intérêts. Par ailleurs, une telle série ne peut qu'être limitée et fixe dans le temps, contrainte à des évolutions. Les six motivations qu'elle décrit vont comme suit:

- L'aspiration [*Aspirational*], ou un joueur cherchant dans la diffusion des moyens d'améliorer sa propre pratique de jeu (voir l'inspiré de Lin et Sun);
- L'éducation [*Educational*], très similaire mais tendant vers des connaissances plutôt que des expériences de jeu. Par exemple, des spectateurs jugeant par un *stream* de l'achat ou non d'un jeu en particulier, ou en découvrant plus sur son univers et sa narration;
- L'inspiration [*Inspirational*], où l'information elle-même n'est pas aussi importante que la manière par laquelle celle-ci est livrée par le diffuseur. Un lien affectif se crée entre le spectateur, le jeu et le diffuseur par ses explications, constatations et sa propre passion en plus de l'expérience esthétique offerte par l'objet de sa diffusion;
- Le divertissement [*Entertainment*], où le jeu et sa diffusion deviennent plutôt un conduit pour la personnalité, l'humour et la performance du diffuseur;

- La communauté [*Community*], où le spectateur forge des liens avec les autres formant l'auditoire et même le diffuseur lui-même, par le biais du clavardage en direct ou d'autres avenues comme les médias sociaux;
- L'ambiance [*Ambience*], finalement, où la diffusion devient une source de distraction audiovisuelle pour un spectateur en même temps qu'une autre activité. Comme pour une musique d'ambiance, le *stream* peut former une source de son et de mouvement en arrière-plan.

Cette liste, rappelle-t-elle, n'est pas exhaustive et ses éléments se combinent et se complètent à même un spectateur individuel et sa pratique, son acte de spectature. L'engagement d'un spectateur pour un *stream*, selon elle, se joint et modifie également ses pratiques de jeu, ses motivations et ses compétences, crée une « attitude ludique » ou devient viscéral, attirant l'attention (Taylor, 2018, p. 46, ma traduction). Même pour le diffuseur, l'activité modifie la pratique de jeu, en change l'attrait ou l'objectif, crée même des instances de diffusion professionnelle soutenue financièrement par la communauté.

Au final, Taylor voit en Twitch, le *streaming* de jeux vidéo et la tendance en croissance de médias informatisés et en ligne, non pas une « mort de la télévision »¹⁶ que certains auraient pu annoncer, mais simplement une nouvelle transformation du portrait médiatique par l'Internet. La télévision, note-t-elle, est plus populaire que jamais, il s'agit d'une industrie en pleine transformation plutôt qu'en déclin selon elle. L'une des modifications majeures, et plus difficiles à gérer pour les plus vieilles des chaînes télévisées, est la popularisation du *user-generated content* (ou UGC). La démocratisation des formes médiatiques apportée par l'avènement d'Internet permet au contenu créé par des « utilisateurs » d'acquérir une popularité et des revenus hors des circuits traditionnels de la télévision. Pour Taylor, la modification est majeure et toujours en plein développement.

¹⁶ Tout comme, lors de l'arrivée de cette même télévision, des personnalités annonçaient la « mort du cinéma », comme quoi plus les choses changent...

2.4.3: Communautés et étude des médias en *streaming*

Finalelement, une étude de Rainforest Scully-Blaker et trois de ses collègues à l'université Concordia (2017) examine comment la relation entre le diffuseur et son auditoire se modifie en fonction de la taille de ce dernier, fluctuant entre ce qu'ils appellent « *playing for* » et « *playing along* ». Il ne s'agit pas exactement d'une typologie comme celles de Sjöblom et Hamari ou Taylor, mais peut tout de même m'informer sur d'autres éléments importants pour l'auditoire du *streaming*.

Plus la taille de l'auditoire augmente, plus l'interaction individuelle entre diffuseur et spectateur devient difficile et le diffuseur doit tenter de jouer « pour » (*playing for*) l'auditoire de manière à plaire au plus grand nombre possible. Dans ce cas, les interactions plus spécifiques avec des membres de l'auditoire deviennent difficiles ou impossibles. En présence d'un auditoire de taille réduite ou contenant peu de spectateurs actifs dans le clavardage, un diffuseur peut effectivement « jouer avec » (*playing along*) son auditoire en le consultant pour les décisions à prendre. Les intérêts et priorités des spectateurs sont donc pris en compte par le diffuseur qui peut comparer leurs styles de jeu et possiblement agrémenter le sien. Selon les auteurs, l'acte du *streaming* serait donc situé entre ces deux pôles distancés par la taille d'un auditoire en particulier.

La diffusion de jeux serait pour eux une « forme de jeu en tandem », modulée par la taille de l'auditoire jusqu'à ce que l'objectif du diffuseur soit plutôt de divertir le plus grand nombre de spectateurs possible. Avec une certaine taille d'auditoire, il ne jouerait plus « avec » celui-ci, mais plutôt « pour » ses spectateurs comme une forme de divertissement (Scully-Blaker *et al.*, 2017, p. 2026, ma traduction). Les auteurs de cette présentation utilisent comme méthodologie des observations (dans les salles de clavardage de plus gros diffuseurs) et des entrevues en fin de diffusion avec des participants.

Pour eux, ce jeu « en tandem » est surtout une situation particulière où un jeu habituellement individuel se retrouve partagé par plusieurs pour apprécier cette même expérience ensemble. Ce phénomène existe depuis longtemps, des salles d'arcade bondées aux salons où plusieurs joueurs se rassemblent devant l'écran, se passant le contrôle de la partie et discutant des décisions à prendre. L'accent est mis sur les motivations de chacun des joueurs dans cette pratique, dans un but d'exploration de différents contextes de jeu et leurs aspects performatifs. Cette perspective est d'abord particulière à l'acte de jeu dans un contexte social en présentiel, puis diffusé à travers l'Internet avec Twitch.

Le travail de Scully-Blaker *et al.* est basé plus spécifiquement sur l'expérience de jeu de différents joueurs sur *Dragon Age: Inquisition* (BioWare/Electronic Arts, Xbox One, 2014), dans la même pièce et partageant la manette et le personnage. Par la suite, d'autres joueurs ont été sélectionnés pour diffuser leurs parties individuelles sur Internet, où les spectateurs prendraient en quelque sorte la place d'autres joueurs. Le jeu a été choisi pour sa nouveauté au moment de l'étude, les nouveaux jeux attirant souvent un plus large auditoire sur Twitch, mais aussi parce le jeu de rôle implique souvent des dilemmes et des décisions très personnelles dont les joueurs peuvent discuter. Le résultat, pour les auteurs, permet une comparaison entre une expérience partagée en personne et une partie diffusée en ligne.

Les auteurs situent la diffusion de jeux vidéo comme comprenant trois grandes traditions, selon un article de Smith, Obrist et Wright (2013, p. 131-138, dans Scully-Blaker *et al.*, 2017). Celles-ci seraient le sport électronique, où cette idée de « tandem play » est réduite à son minimum par l'absence d'une communication en direct avec l'auditoire lors de compétitions. Le *speedrunning* et surtout le « Let's Play », quant à eux, se prêtent beaucoup plus à jouer « avec » l'auditoire.

Le cas du *speedrunning* est particulier par rapport au lien avec l'auditoire de par la nature même de cette activité, qu'ils voient comme fondamentalement communautaire. Ses performances se bâtissent sur le travail et les exploits d'autres, qui compétitionnent pour faire tomber les records mais dans un esprit

habituellement plus communautaire que compétitif. Les spectateurs étant souvent issus de ces mêmes communautés, ils peuvent s'adonner au « theorycrafting », cherchant de nouvelles failles du jeu à exploiter.

Finalement, les auteurs reconnaissent les nouvelles avenues développées par Twitch, tout le penchant créatif avec des activités comme la cuisine, l'art ou la musique présentés comme performances, la discussion ou le visionnement social de films et vidéos. Ces pratiques présentent une extension du « tandem play » qu'ils proposent, où l'expérience partagée n'est pas nécessairement vidéoludique. Cette idée a même été poussée à l'extrême, par exemple avec *Twitch Plays Pokémon*, où l'entièreté des actions d'une partie du jeu *Pokémon* était contrôlée par des entrées dans la salle de clavardage de la chaîne directement converties en actions dans le jeu. Deux modes étaient proposés: l'un où chacune des entrées du clavardage deviennent des entrées dans le jeu, ou un où un vote est effectué à intervalles spécifiques pour déterminer la prochaine entrée.

Les conclusions de Scully-Blaker et ses collègues me semblent importantes vers une compréhension du spectateur vidéoludique, qui peut tirer parti soit des modes du jeu « pour » lui ou « avec » lui du spectateur. D'une part, un intérêt particulier semble être de pouvoir influencer et participer à la partie de jeu au travers des discussions dans le salon de clavardage. D'autres semblent satisfaits d'une diffusion où l'auditoire est plutôt en retrait, où la spectature est plutôt passive au gré du diffuseur et de ses actions dans le jeu.

2.5: Les lectures du spectateur en *streaming* de jeux: une catégorisation

C'est au carrefour de toutes ces considérations médiatiques, qu'elles soient académiques, commerciales ou culturelles, que se retrouve aujourd'hui la pratique du *streaming* de jeux vidéo. Par la récence du phénomène, la place du spectateur et ses motivations ont été abordées, mais rarement soulignées, remises en question et

visées par un travail plus pointu. En quelque sorte, on peut considérer cette pratique comme un résultat façonné par les formes médiatiques et culturelles qui l'ont précédé, qu'il s'agisse du cinéma, de la télévision ou même de la radio. Il faut également se rappeler que le jeu vidéo lui-même est un phénomène médiatique relativement récent et qui résiste fortement aux généralisations, avec les différents contextes de l'arcade, de la console de salon, du jeu sur ordinateur ou appareils mobiles ou du jeu en ligne et multijoueurs.

Je propose ici d'utiliser des approches médiatiques et culturelles, assez près des pratiques de T. L. Taylor et plusieurs autres dans le domaine, pour arriver à une meilleure compréhension du spectateur en jeu vidéo. En ratissant large et en considérant des études de plusieurs périodes et de plusieurs domaines, je veux rendre compte de la nature profondément interreliée des formats médiatiques contemporains.

Je vise à démystifier le spectateur du jeu vidéo en direct sur Internet en utilisant des outils en études des médias. La question de l'intérêt premier du spectateur face à cet objet médiatique me semble être un a priori important qui n'est pas souvent considéré ou placé au cœur de travaux de recherche sur le *streaming*, sauf dans certains cas (pour la plupart, employant des méthodes ethnographiques et quantitatives). Ma proposition est alors de condenser les quelques études présentées plus tôt sur le spectateur dans la diffusion de jeux vidéo en direct en ligne pour en former une base théorique pour des travaux futurs.

Je présente donc ici une hypothèse de typologie des différentes lectures des spectateurs envers la diffusion de contenus vidéoludiques en direct en ligne similaire à plusieurs motivations ou intérêts présentés lors du parcours théorique du précédent chapitre. Les buts visés, et la différence principale, sera la clarté de l'approche que je propose, qui évite les redondances le plus possible. La classification se sépare en quatre catégories distinctes basées sur des phénomènes déjà observés dans ces études. Celles-ci sont: 1) l'apprentissage, 2) le lien affectif, 3) l'esthétique et 4) le rapport communautaire. Ce serait principalement avec le

partage de connaissances, le lien affectif avec le diffuseur ou le jeu, l'esthétique du *stream* et du jeu qui y est mis de l'avant, et/ou la communauté qui se forme autour de la diffusion que le spectateur trouverait son compte.

Ces catégories demeurent relativement simples, mais couvrent à mon sens la majorité des motivations identifiées chez les spectateurs de diffusions de jeux vidéo en ligne. Cette base permettra d'étudier la question de ces spectateurs plus en profondeur à l'avenir, à travers une compréhension médiatique et culturelle du phénomène. En présentant une seule typologie unifiée et simplifiée, je pourrai tenir compte des lectures multiples des spectateurs à travers seulement quatre éléments principaux. Dans le futur, ces quatre modes de lecture pourraient également servir de tremplin pour le design de jeux orientés vers le spectateur en plus du joueur.

Tout d'abord, je propose d'explorer plus en profondeur chacune de ces quatre catégories et sur leurs liens avec les classifications vues plus tôt, la diffusion de jeux en ligne, et le jeu vidéo lui-même de manière plus large. Il s'agira donc d'explorer respectivement:

- la lecture pédagogique plaçant le diffuseur comme tuteur et le spectateur comme élève,
- le diffuseur-personnalité dans la relation affective au *streaming* avec son spectateur-public,
- le diffuseur-performeur et la portée esthétique de la pratique ayant le spectateur comme auditoire,
- la diffusion comme lieu social et communautaire.

Je choisis ici d'énoncer par trois mots-valises les modes énonciatifs du diffuseur: diffuseur-tuteur, diffuseur-personnalité et diffuseur-performeur. Trois autres mots viennent compléter la place du spectateur dans la diffusion selon le mode de lecture: spectateur-élève, spectateur-public et spectateur-auditoire. Ces différents termes viennent montrer la place que peut prendre les deux parties de la diffusion dans ce

que Roger Odin nommerait son espace de communication, une théorie que j'exposerai au prochain chapitre. Entre-temps, je propose de présenter les quatre modes de lecture du spectateur dont il est question ici en quatre sections distinctes.

2.5.1: Spectateur-élève et diffuseur-tuteur: l'apprentissage en diffusion de jeu vidéo

Une motivation très commune relevée par les études citées précédemment est l'aspect éducatif et pédagogique du *stream*. Ici peuvent être regroupés plusieurs des *personas* identifiés par Cheung et Huang, que la motivation prenne la forme d'une inspiration, d'une relation tuteur-élève avec le diffuseur ou simplement une certaine curiosité. Néanmoins, en apprendre plus sur le jeu ou sa scène compétitive semble être un objectif assez habituel de spectateurs¹⁷. Il s'y situe comme un élève avec comme tuteur le diffuseur qui partage ses connaissances à son auditoire. On pourrait donc nommer la lecture pédagogique de la pratique comme rejoignant un désir d'en apprendre plus à propos du jeu dans une ou plusieurs de ses facettes, possiblement dans une visée d'appliquer ces connaissances à leurs propres parties de jeu ou de les partager avec d'autres¹⁸. On peut voir un certain pan de la diffusion en direct de jeux vidéo en ligne comme une continuité d'une série de phénomènes avec un apport pédagogique pour le spectateur et une visée d'apprentissage sur un jeu en particulier.

Plusieurs types de jeux peuvent demander une grande quantité d'informations, en particulier si l'on souhaite améliorer sa performance. Malgré des genres de jeux et, par conséquent, des types de plaisirs très différents, ces banques de connaissances

¹⁷ Voir annexe A pour un tableau complet de la relation entre les typologies présentées et les quatre types de lectures.

¹⁸ Fait intéressant, j'ai noté des similarités pour les trois autres types d'intérêts du côté des typologies de plaisirs de joueurs, mais pas pour l'apprentissage (voir tableau à l'annexe A). On peut considérer que jouer à un jeu vidéo nous fait toujours en quelque sorte l'apprendre, ce qui peut expliquer cette constatation.

peuvent être construites plus rapidement par un effort communautaire que par simple essai et erreur. Un joueur d'expérience (ou *community player*, pour reprendre le concept de Lowood) peut donc en apprendre plus à sa communauté ou en apprendre plus par sa communauté en diffusant ses parties de jeux, ce qui peut constituer une forme de motivation envers la diffusion en direct de jeux vidéo chez son spectateur.

On peut s'imaginer que celle-ci est beaucoup plus vaste que la simple acquisition d'une banque de connaissances sur un jeu déjà connu du spectateur — il peut aussi s'agir d'une sorte de tremplin vers un jeu qui lui était jusqu'à présent inconnu. Pour Arsenault et Perron, un joueur entre rarement dans un jeu comme novice complet, mais consulter des sources au préalable permettrait « essentiellement d'exploiter les compétences d'un autre joueur (qui est, généralement, plus avancé) » (2009, p. 119, ma traduction). Si les auteurs parlent ici surtout de sources journalistiques ou de la connaissance préalable d'un genre, on peut aisément appliquer ce concept à la diffusion d'un jeu vidéo. Cette connaissance acquise avant même la prise en main d'un joueur permet de l'exposer à des concepts de jouabilité et lui permettent de forger un horizon d'attentes par rapport au jeu. La lecture pédagogique du spectateur ajoute des informations à sa banque de connaissances et lui permet de faire des liens avec ce qui s'y trouve déjà, avant même son contact direct avec le jeu. Il commence donc son expérience non pas à un niveau de base, mais déjà plus avancé qu'un joueur n'ayant jamais été en contact avec ces différents éléments (*ibidem*). Un joueur complètement débutant, ne connaissant rien à *League of Legends* par exemple, pourra être informé à travers d'une diffusion des différentes phases de jeu (les *picks and bans* ou la *laning phase*, par exemple) que le tutoriel, se concentrant plutôt sur les mécaniques de jeu plus précises de contrôle de personnage, n'introduisent pas.

Même sans être limité à l'ajout de connaissances par rapport à un jeu en particulier ou dans le but d'un contact direct futur avec ce dernier, le spectateur forge donc cette banque de connaissances à travers son expérience par rapport à un *stream* de jeu. Il s'agit d'un phénomène existant depuis un certain temps en jeu vidéo, comme

en témoignent Arsenault et Perron (2009), à travers différentes pratiques — du tournoi en présentiel aux rapports écrits sur des parties de jeu d’experts aux fonctions de *replay* et des parties capturées partagées sur des forums en ligne. Dans une certaine mesure, la diffusion en ligne de jeux vidéo permet donc l’apprentissage de techniques et stratégies d’un jeu en particulier, ou même une compréhension plus large et élaborée d’un genre ou du jeu vidéo en général.

2.5.2: Spectateur-public et diffuseur-personnalité: liens affectifs en diffusion de jeux vidéo

L’aspect pédagogique n’est pas, bien sûr, la seule lecture possible du spectateur du *streaming* du jeu vidéo. Si c’était le cas, les communautés suivraient toujours leur jeu de prédilection au lieu de leur diffuseur préféré, mais la présence de diffuseurs de variété qui jouent à une panoplie de jeux différents indique que le contraire peut être vrai. On peut voir un certain lien affectif envers ce dernier de la part du spectateur, qui forme une autre motivation par rapport à la pratique à part entière. Ce lien peut être formé envers le jeu — voir un diffuseur jouer à l’un de ses jeux préférés peut former une motivation — mais aussi avec le diffuseur lui-même et sa personnalité dans la diffusion. Le spectateur se situe donc plutôt comme faisant partie d’un public pour le diffuseur exposant sa personnalité, comme pour une conférence d’une personne connue ou un spectacle d’humour d’un comédien.

Différents types de liens affectifs ont été identifiés dans les études et les typologies relevées plus tôt¹⁹; le plus intéressant est peut-être la notion de foule notée par Cheung et Huang où les spectateurs partagent des émotions et réactions de masse. Surtout dans ce cas, la relation entre le spectateur et la diffusion est avant tout affective : la foule vibre à son rythme. La diffusion est d’ailleurs faite de sorte à ce que le spectateur se mette à faire partie de cette foule, que ce soit par proximité

¹⁹ Voir l’annexe A.

physique dans une vraie foule ou par des effets spectaculaires venant rappeler ce type d'espace - il s'agit de la mise en phase du public. La réaction à une blague bien placée du commentateur, à un coup exceptionnel de la part du joueur, à un *speedrunner* en train d'améliorer son meilleur temps, mais toujours bien à risque d'une erreur, en sont tous des exemples dont on voit des traces écrites dans les réactions parfois explosives dans la salle de clavardage.

Dans cette catégorie de motivations affectives peuvent alors se retrouver les performances dans les rôles de joueur et de commentateur, leur personnalité. On peut considérer que le diffuseur se place comme personnalité à l'intérieur de la diffusion, mettant par exemple sa personnalité ou son humour à l'avant-plan. Dans le jeu compétitif, il peut s'agir d'un lien avec le joueur ou l'équipe qui donne une signification supplémentaire à la simple partie de jeu. Le lien affectif personnel peut être formé entre un spectateur et un diffuseur ou une équipe, incluant personnalité, historique et commentaire. Même simplement devant le jeu d'échecs sur Twitch, certains spectateurs préféreront par exemple le style explosif et spectaculaire de joueurs comme Magnus Carlsen ou Hikaru Nakamura ou de commentateurs comme Levy Rozman (*GothamChess*) aux explications plus posées et calmes de Daniel Naroditsky ou d'Eric Rosen. De manière similaire, le lien affectif peut être nostalgique envers le jeu lui-même, par exemple en redécouvrant à travers une diffusion un jeu de son enfance.

Une certaine partie de la communauté d'un diffuseur aura tendance à le suivre même lorsqu'il change de jeu, et il existe des diffuseurs de « variété » qui jouent à une panoplie de jeux et ont un auditoire fort, peu importe le jeu choisi. On peut alors comprendre que l'espace de la diffusion ou le jeu lui-même permettent l'expression de cette personnalité et ce phénomène est assez fort pour accrocher des spectateurs qui n'y ont pas nécessairement une lecture visant l'apprentissage.

Clara Fernández-Vara explore ce genre de questions avec *Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance* (2009), où elle compare des modèles de la performance en théâtre, en médias numériques et en jeux vidéo. Le

modèle théâtral qu'elle présente est séparé en trois éléments : a) le texte, soit la séquence de répliques et d'évènements préétablis; b) la performance, sa concrétisation par les acteurs; et c) la mise en scène, la mise en place du tout devant des spectateurs. Sa comparaison du côté des médias informatisés reflète assez bien cette séparation tripartite : a) le code agit comme le texte, les actions préétablies à l'intérieur du jeu; b) l'exécution²⁰ du joueur remplace les acteurs concrétisant ce texte; et c) l'interaction avec un spectateur est semblable à la mise en scène finale.

Pour expliquer le rôle du diffuseur comme performeur, l'auteure utilise le concept de « restauration de comportements » originant de l'étude de la performance : les comportements inscrits dans le script sont transmis, effectués, « restaurés » par les acteurs. Elle lie ensuite ce concept aux jeux d'émergence et de progression de Juul (2002) tels qu'expliqués plus tôt : dans un jeu de progression très linéaire, comme *Myst* (Cyan, 1993), une « partie de jeu idéale est présupposée » (Fernández-Vara, 2009, p. 7, ma traduction). Le joueur doit, alors, trouver comment restaurer ce comportement prévu par les développeurs et les stratégies pour y arriver le mieux possible. C'est en explorant le monde, en identifiant le problème et en y apportant des solutions que le joueur y parvient, et c'est d'où le plaisir, en un certain sens, découle. D'un autre côté, les jeux d'émergence agissent plutôt comme des carrés de sable : le joueur possède une panoplie de mécaniques à sa disposition, comme des morceaux de code ou d'un texte théâtral à rabouter. C'est de la création d'un comportement à partir de ceux-ci, d'une exécution vers un but qui leur est attribué par le joueur, que cette « restauration de comportement » survient dans un jeu comme la série *The Sims* (Maxis, 2000). Ces deux exemples se situent aux extrêmes de ce spectre, et l'auteure prévient que pour la plupart des cas, il s'agit plutôt d'une négociation entre comportements prévus et improvisés de la part du joueur (Fernández-Vara, 2009, p. 7).

Autant dans un jeu visant surtout une expression de soi comme les *Sims* ou dans un jeu avec une progression assez linéaire où le joueur doit trouver la meilleure marche

²⁰ Traduction de *runtime*.

à suivre comme dans *Myst*, on peut donc voir qu'il y a place à la performance en jeu vidéo. Le tout s'y prête même dans un jeu au milieu de ce spectre avec une exploration et une expression systémique dans un cadre strict comme *Slay the Spire* (MegaCrit, 2019). Avec ce cadre, le diffuseur a une base par laquelle il peut exprimer systématiquement sa personnalité, en plus de l'espace visuel et auditif de la diffusion elle-même, que ce soit en s'exprimant par les règles du jeu ou en cherchant la meilleure manière de résoudre une énigme.

La série *The Sims* semble toutefois demeurer un lieu parfait d'expression de la personnalité du diffuseur. L'expérience débute par la création d'un ou plusieurs personnages, leurs styles et même leurs propres personnalités qui peuvent être modélisés sur ceux du diffuseur ou d'acteurs majeurs dans leur communauté. Par la suite, le jeu ne propose pas une série donnée d'événements, il se retrouve du côté des jeux d'émergence tels que décrits par Juul. Les choix faits par le diffuseur dans cet environnement sont donc eux-mêmes emblématiques de sa personnalité, qu'il choisisse de donner une vie assez normale à ses personnages avec un emploi, une famille et des amis, de tenter un défi comme débiter sans argent ou sans maison et simplement survivre, ou en semant le chaos et menant les Sims titulaires à leur perte. Il est donc clair que certains jeux permettent cette exploration mieux que d'autres, et forment alors une meilleure base pour l'expression d'un diffuseur, mais la considération de cet aspect dans la conception d'un jeu pourrait permettre, de prime abord, de concevoir des jeux mieux adaptés à la diffusion.

2.5.3: Spectateur-auditoire et diffuseur-performeur: visées esthétiques en diffusion de jeux vidéo

Au-delà des motivations pédagogiques et affectives du *streaming*, on peut également y voir un certain aspect esthétique — de sa simple utilisation par le spectateur comme bruit et image de fond à de véritables visées artistiques. Je choisis ici un terme assez englobant pour qualifier ce genre de pratiques de la part d'un

diffuseur: le diffuseur-performeur — qui peut être utilisé soit pour qualifier la performance d'un artiste ou d'un sportif. Cette distinction me semble présenter les deux tendances principales dans la diffusion de jeux vidéo en direct avec une visée esthétique: d'un côté, comme lieu de prouesses s'approchant de pratiques sportives, et de l'autre, comme présentation d'œuvres audiovisuelles.

La trame narrative et les éléments visuels et auditifs proposés par le jeu peuvent être sources d'expériences esthétiques pour le joueur, et cette possibilité peut se transférer au spectateur lors de la diffusion. Le jeu vidéo a maintes fois été reconnu comme une source d'émotions, que Bernard Perron divise en trois catégories. Il y dénote les émotions fictionnelles, soit l'effet diégétique et la trame dramatique du jeu (Perron, 2006, p. 352), les émotions artistiques, provenant de l'expérience des caractéristiques formelles du média ou la conscience de la présence du travail des créateurs dans le jeu (*ibid.*, p. 355) et, finalement, les émotions vidéoludiques, créées par l'interaction et la jouabilité. Cette théorie sur les émotions s'applique spécifiquement aux jeux vidéo, mais un transfert vers leur *streaming* peut également s'y opérer.

Une distinction peut être faite entre la performance plus axée sur le divertissement et celle du jeu de haut calibre, qui peut atteindre une certaine expérience esthétique et époustouflante, même visuellement. Un *speedrunner* peut, par exemple, complètement briser les règles d'un jeu de plateformes comme *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team, 1991), passer à travers de plateformes pourtant solides ou de murs pour atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Une telle performance est difficile à comprendre visuellement puisque le personnage est parfois complètement perdu de vue hors de l'écran, mais elle demeure spectaculaire puisqu'on peut se demander comment le jeu vient à être brisé ainsi.

Juho Hamari et Max Sjöblom arrivent à des conclusions similaires en explorant les facteurs d'intérêt du sport électronique dans « What is eSports and why do people watch it? ». En effet, plusieurs indicateurs testés dans leur étude relèvent de ce genre de considérations esthétiques. Ceux-ci sont appuyés par les recherches sur le sport

dans toutes ses formes: l'effet esthétique de la tension dramatique créée par l'événement, sa mise en scène ou une expérience de la jouabilité qui pourrait être qualifiée d'esthétique dans le jeu de haut calibre de joueurs professionnels (Hamari et Sjöblom, 2017). J'ai d'ailleurs déjà exploré plusieurs de ces facteurs au premier chapitre (voir pages 11-18) dans le contexte du sport traditionnel.

Si l'on peut présumer qu'une certaine proportion des effets esthétiques proposés par un jeu vidéo peuvent être transmis par sa diffusion, la compétition introduit une mise en scène complètement nouvelle avec de nouveaux effets, plus proche du sport médiatisé. Le commentaire, le montage ou l'aiguillage et les éléments audiovisuels s'agencent pour faire monter une certaine tension dramatique, pour cadrer les moments forts et les erreurs de chaque joueur. Les reprises instantanées permettent d'apprécier plusieurs fois un moment de qualité ou un jeu fort, alors que le ralenti permet de l'analyser, de le disséquer. En quelque sorte, le spectateur peut faire l'expérience d'émotions artistiques : il peut voir le travail des diffuseurs, mais aussi la prouesse des joueurs professionnels.

Pour la diffusion autre que compétitive et sportive, il est toujours possible d'identifier une certaine expérience esthétique chez le spectateur du *streaming* de jeux vidéo qui s'apparente plutôt à la performance artistique. Sans nécessairement qualifier la pratique de forme d'art, il est évident qu'elle opère comme un média et par un dispositif audiovisuel. Une certaine proportion des aspects esthétiques d'un jeu, notamment narratifs, sonores et visuels, sont assez directement transmis au spectateur par le joueur, et l'absence de jouabilité et d'interaction permettent à l'auditoire de s'y concentrer beaucoup plus que le joueur. Toutefois, on peut également argumenter que les effets qui s'opèrent de par la combinaison de ces éléments narratifs ou audiovisuels avec la jouabilité ne peuvent pas atteindre le spectateur de la même manière qu'un joueur, ce qui limite quelque peu l'adéquation entre l'expérience esthétique d'un jeu et de sa diffusion. Par exemple, un spectateur ne peut pas atteindre l'aspect de monde ouvert d'un jeu vidéo puisque le diffuseur ne peut qu'y présenter son propre parcours unique.

2.5.4: La diffusion comme lieu social: spectateurs, communautés et jeu vidéo

Enfin, une dernière catégorie peut être établie pour toutes les motivations sociales liées à la diffusion de jeux vidéo en ligne et leurs communautés. Le diffuseur et les jeux choisis et diffusés ont bien sûr une influence sur cette communauté, mais il s'agit sûrement de la connexion la moins directe entre le diffuseur et le spectateur. Ce type d'expérience vient, après tout, de l'interaction entre spectateurs, ce qui y limite l'impact du *streamer* lui-même. On peut voir cette lecture comme représentative, entre autres, de la gratification au sein d'une communauté comme pour le besoin personnel-intégratif de Sjöblom et Hamari. Le lien entre le diffuseur et sa communauté est, par contre, assez communément mentionné comme un intérêt dans la participation à la pratique²¹.

Le tout s'articule principalement à travers la fonction de clavardage traditionnellement incluse aux côtés des plateformes de diffusion en ligne comme Twitch. Celle-ci permet à la fois de participer à la diffusion par une communication directe avec le diffuseur ainsi qu'une expérience connexe de discussion avec les autres spectateurs présents. Cette fonctionnalité a même parfois été utilisée pour une participation directe de l'auditoire dans la partie en cours, soit sous forme de jeux avec un aspect décidé par la communauté avec un contrôle textuel ou même d'expériences entièrement dictées par la salle de clavardage. Possiblement le plus connu des exemples de ce dernier type d'expérience est *Twitch Plays Pokémon* que j'ai déjà mentionné (voir page 49), où le salon de clavardage contrôle l'entièreté des actions d'une partie du jeu *Pokémon*. Le résultat est, évidemment, un environnement très chaotique, surtout compte tenu du nombre élevé d'utilisateurs, malgré une option où un vote est effectué périodiquement pour déterminer la prochaine entrée. Même terminer un seul combat avec succès était difficile de par le manque de collaboration et de communication entre participants, vu que le même

²¹ Voir l'annexe A.

canal aurait dû être utilisé pour communiquer et discuter stratégie que pour faire les entrées.

La place d'une communauté de spectateurs en jeu vidéo, sa formation, ses motivations et les processus qui y prennent place sont analysés plus en détail par les auteurs Hamilton, Garretson et Kerne dans « Streaming on Twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media ». Selon eux, les plateformes de diffusion en direct de jeux comme Twitch combinent les graphismes en temps réel (ou *high-fidelity*) d'une capture du jeu et possiblement du diffuseur avec des canaux de communication textuels (qu'ils qualifient de *low-fidelity*) pour créer un média unique (Hamilton *et al.*, 2014). Les auteurs considèrent que les spectateurs approchent une diffusion de jeux pour deux raisons: le contenu de celle-ci et la participation à sa communauté.

On peut faire un lien entre ces apports *high-* et *low-fidelity* nommés par Hamilton et ses collègues avec le concept de médias « froids » et « chauds » de Marshall McLuhan (1964). La salle de clavardage qui y est présente est un tel média froid, où l'information est plutôt indirecte et doit être remplie par l'imaginaire du lecteur — il n'y a pas d'informations visuelles, sonores, etc. La diffusion elle-même, les graphismes et sons du jeu et du diffuseur sont plutôt indicatifs d'un média chaud, où l'information est très complète et laisse moins de place à l'imagination du spectateur. Bien sûr, McLuhan parle plutôt de ces types en référence aux médias écrits, télévisuels et filmiques de son époque, mais les nouvelles méthodes de transmission ne changent pas ces caractéristiques principales du texte par rapport à la transmission audiovisuelle. L'intérêt principal du mélange entre ces deux types est de permettre un contenu accrocheur qui conserve tout de même un aspect participatif à travers un média plutôt « froid ». Cet assemblage synchronisé de médias est alors assez unique à la diffusion de jeux en ligne, et permet de « partager des expériences de jeu riches » en même temps de permettre une interaction et une conversation autour de celles-ci (Hamilton *et al.*, 2014, p. 4, ma traduction).

On peut donc comprendre la place de la communauté dans la motivation du spectateur en *streaming* de jeux vidéo comme étant un phénomène assez complexe, dépendant du type de diffusion, de la taille de l'auditoire et de la personnalité du diffuseur. Dans une diffusion plutôt sportive, par exemple, le joueur n'aura pas tendance à interagir ou même communiquer avec sa communauté. On peut voir comme raisons l'intégrité de la compétition, avec plusieurs jeux vidéo compétitifs gardant une portion d'information cachée aux joueurs de chaque équipe que les spectateurs pourraient révéler, mais aussi la concentration demandée pour garder activement le fil de la discussion. Au contraire, un jeu plutôt narratif et un nombre réduit de spectateurs — similaire à l'expérience de Scully-Blaker et ses collègues dont j'ai déjà parlé plus tôt dans ce chapitre (voir pages 47-49) — mène à une proportion plus grande de ce qu'ils appellent le jeu en tandem, où les spectateurs ont une certaine influence par commentaires et propositions sur la partie de jeu elle-même. Une difficulté supplémentaire dans la compréhension de l'aspect communautaire de la pratique du *streaming* de jeux vidéo est sa propagation dans d'autres méthodes de communication, de médias sociaux à salles de clavardage hors de celles associées à la diffusion. Malgré ces difficultés, on peut tout de même considérer la communauté comme un aspect important de la motivation du spectateur envers la diffusion de jeux vidéo en direct, justifiant l'ajout d'une salle de clavardage dédiée sur à peu près toutes les plateformes permettant cette pratique.

3 – LA MÉTHODOLOGIE SÉMIO-PRAGMATIQUE APPLIQUÉE À LA DIFFUSION VIDÉOLUDIQUE

Pour arriver à valider la typologie présentée plus tôt, je dois cependant m'aider avec des outils méthodologiques et intellectuels qui me permettront d'explorer le spectateur en *streaming* de jeux vidéo et ses multiples motivations. Je compte employer la méthodologie sémio-pragmatique de Roger Odin, qui permet de considérer autant l'objet culturel que son contexte et son public. Cette méthode fonctionne tout à fait du côté du cinéma ; il faudra cependant voir comment son transfert vers la pratique du *streaming* de jeu vidéo pourra s'opérer.

L'intérêt de la typologie pourra ensuite être démontré à travers l'analyse de la série de jeux *Dark Souls* ayant eu un succès certain sur Twitch, mais une méthodologie devra également être établie pour que cette analyse soit valable. Des outils d'analyse de jeux déjà communs et largement utilisés seront donc présentés pour permettre de tourner mon attention vers le jeu lui-même et sa place pour le *streaming* et son spectateur. Cette analyse servira d'exemple et de test pour prouver la validité de cette typologie ainsi que son intérêt pour mieux comprendre le spectateur de la diffusion en flux direct de jeux vidéo.

3.1: Roger Odin et la sémio-pragmatique

Pour tenter de valider cette catégorisation, je propose d'employer les outils d'études des médias, particulièrement la méthode sémio-pragmatique de Roger Odin (2011). Celle-ci concilie une approche sur l'œuvre elle-même et ses caractéristiques (immanentiste ou sémiologique) avec une approche sur le contexte de réception du média ou comment le spectateur comprend ces éléments (pragmatique). La

première de ces approches, pour lui, pose le texte²² ou l'œuvre « comme un donné doté de caractères structuraux permanents » (Odin, 2011, p. 9). Le texte possède donc des éléments fixes qui ont un sens précis et indépendant du spectateur ou du lecteur. La seconde propose, au contraire, que les œuvres ou les textes « ne font sens qu'en relation avec le contexte dans lequel ils sont émis ou reçus » (*ibid.*), où le contexte règle la production de sens de ceux-ci. Le lecteur y mobilise son bagage de connaissances de lecture pour construire le sens de l'oeuvre.

Cette approche est assez unique dans le domaine, tout particulièrement dans toute la documentation anglophone que j'ai étudiée jusqu'à présent qui n'a pas nécessairement accès à celle-ci. L'approche d'Odin n'a effectivement pas eu de traduction anglophone avant 2021, il s'agit donc d'une toute nouvelle approche pour la majorité des chercheurs en jeu vidéo. Bien que les méthodologies ethnographiques (notamment de Cheung et Huang) ou en *uses and gratifications* (notamment de Sjöblom et Hamari) permettent d'arriver à certaines conclusions par rapport à ce média, il est essentiel de l'interroger du plus d'angles possible afin d'en avoir une compréhension plus complète. De plus, les deux aspects identifiés ici par Odin rejoignent assez bien l'aspect double du média déjà présenté ici: le pendant audiovisuel central du *stream* et sa discussion et communauté attachée sous la forme du clavardage.

Odin suggère que la tension entre les deux paradigmes qu'il décrit n'indique pas un échec de ceux-ci, mais que les deux devraient être pris en compte dans l'analyse d'actes de langages et d'œuvres culturelles. Il postule qu'un texte, avec des caractéristiques et un sens donnés, existe effectivement, mais dans ce qu'il nomme l'espace de l'émetteur — la personne ou l'équipe créant le texte a une idée fixe du message à communiquer et des caractéristiques à employer pour ce faire. L'émetteur assemble ce qu'Odin nomme des vibrations audiovisuelles, donc des mots, sons, images, pour former un texte avec un sens donné compte tenu des contraintes de sa production. Lorsqu'il se retrouve dans ce qu'il nomme l'espace de la réception, ou

²² À l'instar d'Odin, j'emploie le terme « texte » ici au sens le plus large, comme une œuvre communicative, que celle-ci soit textuelle, orale, cinématographique, etc.

le contexte dans lequel un spectateur, lecteur, etc. le consomme, ce texte est réduit à ses vibrations et à ses composantes audiovisuelles et langagières. Le texte lui-même y est construit à partir de cet ensemble par le récepteur: il s'agit donc d'un nouveau texte (Odin le nomme d'ailleurs *texte prime* ou T') (Odin, 2011, p. 18-19). Il serait utile d'ajouter que, dans le domaine du jeu vidéo, le joueur est même libre d'explorer l'œuvre lui-même à travers son interaction, ajoutant une couche supplémentaire de modification entre le texte de l'émetteur et celui qui est reconstruit.

Les éléments individuels sont donc effectivement analysables, contenus dans ces vibrations audiovisuelles, mais l'émission et la réception de celles-ci sont modulées par leurs contextes propres. Deux récepteurs différents auront également deux interprétations ou deux *textes primes* différents au moment de la réception. La méthodologie qu'il présente visera donc ces deux éléments distincts: les caractéristiques intrinsèques d'une œuvre et le contexte des lecteurs ou des spectateurs et sa différence vis-à-vis du contexte de production.

3.1.1: Contexte et production de sens

Le contexte socioculturel, autant chez l'émetteur que chez le récepteur d'une œuvre, est défini par Odin comme étant un « faisceau de contraintes », l'ensemble des facteurs combinés qui permettent et modulent la production de sens (Odin, 2011, p. 21). Plus ces faisceaux de contraintes s'alignent entre les espaces de réception et d'émission, plus la communication est possible, puisque le sens sera construit de manière similaire dans les deux espaces. Toutefois, décrire cet ensemble de contraintes pose problème de par leur variété et leur quantité: il les qualifie même d'innombrables. Odin propose donc un outil qui permettrait d'en rendre l'analyse plus facile, c'est-à-dire la notion d'espaces de communication.

Il présente celles-ci comme un outil d'analyse de contraintes contextuelles, qu'elles soient culturelles, économiques ou sociopolitiques. L'espace de communication est défini comme étant « un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse [l'émetteur et le récepteur] à produire du sens sur le même axe de pertinence » (Odin, 2011, p. 39). Puisqu'il n'y aurait pas de communication à proprement parler si les contraintes différaient de l'émission à la réception, et que les sens produits sont différents (le sens n'est donc pas *transmis*), l'espace de communication existe lorsque les faisceaux de contraintes sont suffisamment alignés ou similaires.

Odin observe deux moyens facilitant cet espace de communication. Le premier est interne, « codé » dans l'œuvre. Si celle-ci vise un public spécifique, des caractéristiques de l'œuvre elle-même peuvent la « coder » comme étant pour ce public. Par exemple, dans un film ou une série télévisée, l'âge apparent des acteurs principaux peut suggérer l'auditoire visé (particulièrement dans les séries ou films visant les adolescents ou jeunes adultes). L'autre moyen serait plutôt par un système de contraintes externe, où des genres ou des institutions spécifiques permettent de régler les attentes des destinataires d'une œuvre. Le spectateur d'un film d'action, par exemple, aura des attentes bien différentes que par rapport à un drame, de par une connaissance préalable de ces étiquettes génériques. Le genre joue un rôle semblable en jeu vidéo et est construit par des entités comme les compagnies de jeux vidéo elles-mêmes ou les médias gravitant autour du domaine. Le joueur a donc des attentes avant même de commencer à jouer qui peuvent le pousser à agir dans le jeu et le comprendre similairement à la manière dont il a été conçu, alignant effectivement les contraintes de la production avec celles de la réception. Un lien peut être fait ici avec les institutions telles qu'elles sont comprises par André Gaudreault dans son travail sur les séries culturelles et paradigmes culturels (2008). Le genre est une telle institution, qui codifie une certaine expérience. Celui-ci réglemente et sanctionne au sein du média, il s'agit d'un ensemble de règles qui encadrent la manière par laquelle un message est véhiculé puis comment il est reçu (Gaudreault, 2008, p.119). Arsenault et Perron ont également présenté une

perspective par rapport à ces attentes à travers de leur spirale herméneutique. Pour eux, les formes médiatiques entourant le jeu vidéo peuvent informer le joueur et construire leur horizon d'attentes et même leurs compétences en jeu avant même le début de la partie (Arsenault et Perron, 2009, p. 118).

3.1.2: Constituer l'espace de communication

Les critères d'élaboration de l'espace de communication par un chercheur, puisqu'il s'agit d'un outil d'analyse, sont assez simples: il doit être circonscrit, paramétré et clair. Ces trois règles de base permettent de bien circonscrire un objet d'étude et l'établir en opposition à d'autres objets comparables. Il peut être aussi large ou restreint que nécessaire, en termes d'objet, d'espace et de temps — toutefois, ces caractéristiques doivent correspondre aux paramètres choisis pour le décrire. Si l'espace de communication choisi est celui de la pédagogie en général, exemplifie Odin, les paramètres choisis pour la définir doivent être par rapport à d'autres formes de communication, et non par rapport à différentes conceptions de l'enseignement. Les limitations inhérentes à ces choix dans l'élaboration d'un espace de communication doivent simplement être clairement identifiées.

Une manière d'interroger la construction de sens du récepteur serait donc de regrouper dans des constructions théoriques que sont les modes de communication ses moyens et contraintes de production de sens. Ces modes de communication sont des outils qui permettent de « structurer en ensembles fonctionnels les processus de production de sens » (Odin, 2011, p. 46), de regrouper ces processus et compétences en ensembles analysables et différenciables. Ils sont différents des espaces de communication: il s'agit plutôt des manières par lesquelles le média est construit puis décodé que l'objet lui-même. Pour construire ces modes, définir l'expérience communicationnelle que chacun de ceux-ci propose et les différencier entre eux, une liste de quatre questions est proposée par l'auteur.

Premièrement, la mise en forme discursive du mode est identifiée. Celle-ci relève plutôt d'où l'accent est mis dans ce mode (le récit, l'argumentaire, la déconstruction audiovisuelle...) que le contenu lui-même. Les exemples identifiés par Odin sont entre autres la narration, le discours (argumentatif) ou la description. Ensuite, le type d'espace construit dans ce mode peut être souligné. Ceux-ci peuvent constituer un monde (fictionnel ou réel), un espace symbolique, plastique (soulignant les caractéristiques audiovisuelles et linguistiques du média), etc. En troisième lieu, la relation affective dans ce mode de communication est abordée: comment, avec qui, pourquoi les émotions du récepteur sont-elles appelées à être touchées par l'œuvre, par exemple. Finalement, la question de l'énonciateur créé dans l'œuvre est soulevée. Quelle est la relation entre le récepteur et l'énonciateur? Le créateur de l'œuvre est-il senti à travers celle-ci, ou positionne-t-il un énonciateur fictif à l'intérieur de celle-ci? La place de cet énonciateur dans l'œuvre et le rôle qu'il y joue sont également abordés.

Le mode fictionnalisant constitué par Odin peut alors être décrit comme construisant un monde fictif, la diégèse, utilisant le récit comme mise en forme discursive. Une relation de mise en phases est utilisée au niveau affectif, des techniques formelles et narratives pour approcher les émotions du récepteur de celles transmises par le récit. Finalement, un énonciateur fictif est créé, soit par l'entremise d'un personnage contenu dans la fiction ou d'un narrateur externe, par lequel le récit est transmis.

Un autre exemple significatif qu'Odin emploie est celui de l'expérience d'une étape du Tour de France, à la télévision, qu'il regarde dans un café. Il décrit l'expérience d'étape en étape comme un feuilleton, chaque épisode créant le contexte du prochain et un savoir préalable pour l'auditoire. Il reprend également le concept de mise en phases, l'objet proposant au spectateur de vibrer aux émotions qui s'y contiennent, mais dans un contexte de *spectacle* plutôt que de récit (souligné par Odin, 2011, p. 125). Puisque l'énonciateur construit est réel, il s'agit de la chaîne de télévision qui diffuse le Tour et leurs commentateurs en direct, cette expérience n'est pas *fictionnalisante* bien qu'il y ait selon lui une certaine diégétisation. La

course est racontée narrativement, « comme un grand récit divisé en une succession de micro-récits » (Odin, 2011, p. 126), mais le mode ne relève pas de la fiction. Sa lecture mobilise donc deux modes: *spectacularisant* et *documentarisant*, selon les critères qu'il a déjà établis.

Toutefois, en plus des espaces de communication pour la course en tant que tels qui sont identifiés (l'espace de communication du sport et l'espace de communication du direct), plusieurs autres entrent en jeu au fil de la diffusion. Il note les espaces de communication publicitaire, dont la lecture relève selon lui plutôt du mode *documentarisant*, et touristique, par les plans de caméra choisis et l'intérêt de l'endroit dans lequel se déroule le Tour. Au final, la compréhension du média est toujours une combinaison de facteurs, et même de différents modes de communication fonctionnant en tandem.

3.1.3: Sémio-pragmatique pratique: l'utilisation de la méthode d'Odin pour le *streaming*

Il me reste donc à identifier comment ces concepts peuvent s'articuler pour m'aider à comprendre la pratique du *streaming* de jeux vidéo. Les modes communicationnels et les espaces de communication me permettent de délimiter des espaces représentant l'apprentissage, le lien affectif, l'esthétique et la communauté en diffusion de jeux vidéo (voir tableau en annexe B). En identifiant des genres de diffusion et leurs différentes caractéristiques par les moyens identifiés par Odin, il sera possible de clarifier à quel type d'auditoire chacun d'eux s'adresse. Au lieu de tenter de créer et nommer de nouveaux modes pour parler du *streaming* de jeux vidéo, tentons de voir comment les modes qu'il exemplifie déjà font sens pour le jeu vidéo en général, puis sa diffusion. L'exemple qui me semble le plus frappant sont les modes *spectacularisant* et *documentarisant* évoqués dans son exemple du Tour de France.

Il est assez aisé de noter des exemples proposant une lecture *spectacularisante* dans le cadre du jeu vidéo. Si le jeu ne mise pas majoritairement sur un aspect narratif, les actions posées par le joueur peuvent prendre plutôt la forme d'un « spectacle », pouvant se retrouver dans des jeux plutôt difficiles et demandant une forte coordination. On peut alors considérer que le diffuseur se place comme performeur (ou diffuseur-performeur) dans son énonciation, ce qui place le spectateur dans une situation d'auditoire ou de foule. On peut voir dans un jeu comme *Sonic the Hedgehog* plusieurs séquences de jeu conceptualisées pour amener un tel sentiment de spectacle — particulièrement, des moments où le joueur effectue un saut et perd en quelque sorte le contrôle du personnage. De par la conception des niveaux, le mouvement demeure fluide malgré que le personnage virevolte dans les airs, sautant d'un *bumper* à l'autre (à la manière d'une machine de *pinball*) et parcourant rapidement le niveau. Ayant moins de contrôle sur son personnage durant ces séquences et ayant plutôt avantage à le laisser rebondir jusqu'à un endroit sécuritaire, le joueur a alors tout le bénéfice d'observer le niveau de long en large et les cabrioles du titulaire hérisson. Au contraire du Tour de France ou de la plupart des épreuves sportives médiatisées, le jeu vidéo offre par contre le contrôle au joueur et, par conséquent, moins de moments d'observation ou de spectacle. Cependant, du côté du spectateur, une expérience similaire comme spectacle peut en émerger.

Le contrôle des actions dans le cadre du jeu et les différentes représentations qui en émergent peuvent bien servir une lecture plutôt *documentarisante*. Dans un jeu historique, par exemple, le fait que le joueur puisse agir sur une situation, un environnement ou une simulation historique peut permettre une association forte entre les actions et le contexte socio-culturel ou une association aux personnages. La lecture *documentarisante* demeure similaire, avec une attention aux détails, souvent une trame narrative explicative, mais l'ajout d'agentivité pour le joueur permet une association plus forte par des procédés similaires. Adam Chapman différencie, par exemple, ces deux différentes visions du jeu vidéo historique en jeux de simulation réaliste et conceptuelle. Dans un jeu de simulation réaliste,

l'apport historique est surtout dans l'aspect visuel, les personnages et la trame narrative (Chapman, 2016, p. 61). Le jeu *Discovery Tour by Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), par exemple, offre un monde où le joueur peut simplement marcher et observer les scènes historiques de l'Égypte antique et en apprendre plus sur les monuments représentés tels le Sphinx ou les Pyramides, mais aussi sur la vie de tous les jours à l'époque et les gens qui y vivaient. Même dans une partie normale, toutefois, une lecture *documentaristante* peut être faite, puisque le joueur sera inséré dans une représentation d'une époque historique et peut en apprendre sur l'histoire à travers celle-ci. Au contraire, la simulation conceptuelle crée un système de règles vraisemblables par rapport à une époque historique et permet au joueur d'y interagir (Chapman, 2016, p. 69-70). Au lieu d'en apprendre par la représentation visuelle et narrative, le joueur peut toujours effectuer une lecture *documentaristante* d'un jeu comme *Civilization V* (Firaxis Games, 2010). Cette fois, elle s'opérera à travers des règles de jeu, l'évolution dans le temps et les technologies ou les tensions qui peuvent émerger entre les différentes civilisations par exemple.

Finalement, notons comment ces modes communicationnels peuvent se transférer du côté de la diffusion vidéoludique en ligne. Le spectateur peut faire une lecture *spectacularisante* de plusieurs types de *streams*, mais un exemple marquant peut être celui de la diffusion du sport électronique. Aujourd'hui, le sport électronique peut offrir des expériences similaires à celles du sport traditionnel, par la place des commentateurs, les plans de caméra et les reprises instantanées, offrant une expérience esthétique et émotionnelle assez proche. En plus, il peut y avoir une possibilité de suivre les athlètes électroniques dans leur entraînement, plusieurs d'entre eux étant également des diffuseurs en plus de participer à des événements compétitifs. Bien que les jeux, les joueurs et l'environnement en général du sport électronique soient bien différents du sport traditionnel, le spectateur peut en faire sens de plusieurs manières similaires.

Je peux noter une différence majeure, par contre, par rapport aux éléments relevés par Odin dans son mode *spectacularisant*. L'espace construit dans la

communication y est en quelque sorte distinct: Odin notait une barrière entre le spectacle et le spectateur dans son mode *spectacularisant*, mais elle est ici brisée, poreuse, permettant un aller-retour dans la communication. De plus, la relation affective s'effectue non pas seulement avec les personnes réelles impliquées dans ce spectacle, mais également avec l'objet dont il est question: le jeu vidéo ou la partie en cours et qui est racontée par la diffusion. Par le clavardage et la communication bidirectionnelle ainsi qu'un lien plus complexe entre spectateur et jeu diffusé, de nouveaux liens affectifs peuvent être créés à travers une lecture qui demeure similaire.

Une lecture *documentarisante* de la diffusion de jeux vidéo en ligne est également possible, particulièrement dans l'optique de l'apprentissage d'un jeu, de ses techniques et ses stratégies. Un joueur expert peut présenter son approche, ses stratégies et autres à un auditoire qui, au lieu de s'attacher à l'expérience diégétique du jeu, cherche plutôt à extraire l'information des images et surtout de la trame de commentaire du diffuseur. Que le but de cette information soit d'améliorer la pratique du spectateur ou simplement d'assouvir une certaine curiosité, elle est communiquée et comprise largement de la même manière que dans un film ou une émission télévisée.

Au final, on peut considérer chacun des quatre types de motivations explorées ici comme des modes communicationnels. Pour la compréhension du spectateur en jeu vidéo, je propose de les établir en modes de lecture: peu importe le mode énonciatif du *streamer*, le spectateur peut choisir de faire une lecture plutôt pédagogique, affective, esthétique ou communautaire d'une diffusion. Une considération majeure maintenant manquante se trouve dans les éléments qui facilitent ou mènent le spectateur à mettre en place ces différents modes de lecture.

3.2: Analyse de jeux et exemplification

Tout en gardant en tête les concepts de la sémio-pragmatique d’Odin et comment ils peuvent m’informer sur la pratique du *streaming*, j’emploierai une analyse de jeu afin de voir quels éléments permettent de promouvoir l’une ou l’autre des quatre modes de lecture identifiés plus tôt chez les spectateurs de jeux vidéo²³. Les analyses seront basées sur des éléments tirés de deux approches en analyse de jeux: le *close reading* appliqué au jeu vidéo de Bizzocchi et Tanenbaum (2011) et les éléments d’analyse plus généraux de Clara Fernández-Vara (2015). Ces deux approches en analyse de jeux pourront être utilisées pour localiser et noter des éléments distincts à l’intérieur de jeux — en quelque sorte, ils établiront une base de caractéristiques potentiellement intéressantes sur lesquelles garder un œil tout au long de l’analyse.

3.2.1: Bizzocchi et Tanenbaum, des difficultés d’analyse en jeu vidéo

Les auteurs Jim Bizzocchi et Theresa Jean Tanenbaum proposent une application de la technique littéraire du *close reading* appliquée au jeu vidéo. Il s’agit, selon eux, d’un examen détaillé, une déconstruction et une analyse d’un texte médiatique, une méthode née de l’étude littéraire mais depuis appliquée à d’autres médias tels que le cinéma (Bizzocchi et Tanenbaum, 2011, p. 289). Pour les besoins de mon analyse, je désire surtout noter les difficultés qu’ils soulèvent par rapport au *close reading* de médias numériques en quatre parties: l’indétermination, l’étendue, la difficulté et la position du chercheur ou l’authenticité de sa lecture.

Premièrement, selon les auteurs, les nouveaux médias (et particulièrement les jeux) sont beaucoup plus indéterminés que plusieurs médias traditionnels — deux joueurs n’auront pas nécessairement la même expérience du même jeu (*Ibid.*, p. 299). Bien

²³ Pour rappel: l’apprentissage, le lien affectif, l’esthétique et la communauté.

sûr, l'acte de lecture, comme je l'ai présenté au travers de la méthode sémiopragmatique de Roger Odin, comporte beaucoup de nuances et ne s'effectuera pas de la même manière d'un auditeur à l'autre même à la télévision ou au cinéma. Du moins, dans un média plus traditionnel, le texte ou l'artéfact audiovisuel forme un point d'ancrage auquel l'analyste ou le chercheur peut revenir, mais ce n'est pas le cas dans un jeu vidéo comportant un certain degré d'agentivité du joueur, ou d'émergence pour reprendre les termes de Juul. Bizzocchi et Tanenbaum qualifient même ce média d'« instable » ou de « cible mobile », d'autant plus dans des expériences multijoueurs ou massivement multijoueurs où l'émergence provient non seulement d'éléments de jeu mais aussi d'autres individus. Selon eux, la lecture doit donc comprendre et considérer cet aspect incertain et très vaste du jeu vidéo.

Ensuite, ils mentionnent l'étendue (ou *scope*) du jeu vidéo comme étant vaste et le rendant difficile à analyser. Dans des jeux de rôles ou des jeux à mondes ouverts, il n'est pas rare d'avoir assez de contenu pour combler des centaines d'heures — dans le cas de jeux à génération procédurale, un nombre potentiellement infini d'heures. Les auteurs notent que la quantité d'embranchements ludiques et narratifs d'un jeu ainsi que la taille de son environnement forment de tels embûches à l'analyse, mais aussi que plusieurs jeux n'offrent pas des capacités de *bookmarking*²⁴ suffisantes. En littérature et en audiovisuel, notent-ils, il est aisé de revenir en arrière d'une scène ou d'un chapitre, mais il n'est pas nécessairement de même en jeu vidéo.

La difficulté inhérente au jeu vidéo et les aptitudes du chercheur sont également un facteur rendant la lecture d'un jeu vidéo plus difficile. Si un texte ou un film peut effectivement être difficile à lire ou à interpréter, les capacités du joueur sont essentielles pour pouvoir même accéder aux segments suivants dans un jeu vidéo, non seulement pour les analyser. Les jeux, pour eux, demandent et mobilisent des capacités avancées de coordination psychomotrice à la modélisation complexe d'éléments de jeux et de stratégie pour être capable de réussir et d'avancer (*Ibid.*, p. 300). Même si un chercheur possède ces capacités et les exécute correctement, il

²⁴ Capacités de sauvegarde et de retour en arrière, particulièrement de sauvegardes multiples et non-consécutives.

peut être difficile de les appliquer tout en gardant son esprit critique et un œil attentif pour les fins de l'analyse. Ils notent également qu'un joueur novice ou un joueur expert n'observent et ne relèvent pas les mêmes éléments lors de leur partie et que certaines interactions peuvent devenir des automatismes avec assez d'expérience. De plus, la répétition peut mener l'analyste à perdre une certaine distance critique par rapport au jeu, ce qui peut être problématique.

Finalement, pour revenir sur ce dernier point, les auteurs notent que la place du chercheur change au fil du jeu et que sa propre place vis-à-vis celui-ci doit être considérée dans la méthodologie. L'analyse est, au final, centrée sur l'expérience individuelle de l'analyste en jeu vidéo, et cette expérience se doit selon eux de rester « authentique », c'est-à-dire qu'elle doit combiner l'expérience critique de l'analyste et l'expérience ludique du joueur en une seule personne. Selon eux, le chercheur se doit de conserver une sorte de dualité dans son approche au jeu, parfois prenant un pas de recul pour l'analyser mais aussi parfois se prenant plus complètement au jeu. Ils nomment « naïve » la position du joueur, dans ce cas-ci, qui conserve une perspective plus ouverte à toutes les nuances de l'expérience. Au contraire, le chercheur se doit de demeurer critique, d'avoir un point de recul et pouvoir amener une certaine objectivité pour compléter son expérience. Selon eux, le chercheur doit donc osciller entre ces deux états pour réussir son analyse de jeu.

Ces multiples difficultés par rapport à l'analyse d'un jeu sont essentielles à considérer, mais ne complètent pas selon moi ce qui est nécessaire pour l'élaboration d'une méthodologie qui permettrait de comprendre les espaces de communication du *streaming* de jeux vidéo. L'approche de Clara Fernández-Vara permettra de répondre à certaines de leurs questions laissées plus ouvertes.

3.2.2: Fernández-Vara, vers une méthodologie plus complète

Je supplémente mon approche à l'analyse de jeux à l'aide de la méthodologie d'analyse de Fernández-Vara. Son but, dans *Introduction to Game Analysis*, est de proposer une méthode d'analyse du jeu vidéo qui s'adaptera aux besoins de chercheurs, d'étudiants, de créateurs et d'amateurs et leur fournira un vocabulaire pour mieux échanger leurs idées sur le sujet. L'un de ses points importants est d'observer le discours autour d'un jeu comme élément essentiel à l'analyse en plus de ses éléments audiovisuels et ludiques — similaire à l'approche sémiopragmatique d'Odin. Puisque la diffusion de jeux elle-même constitue une sorte de discours sur le jeu qui est diffusé, voir par quels moyens celui-ci affecte l'analyse du jeu permettra de bien prendre en compte ces deux côtés, le discours comme le jeu.

Pour ce faire, la méthode qu'elle choisit est l'analyse de jeux en tant que textes, basée entre autres sur les écrits de Barthes pour l'utilisation d'analyses textuelles appliquées à d'autres artefacts culturels que des textes écrits. Toutefois, cette analyse s'étend au « paratexte » ou le discours prenant place autour de ce texte par le public et la presse ainsi que le dialogue entre le joueur et le jeu, faisant quelque peu penser au théâtre où il y a distinction entre la pièce écrite et interprétée. Elle désire également analyser les caractéristiques du jeu vidéo en tant que tel, plutôt que des analyses de morceaux du jeu (cinématiques, entre autres) basées sur d'autres médias. Finalement, les jeux sont selon elle interprétables puisqu'ils contiennent un sens, un contexte du fait de ses joueurs et son époque, et permettent une interaction qui produit également un sens (Fernández-Vara, 2015, p. 6).

Deux approches sont délimitées pour cette analyse textuelle, soit une approche structuraliste ou post-structuraliste. La première s'intéresse à des motifs récurrents, qu'ils soient dans le design, les sujets ou l'esthétique des objets analysés. La seconde vise plutôt les processus de création de sens, les contextes et les différences dans la compréhension d'une œuvre selon l'auditoire (*Ibid.*, p. 11). Le but de l'auteure est de donner des outils pour ces deux approches dans l'analyse textuelle

du jeu vidéo. Elle propose une exploration du contexte de production et de réception d'un jeu en plus de ses caractéristiques formelles et de son expérience.

Elle identifie plusieurs éléments qui entrent en compte dans la méthodologie d'une telle analyse de jeux. L'importance de jouer de manière critique au jeu (en opposition à y jouer pour le plaisir) est soulignée, même si le jeu est déjà bien connu du ou de la chercheur(e). La question de « terminer » un jeu est soulevée, puisque beaucoup de jeux offrent trop de possibilités pour qu'elles soient toutes explorées, surtout dans ses aspects systémiques. Une avenue spécifique pour répondre à cette question n'est pas suggérée, seulement qu'elle doit être résolue de prime abord et selon les besoins de l'analyse. Jouer au jeu réduit la « distance critique » de l'analyse, cependant, et risque de la rendre concentrée seulement sur l'expérience du ou de la chercheur(e). Certaines techniques peuvent être employées, selon l'auteure, pour réduire ce problème, telles que reconnaître ses propres habitudes de jeu et les expliciter au cours de l'analyse, ou de compléter une expérience de jeu par celles d'autres, en observant d'autres joueurs ou des enregistrements de jeux (*Ibid.*, p. 27-28). Cette dernière distinction me semble particulièrement importante dans une analyse portée sur le paratexte et particulièrement la diffusion d'un jeu en particulier.

Fernández-Vara insiste donc sur l'importance de décider assez tôt du degré de complétude acceptable du jeu pour l'analyse selon les critères du chercheur, un concept pouvant être étendu selon moi au nombre énorme de pratiques de jeu, de diffuseurs du jeu en ligne et de différentes communautés. Le contexte de production, de sortie et de réception d'un jeu doit alors être pris en compte pour bien choisir les éléments clés parmi ce grand bassin d'information, et peut être compris en relation avec les autres jeux de l'époque ainsi que des sources académiques et journalistiques l'entourant. Il est également important de prendre en compte les aspects technologiques présents lors de la sortie du jeu (la présence et l'importance relative de plateformes comme YouTube ou Twitch, par exemple) pour bien saisir le bassin de diffusions entourant le jeu et orienter les choix à considérer.

L'un des éléments spécifiques à l'analyse d'un jeu proposés par l'auteure est l'analyse de dynamiques de jeu, à l'opposé de mécaniques et d'esthétiques du modèle MDA mentionné plus tôt. Les mécaniques et éléments individuels d'un jeu sont si nombreux qu'il peut être difficile de s'y concentrer, et les émotions (ou *aesthetics*) qui s'en dégagent sont personnelles et en flux constant. La manière par laquelle ces mécaniques de base s'assemblent en stratégies et en manières de jouer peuvent former un élément très intéressant et plus simple à analyser que les mécaniques ou émotions plus larges. L'auteure suggère également plusieurs outils provenant plutôt du domaine du design de jeu que de l'analyse en tant que telle, suggérant que les outils de design utilisés pour la création d'un jeu peuvent tout de même être intéressants pour comprendre les jeux d'un point de vue extérieur.

Un autre aspect à prendre en compte est le transfert entre l'auditoire ciblé par un jeu et l'auditoire ciblé par différents pans des diffuseurs qui y jouent. Fernández-Vara note que des mécaniques de jeu peuvent être conçues pour plaire à des auditoires de joueurs particuliers à travers des genres vidéoludiques (Fernández-Vara, 2015, p. 74-75). J'ajouterais que ces mécaniques influencent également les modalités de diffusion du jeu, autant par quels joueurs les diffuseront que les auditoires qui les regarderont. Par exemple, un jeu plus lent peut introduire différents sentiments, comme le suspense ou la relaxation, mais permet également à un joueur de commenter davantage dans le cadre d'une diffusion. En plus de ces effets pour le joueur, cela peut rendre le jeu plus approprié pour une diffusion décontractée avec discussions entre diffuseurs ou avec l'auditoire par le clavardage. À l'inverse, un jeu plus rapide peut introduire de la tension et du défi, mais aux dépens de la capacité du joueur à communiquer avec l'auditoire. Ce type de jeu peut néanmoins être diffusé, mais la motivation aura plutôt tendance à se retrouver dans les aptitudes du joueur que la conversation entourant le jeu.

Je pourrai également considérer l'apprentissage et l'interface du jeu lors de l'analyse pour mieux comprendre son impact sur sa diffusion. Si le joueur suit une progression plutôt linéaire à travers le jeu qui permet un apprentissage progressif, les spectateurs peuvent rejoindre ou quitter la diffusion du jeu à tout moment. S'ils

sont moins familiers avec le jeu en tant que tel, rejoindre une diffusion en cours peut être source de confusion si l'interface n'est pas assez claire et accessible. L'adhésion aux conventions d'un genre ou l'innovation par rapport à ceux-ci en termes d'interface et de contrôle peuvent alors être de bons outils d'analyse, puisqu'une interface conforme à un genre de jeu sera plus facile à comprendre pour un spectateur ne connaissant pas le jeu mais ayant une connaissance du genre ou du jeu vidéo en général. Par exemple, dans deux jeux de cartes à collectionner comme *Hearthstone* et *Magic the Gathering : Arena*, un spectateur aguerri de l'un pourra plus facilement s'y retrouver dans les informations offertes par l'autre par la similarité des interfaces requises par ce genre de jeu. La *mana*, bien que très différente dans son fonctionnement d'un jeu à l'autre (beaucoup plus complexe dans *Magic the Gathering*), est représentée en avant-plan à l'écran et permet à un spectateur avisé de mieux comprendre les mécaniques de jeu en action.

Finalement, comme il est noté par Fernández-Vara (2015, p. 193-194), l'analyse de communautés de joueurs (et de spectateurs, pour ce cas précis) est une tâche ardue demandant une méthodologie rigoureuse et bien planifiée. Elle comporte effectivement un changement de perspective allant plutôt vers l'étude de la communication, des médias, voire l'anthropologie et la sociologie, et demande des outils provenant de ces différents domaines pour en faire une étude complète. À travers les éléments d'analyse, la multitude d'écrits sur la diffusion de jeux et la méthode sémio-pragmatique de Roger Odin, je pourrai tout de même m'y lancer de manière éclairée pour tester l'hypothèse en quatre modes de lectures énoncés au début du chapitre.

3.2.3: Opérationnalisation de l'analyse

À travers les approches de Bizzocchi et Tanenbaum et Fernández-Vara, j'ai maintenant énoncé des éléments d'analyse de base, certaines difficultés qui y sont liées, la place du paratexte ainsi que certaines considérations supplémentaires qui

seront très utiles lors du dernier chapitre, où l'analyse de jeu prendra place. Au final, une question qui est tout aussi importante que ce qui sera analysé demeure la raison derrière l'analyse : valider l'hypothèse des modes de lecture de spectateurs à travers des séquences de jeu et de diffusion.

Depuis le début de mon questionnement, l'enjeu de l'ampleur des informations, diffusions et œuvres à considérer en est un de taille. J'ai choisi d'analyser une seule série afin de réduire cette ampleur à un point focal, qui permettra de réduire à des séquences, des communautés et des diffusions qui seront centrées autour de ce seul point. J'ai choisi la série des *Dark Souls* puisqu'ils exemplifient, selon moi, les quatre modes de lecture des spectateurs en jeu vidéo en un seul jeu et puisqu'il s'agit d'un jeu très connu et médiatisé qui a fait l'objet de beaucoup de diffusions et de contenu vidéo.

Le but de l'analyse consiste donc à démontrer les quatre modes de lecture du spectateur en tirant des séquences, des mécaniques ou d'autres éléments qui proviennent d'une diffusion ou qui semblent diffusables et qui s'appliquent à l'un de ces types. En montrant qu'un jeu peut contenir des éléments qui convoquent soit la motivation d'apprentissage, de lien affectif, d'esthétique ou de communauté et qui peuvent être transmis à l'aide d'une diffusion, je pourrai montrer que ces quatre éléments sont bel et bien importants dans la diffusion de jeux vidéo.

Il s'agit également d'une preuve de concept par rapport à une certaine « diffusabilité » du jeu vidéo, soit de montrer qu'un jeu peut, par ses éléments innés, être plus ou moins porté vers le *streaming* en ligne. Il m'était important de choisir, pour ce faire, un jeu qui ne relève pas de l'environnement du sport électronique où les jeux sont réfléchis pour leur diffusion de prime abord. Même un jeu de 2011 comme *Dark Souls* qui précède l'explosion de popularité du *streaming* vers 2014 pourrait, selon moi, avoir des caractéristiques qui le portent vers la diffusion, et c'est un autre intérêt de cette analyse.

Finalement, l'analyse de jeu, surtout en considérant l'aspect paratextuel introduit par Fernández-Vara, me semble un outil parfait pour appliquer la méthode sémio-

pragmatique d'Odin au jeu vidéo. Pour discuter d'éléments paratextuels au jeu vidéo, sa diffusion et la création de médias parallèles à partir de celui-ci, je me baserai non seulement sur les actes de communautés et de diffuseurs, mais également sur des éléments qui y sont inhérents et qui demeurent importants lors du *streaming*. C'est donc sur ces éléments, sur *Dark Souls* ainsi que sa diffusion, ses diffuseurs et ses communautés que je me concentrerai lors du prochain chapitre.

4 – ANALYSE ET DÉMONSTRATION PAR *DARK SOULS*

La typologie des modes de lecture en diffusion de jeux vidéo proposée au second chapitre (voir pages 49-62) et la méthodologie sémio-pragmatique suggérée nécessite donc une démonstration en bonne et due forme. Pour ce faire, je passerai par l'analyse de la série *Dark Souls*. À travers cette exemplification, je pourrai également montrer l'utilité du modèle proposé en lien avec l'auditoire et la compréhension de celui-ci, et possiblement ouvrir des avenues d'analyse de jeu ou de design. Le choix du jeu est motivé par ses liens avec tous les modes de lecture que j'ai présentés de différentes manières. De plus, la sortie de l'original coïncide plus ou moins avec la montée de Twitch et sa popularisation de la diffusion en ligne en flux direct de jeux vidéo en 2011. La série y demeure d'ailleurs populaire avec chaque itération. Si les statistiques sont difficiles à obtenir avant 2016, tous les jeux de la série ont gardé une certaine popularité sur Twitch depuis, notamment avec un regain de popularité en 2022 avant la sortie d'*Elden Ring*. Le jour de sa sortie, ce dernier a eu plus de 900 000 spectateurs sur Twitch (SullyGnome, 2023).

Dark Souls est un jeu de From Software de 2011, suite spirituelle de *Demon's Souls* du même développeur en 2009. Il s'agit d'un jeu de rôle et d'action à la troisième personne où le joueur doit parcourir les ruines d'un ancien royaume et y affronter différents ennemis. Les niveaux comprennent divers embranchements, demandant un certain degré de navigation de la part du joueur et même l'ennemi le plus simple peut être dangereux sans des réflexes aiguisés. Cela devient d'autant plus important puisque chaque mort peut signifier perdre de ses acquis représentés par la monnaie du jeu, les *souls*. Le tout culmine avec des combats contre des *boss*, des ennemis souvent gigantesques et particulièrement difficiles à vaincre qui bloquent la progression du joueur. Deux suites paraissent dans les années suivantes, *Dark Souls II* (From Software, 2014) et *Dark Souls III* (From Software, 2016) en plus des jeux divergeant de la série principale mais reprenant des mécaniques similaires en

parallèle, dont *Bloodborne* (From Software, 2014). *Elden Ring*, paru en 2022, peut être vu comme la suite spirituelle et la continuation la plus directe aux *Dark Souls*, ajoutant un monde ouvert beaucoup plus vaste et pouvant être exploré à dos de cheval.

La série est réputée pour sa difficulté qui implique une grande quantité d'informations et de mécaniques à maîtriser pour réussir, mais particulièrement pour son apprentissage laborieux. Une critique de Keza MacDonald pour IGN note que *Dark Souls* peut être « punitif, cruel, sadique et intransigeant » (MacDonald, 2011, ma traduction), notant à quel point le joueur peut s'attendre à mourir à tous les coins du jeu et de toutes les manières imaginables. Toutefois, elle note également que la mort est importante pour le jeu au-delà de son omniprésence : il s'agit de l'élément de base de l'apprentissage dans le jeu. Il me semble donc naturel qu'un joueur novice ou commençant à être intéressé par la série veuille se renseigner d'abord, et une des sources possibles sera certainement par le *streaming*. Il y a également plusieurs embranchements dans le design de niveaux et des passages secrets qui pourraient avoir été négligés même par un joueur expérimenté et qui pourraient être révélés dans une diffusion.

Par ailleurs, il y a également plusieurs manières d'y jouer, différents types de personnages à créer, et les options de personnalisation et d'équipement sont assez vastes pour qu'on puisse y exprimer sa personnalité. Les diffuseurs ont donc une opportunité de présenter différentes options que leur communauté n'aurait possiblement pas considérées. À travers la jouabilité et l'exploration elle-même, deux joueurs ou diffuseurs auront des expériences complètement différentes. Malgré une certaine linéarité, les options sont assez ouvertes pour que différentes motivations de spectateurs puissent coexister. Bien sûr, les jeux offrant différents types de jouabilité sont assez communs dans ce genre, comme *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Cependant, peu combinent cette ouverture avec la difficulté des *Dark Souls* et leur intérêt pour un apprentissage plus poussé.

Il s'agit d'une série assez reconnue pour ses qualités audiovisuelles, qui peuvent autant contribuer à la diffusion qu'à l'expérience directe du jeu. L'une de ses qualités se trouve dans ses vues d'ensemble²⁵, soit des endroits spécifiques avec un point de vue particulier sur un environnement vu du dessus. Dans sa critique de *Dark Souls* pour GameSpot, Kevin VanOrd note que « personne ne devrait vouloir résider sur une terre où la mort guette autant » (VanOrd, 2011, ma traduction). Toutefois, selon lui, le jeu convainc le joueur de rester, promettant de nouveaux paysages à observer à travers des *vistas*, une caractéristique principale selon lui. Les bandes sonores des différentes entrées de cette série sont également réputées pour leur qualité, formant un potentiel attrait même pour un auditeur qui y porte peu attention durant la diffusion. L'intérêt pour le jeu a été renouvelé en 2018 avec une version mise à jour du jeu original pour plusieurs nouvelles plateformes, offrant notamment des graphismes rehaussés.

Finalement, il s'agit également d'une série avec une grande communauté et une influence à long terme sur l'environnement médiatique du jeu vidéo. Depuis sa sortie, une certaine communauté multijoueur s'y est développée à travers des messages que les joueurs peuvent se laisser entre eux, notamment pour combler l'absence de tutoriels pour l'apprentissage de certaines mécaniques. Plusieurs modes de jeu ont même été créés par la communauté, dont un *randomizer*²⁶, et les défis auto-imposés par les joueurs y sont communs.

Je vais donc explorer chacun de ces aspects dans l'optique de la diffusion et de l'auditoire à travers une analyse de jeu. L'analyse se déroulera en quatre parties représentant les quatre modes de lecture se concentrant sur divers éléments dans le même espace de communication qu'est la diffusion des jeux de la série *Dark Souls*. Le plus difficile sera le mode de lecture communautaire, qui devra être analysé

²⁵ Traditionnellement nommées *vistas* dans la littérature anglophone, un concept en design de niveau où on offre un point de vue surélevé au joueur pour apprécier un endroit marquant ou particulièrement beau.

²⁶ Nom habituellement donné à une modification de jeu qui rend les ennemis, objets ou autres éléments d'un jeu aléatoire, lui donnant une nouvelle vie pour un joueur expert.

seulement par la boîte de clavardage comme élément supplémentaire à ceux explorés plus tôt par les outils méthodologiques de l'analyse de jeux.

La première portera sur la difficulté de la série et ses diverses facettes, leur apprentissage et les mécaniques qui y sont cachées. La quantité d'informations manquantes devant être remplies par une collaboration de la communauté y étant un aspect très intéressant, l'effort d'apprentissage et d'échange d'informations de la part des joueurs y sera également présenté.

Ensuite, je passerai par les éléments permettant l'expressivité du joueur à l'intérieur des jeux de la série. Les différentes options de jouabilité, les situations créées par le design de niveau et les combats contre les *boss* y seront donc abordés. L'apport de la communauté à travers des modifications apportées au jeu ainsi que des défis supplémentaires seront aussi des éléments d'intérêt pour mon analyse.

En troisième lieu, j'aborderai les caractéristiques esthétiques de la série, passant par l'aspect audiovisuel, mais également narratif. La recherche d'éléments narratifs y est particulièrement importante puisque la série utilise beaucoup la narration environnementale, telle qu'introduite et expliquée par Henry Jenkins (2002). La recherche de bribes d'information dissimulées dans les différents niveaux vient effectivement former l'essentiel de l'histoire racontée par le jeu. La difficulté pouvant aller jusqu'à créer une certaine esthétique de la jouabilité m'intéressera également, où un joueur expert traversant le jeu avec précision peut créer une sorte d'expérience esthétique.

Finalement, des extraits de salons de clavardage en direct accompagnant différentes diffusions de cette série seront analysés pour relever des cas de construction de communauté. Il s'agit de l'élément le plus difficile dans les circonstances où il s'agit de prestations déjà terminées et ancrées dans le temps, mais je pourrai m'outiller d'archives vidéo comprenant ce salon de clavardage disponible sur certaines chaînes YouTube.

Le but est que cette suite d'éléments montre les raisons du succès de cette série dans le *streaming* de jeux vidéo et comment ses diverses caractéristiques s'adaptent bien à cette pratique. Ce faisant, je pourrai également démontrer l'adéquation des quatre modes de lecture proposés du spectateur de la diffusion en flux direct de jeux vidéo : l'apprentissage, les liens affectifs, l'esthétique et la communauté.

4.1: Les enjeux de l'apprentissage dans *Dark Souls*

De prime abord, l'élément le plus important d'un jeu qui se prête à l'apprentissage à travers une diffusion me semble être le type et la quantité de compétences qui pourront y être acquises. Toutefois, la présentation et la clarté des éléments de jeu, surtout à travers l'interface utilisateur, jouent également un rôle important pour pouvoir bien suivre l'état du jeu à tout moment sans avoir accès à ses contrôles comme spectateur.

Comme l'indiquaient Lowood et Bittanti (voir pages 22-26) sous le terme de *community players* (Lowood et Bittanti, 2006), cette volonté d'apprentissage et d'enseignement à travers la diffusion existe depuis longtemps jusqu'à des jeux comme *StarCraft* ou *World of Warcraft*. Depuis les années 1990, les joueurs novices recherchent des enregistrements de parties de joueurs experts pour voir quelles techniques et stratégies ceux-ci mobilisent dans leurs parties de jeu. Puisqu'on peut considérer que *Dark Souls* demande à la base un travail collectif pour bien le comprendre et le maîtriser, on peut retrouver ce genre de pratiques malgré qu'il ne s'agisse pas d'un jeu aussi directement multijoueur et compétitif que ceux dont Lowood et Bittanti parlaient. Cela est mis de l'avant par des méthodes incluses dans le jeu lui-même, dont la capacité de laisser des messages à d'autres joueurs pour partager ses propres connaissances, mais la pratique du *streaming* dans sa lecture pédagogique permet d'aller bien plus loin. Un spectateur peut avoir l'expérience de mouvements (ou *patterns*) d'ennemis et de *boss* avant de

les rencontrer, ce qui lui donne un avantage marqué lors du combat contre ceux-ci comparativement à un joueur n'ayant pas cette expérience.

Dark Souls demande énormément d'essais et d'erreurs, de réessayer de vaincre ses plus puissants ennemis sous la menace constante de perdre une part de son progrès. Les *souls*, ou *runes* dans *Elden Ring*, servent à la fois de monnaie et d'expérience dans les jeux de la série pour acquérir de nouveaux équipements ou des points de statistiques. Ceux-ci sont récupérés en tuant des ennemis, particulièrement les *boss*, ou en vendant des objets aux marchands. Mourir dans *Dark Souls* fait effectivement perdre au joueur toutes ses *souls* et laisse une marque à cet endroit pour les récupérer. Mourir de nouveau sans avoir pu aller les collecter signifie les perdre de manière permanente. Chaque élément appris et maîtrisé devient alors vital pour conserver son progrès à travers le jeu puisque cette caractéristique peut le rendre très punitif. Particulièrement, l'apprentissage des niveaux et des pièges qui peuvent y être cachés ou l'ordre dans lequel ceux-ci peuvent être effectués semblent d'un intérêt particulier considérant les conséquences d'une mort inopinée ou au mauvais endroit. Dès le début d'une partie de *Dark Souls*, ce ton est donné, puisqu'un ennemi du tout premier niveau, l'*Undead Asylum*, fait rouler un baril explosif en bas d'un escalier sans avertissement. Cela aura tôt fait de tuer un joueur qui ne connaît pas le niveau, lui forçant à recommencer, perdre du progrès et mettant une pression supplémentaire pour ne pas perdre ses *souls* pour faire progresser les statistiques de son personnage.

4.1.1: Les éléments de la difficulté dans *Dark Souls*

Il a déjà été évoqué maintes fois que la série des *Dark Souls*, ainsi que les jeux de leurs créateurs From Software, sont réputés pour leur difficulté. Cependant, quels éléments spécifiques leur confèrent-ils cette réputation ? Premièrement, considérons la base même de la jouabilité — le combat contre des ennemis. En raison de la maniabilité du personnage dans les *Souls*, faire une attaque équivaut à

se mettre en danger, puisqu'une contre-attaque plus rapide de la part d'un adversaire va l'interrompre. Autant il faut connaître la maniabilité et les animations du personnage pour comprendre à quels moments il devient vulnérable, autant il faut connaître les animations des ennemis pour savoir quand les attaquer ou quelles attaques ils vont effectuer. La roulade permet d'éviter la plupart des attaques et des dégâts, mais n'offre qu'une opportunité d'évasion très limitée. Le tout dépend donc de connaissances (savoir la durée d'une attaque, les différents mouvements ou *patterns* des ennemis, etc.) ainsi que des réflexes (l'exécution d'une attaque ou d'une roulade au bon moment). En effet, consulter un guide du jeu en ligne peut permettre de se faire une idée de la force relative des différentes armes, mais n'offre pas ou peu d'informations à propos de leurs mouvements possibles et leur usage optimal. L'expérience d'une diffusion diffère également puisqu'un joueur consultant un tel guide devra savoir quelles questions se poser afin d'obtenir des réponses, alors que l'apprentissage est beaucoup plus organique lorsque guidé par un diffuseur qui s'établit comme tuteur pour sa communauté.

À titre de comparaison, les attaques dans le jeu de rôle et d'action *Skyrim* de la même année n'interrompent que très rarement les animations du joueur ou des ennemis, rendant les réflexes moins nécessaires ou importants pour causer ou éviter les dégâts. Les différents types d'attaques des ennemis y sont aussi beaucoup moins mis de l'avant, demandant en tout moins de connaissances pour pouvoir y réussir au combat. Il faut avoir observé les différents *patterns* et types d'attaques d'un ennemi pour le vaincre. On comprend donc rapidement pourquoi un joueur ayant déjà visionné des diffusions de *Dark Souls* aura une longueur d'avance importante en sachant qu'un ennemi peut attaquer deux ou trois fois d'affilée avant d'avoir une ouverture à être attaqué. Le premier boss de *Dark Souls III*, Iudyx Gundryr, apparaît avant même que le joueur n'ait de capacité d'augmenter ses compétences et la force de son personnage. Le seul élément qui permettra à un joueur de s'en sortir est d'apprendre toutes ses possibilités de mouvement, ou les différences entre sa première forme de chevalier et la seconde où il se transforme en monstre gigantesque. Par exemple, un joueur expérimenté aura l'information que cette

seconde phase, bien que beaucoup plus dangereuse, peut être vaincue plus facilement à l'aide de bombes de feu trouvables dans le premier niveau le précédant. En contraste, ce type de connaissances pour un jeu comme *Skyrim* n'aura que des applications limitées à des ennemis particuliers comme certains *boss* avec mécaniques particulières, comme le dernier ennemi de la quête de la guilde des voleurs. Ce dernier a la capacité de se rendre invisible et un joueur expérimenté s'assurera d'avoir dans son arsenal une manière de le voir par la magie avant de l'affronter.

La mort est également très fréquente, voire omniprésente, dans la série des *Souls*. Elle y est habituellement justifiée narrativement et constitue un élément de jouabilité majeur. Comme il a déjà été mentionné, mourir signifie perdre toute sa monnaie et son expérience (les *souls*), et ne pouvoir les récupérer que si on se rend au site de sa mort sans mourir à nouveau, auquel cas ils seront perdus à jamais. Les ennemis reviennent également tous après la mort du joueur, effaçant son progrès à travers ceux-ci. Seuls certains éléments de progrès, certains *boss* défaits ou passages débloqués vont demeurer. Le tout fait beaucoup penser au concept de *die and retry* (mourir et réessayer) en jeu vidéo, habituellement plus appliqué aux jeux de plateformes²⁷. L'idée est qu'il sera difficile voire impossible de réussir un niveau du premier coup : certains des éléments les plus importants que le joueur acquiert dans un niveau avant de mourir sont de nouvelles connaissances. En essayant et échouant suffisamment de fois, le joueur aura appris tout ce dont il aura besoin pour finalement réussir. Encore une fois, passer par des diffusions du jeu permet d'acquérir certaines de ces connaissances — les mouvements des ennemis, les meilleurs passages à travers des niveaux, etc. — réduisant potentiellement le nombre de morts avant la réussite. La pratique du *speedrunning* appliquée à un jeu aussi labyrinthique que *Dark Souls* semble particulièrement appropriée ici : étant une pratique fondamentalement communautaire, le parcours de l'un sera repris par d'autres pour améliorer le chemin à prendre, ce qui rend la diffusion vitale pour

²⁷ L'un des plus connus est *I Wanna Be the Guy* (O'Reilly, 2007), un jeu de plateformes particulièrement cruel où le joueur devra mémoriser chaque niveau et les pièges qui y sont contenus, la progression étant autrement impossible.

conserver des traces des records passés. Ainsi, un joueur débutant à la pratique ou cherchant des conseils pour continuer son progrès dans le jeu peut apprendre des chemins optimaux ou les armes et techniques appropriées pour certains *boss*. Par exemple, la *Black Knight Halberd*, ainsi que d'autres hallebardes, sont particulièrement efficaces contre des *boss* comme Seath ou Quelaag, mais nécessite de la chance pour l'obtenir après avoir vaincu le chevalier noir la maniant.

Dark Souls introduit également plusieurs objets et mécaniques sans vraiment les expliquer au joueur, laissant leur usage volontairement obscur²⁸. L'une de ces mécaniques est la *humanity*, une caractéristique qui apparaît dans le coin supérieur gauche dans le jeu. Un objet permet d'en acquérir, mais sa description n'est que peu utile : « Rare tiny black sprite found on corpses. Use to gain 1 humanity and restore a large amount of HP ». Donc, utilisez cet objet pour obtenir 1 *humanity* et beaucoup de points de vie. Toutefois, aucun effet de cette *humanity* n'est mentionné : certains types de dégâts sont améliorés, certaines résistances sont accrues et il y a plus de chances d'obtenir des objets en tuant des ennemis. Celle-ci peut également être dépensée pour améliorer l'un des points de contrôle (les *bonfires*) ou entrer dans un état particulier (*human form*, pour ajouter de la confusion) qui permet le jeu multijoueur coopératif ou compétitif. Il ne s'agit là que d'un exemple, mais ce genre de mécaniques semble avoir été conçu pour être découvert et partagé par les joueurs à travers des essais et erreurs, ce qui rend les sources communautaires comme les wikis et les diffusions essentielles pour bien les comprendre.

Même dans l'aspect narratif, beaucoup d'incertitude est laissée volontairement par les développeurs. Plusieurs personnages non-joueurs (PNJs) peuvent être rencontrés dans les *Souls*, et certains auront des quêtes pour le joueur. Cependant, au contraire d'un jeu comme *Skyrim*, *Dark Souls* ne contient pas de journal ou de liste de quêtes — les seules informations disponibles sont dans les dialogues avec ces personnages. Ceux-ci étant dispersés à travers un monde toujours dangereux,

²⁸ Les jeux plus loin dans la série, particulièrement *Elden Ring*, font des tentatives pour expliquer chaque mécanique au joueur pour moins le laisser dans l'ombre. Toutefois, plusieurs objets vitaux y sont tout de même cachés dans le monde ouvert.

oublier un élément d'une quête devient un obstacle important demandant de revenir sur ses pas. Les quêtes peuvent même être échouées sans possibilité d'être tentées de nouveau, peuvent contenir différents choix possibles avec des conséquences permanentes ou être en contradiction les unes avec les autres — le tout, bien sûr, sans explications de la part du jeu.

Un dernier élément à noter : les différents types de dégâts et de résistances présents dans le jeu qui peuvent être améliorés à travers l'usage de divers objets. Chaque ennemi cause un certain type de dégâts — contondant, percutant, feu, électrique, etc., une mécanique commune dans les jeux de rôles. Toutefois, seule la logique et l'essai et erreurs permet de les déduire à l'intérieur du jeu. Pour un joueur ayant de la difficulté avec un *boss* ou une zone en particulier, ce type d'informations peut devenir vital pour progresser. Les objets permettant d'améliorer ses dégâts sont aussi en quantités limitées, ce qui peut causer une peur de les utiliser sans raison. Pour savoir où les utiliser ou quels types de résistances prioriser contre un ennemi, ils pourront également se tourner vers des sources communautaires en ligne. Dans *Dark Souls*, un exemple de ces mécaniques est la *gold pine resin*, une amélioration temporaire de son arme permettant de faire des dégâts de foudre, très efficaces contre certains *boss*. Si le dialogue du jeu mentionne que ces dégâts sont efficaces contre les ennemis « which are resilient to both magic and fire », particulièrement les « dragon family foes », il n'est pas mentionné qu'il s'agit d'un bonus très important contre à peu près tous les *boss* rencontrés dans le jeu. Toutefois, en observant le parcours de *speedrunners* à travers des sources comme la diffusion en ligne, on peut observer que cet objet est omniprésent et que les chemins pris sont optimisés pour en obtenir, ce qui peut mettre la puce à l'oreille d'un joueur plus débutant qui a besoin d'un coup de pouce contre un ennemi coriace.

En somme, on trouve beaucoup de complexité cachée à travers la série des *Souls* et il est souvent laissé au joueur de l'approcher et de l'apprendre sans que le jeu ne vienne le guider. Effectivement, le tutoriel ne permet que d'en apprendre les bases, là où les sources en ligne peuvent combler ces lacunes. La diffusion en direct me

semble être un lieu parfait pour ces apprentissages, offrant une exemplification par vidéo ainsi qu'une rétroaction directe avec le diffuseur.

4.1.2: *Dark Souls*, tutoriel et intégration

Pour ce qu'on pourrait voir comme le dernier jeu de la série des *Souls*, *Elden Ring*, un effort particulier a été mis sur le tutoriel. Une zone optionnelle d'entrée de jeu permet de se familiariser avec les mécaniques de base du combat en relative sécurité. Des informations supplémentaires sont offertes au joueur lorsqu'il entre en contact avec certaines des mécaniques, comme les runes de pouvoir obtenues de certains *boss* particuliers ou les objets permettant le jeu multijoueur. La plus grande innovation, cependant, est une liste de notes contenant des informations supplémentaires sur diverses mécaniques de jeu, sur certains endroits ou ennemis, contextualisées à l'intérieur du monde du jeu.

Dans les entrées précédentes de la série, particulièrement *Dark Souls*, la plupart de ces informations n'étaient pas présentes. Un *boss* est même souvent introduit avant plusieurs informations cruciales — l'*Asylum Demon* de *Dark Souls* apparaît avant que le joueur n'ait d'arme appropriée pour combattre un *boss*, et Iudex Gundyr de *Dark Souls III* apparaît avant que la mécanique de niveaux et d'amélioration de ses statistiques ne soit même disponible comme mentionné précédemment. J'ai mentionné plus tôt que l'objet nommé *humanity* dans *Dark Souls* confère le statut *human form* au personnage, informant le joueur de manière très vague avec sa description. Aucun avertissement n'est toutefois présenté au joueur comme quoi cet état permet le mode multijoueurs compétitif, où d'autres peuvent tenter d'envahir et de venir tuer le personnage-joueur.

On peut voir un certain lien entre l'absence de tutoriels et l'apprentissage communautaire à travers d'autres jeux connus et populaires sur Twitch, un exemple notable étant *Escape from Tarkov* (Battlestate Games, beta depuis 2017). Allant

dans l'extrême du réalisme pour un jeu de tir, le jeu n'a à peu près pas de cartes pour situer le joueur et pas d'explications sur les centaines, voire milliers d'objets à récupérer, dont des pièces d'armes très précises et des dizaines de types de balles pour chaque modèle d'arme. Des joueurs experts comme Pestily ou DrLupo attirent donc une grande attention sur Twitch, entre autres des joueurs novices cherchant à acquérir des informations sur le jeu sans risquer leur propre progrès. Le tout mène à des pics de centaines de milliers de spectateurs lors des différentes mises à jour du jeu (TwitchTracker, 2022) qui s'accompagnent des plus gros changements, et donc du plus gros des nouvelles informations à apprendre.

Au final, même si les aspects de tutoriel se sont modifiés et améliorés au fil des ans et des entrées dans la série des *Souls*, plusieurs éléments importants y manquent toujours. Si les wikis sont truffés d'informations supplémentaires essentielles, les diffusions du jeu peuvent aussi permettre des apprentissages clés pour une application à l'intérieur du jeu. Toutefois, certains outils permettaient déjà un certain partage de connaissances à l'intérieur du jeu avant l'addition de sources externes, ce qui montre en quelque sorte l'intention des développeurs à cet égard. Depuis, même si les mécaniques les plus vitales font beaucoup plus l'objet de tutoriels dans *Elden Ring*, plusieurs d'entre elles sont tout de même cachées dans le monde ouvert du jeu où elles doivent être découvertes.

4.1.3: Diffusion et apprentissage communautaire

Certains éléments communautaires à l'intérieur du jeu permettaient dès sa sortie de partager des informations entre joueurs. L'une des mécaniques très connue des *Souls* est de pouvoir laisser des messages qui apparaîtront dans les mondes d'autres joueurs. Même si leur usage est limité à une liste de mots et de formats de phrases, plusieurs les ont utilisés de manière à transmettre des informations cruciales. Ceux-ci peuvent alors être récompensés par les joueurs qu'ils ont aidés, qui peuvent « voter » si un message est utile ou non, les mieux votés étant favorisés par le jeu

pour apparaître plus souvent. L'un des usages très communs est de marquer les passages secrets et murs illusoire qui peuvent disparaître après avoir été attaqués par le joueur en y écrivant simplement : « try attacking ». D'autres avertissent le joueur qu'un ennemi est directement à droite après avoir passé une porte : « beware of right ». Devant les zones de *boss* particulièrement difficiles, on retrouve par exemple « strong enemy ahead ». Sans être trop complexes, on peut y trouver un certain sentiment de communauté et de partage de connaissances à l'intérieur même du jeu.

Une autre de ces mécaniques est les *bloodstains*, ou des taches de sang au sol laissées par d'autres joueurs. Une telle tache de sang indique qu'un autre joueur est mort à cet endroit dans sa partie. Si le joueur la touche, un fantôme du joueur mort apparaît et retrace ses derniers mouvements, ce qui peut indiquer s'il s'est fait attaquer de dos par un ennemi caché ou a sauté au mauvais endroit et chuté à sa perte. Plusieurs endroits peuvent donc être marqués d'un « try jumping » d'un joueur malicieux et entouré de taches de sang, indiquant qu'il ne s'agit peut-être pas d'une bonne idée. Bref, même s'il ne s'agit pas de sources sûres, fiables et précises comme les wikis, les développeurs ont tout de même mis en place des outils de base permettant une communication active ou passive entre joueurs. On peut voir dans la diffusion du jeu, particulièrement lorsque le spectateur en fait une lecture pédagogique, une extension de ces mécaniques.

Finalement, la diffusion peut venir rejoindre cette idée de l'apprentissage par la communauté de deux manières. Le *streamer* peut prendre la position de diffuseur-tuteur, cherchant à montrer à sa communauté les bases du jeu ou certains éléments cachés de manière plus directe que les outils placés dans le jeu par les développeurs et ainsi avoir un pas d'avance sur la courbe de difficulté « normale » du jeu. Effectivement, l'expérience d'un jeu par un joueur commence avant le début de la partie, disent Arsenault et Perron en parlant des cinématiques d'introduction, des descriptions de dos de boîtes de jeux, critiques et autres médias autour du jeu vidéo (Arsenault et Perron, 2009, p.118). Cette remarque s'applique toutefois aussi bien du côté d'une diffusion que d'une vidéo sur YouTube aujourd'hui. D'un côté

comme de l'autre, que les informations viennent de la diffusion ou de la communauté, cette collaboration entre diffuseur et spectateur permet de diminuer la quantité d'essais et d'erreurs demandée pour que le joueur puisse progresser.

4.2: Les types de liens affectifs dans *Dark Souls*, jouabilité et personnalité

Les liens affectifs en jeux vidéo et dans leur diffusion peuvent prendre diverses formes et provenir de plusieurs éléments. Le spectateur peut ressentir un attachement pour un diffuseur en particulier, que ce soit pour son type d'humour, sa personnalité, ses jeux de prédilection et son style de jouabilité. Dans des jeux aussi vastes et potentiellement non-linéaires que les *Dark Souls*, chaque joueur aura une expérience différente, si ce n'est que dans le choix du style de combat, des armes et des compétences utilisées. Un jeu aussi conçu pour la difficulté contient également beaucoup de moments frustrants, difficiles, des pièges et des combats de *boss*, autant d'opportunités pour une réaction de la part d'un diffuseur et de sa communauté. Ces opportunités et les réactions qu'elles peuvent causer seront également différentes d'un diffuseur à l'autre et révélateurs de leurs personnalités. Finalement, l'expressivité des diffuseurs et des communautés peuvent se refléter jusqu'à des éléments brisant la barrière du jeu comme les modifications ou *mods*, un phénomène populaire même dans un jeu techniquement toujours en ligne comme les *Dark Souls*²⁹.

²⁹ Même si le jeu coopératif ou compétitif demande certaines conditions spécifiques, le jeu est toujours en ligne pour pouvoir y afficher les messages et *bloodstains* entre autres. Le jeu en ligne doit être manuellement désactivé pour jouer avec des *mods*.

4.2.1: Expression par la jouabilité

D'emblée, les jeux de la série des *Souls* comprennent en général des créateurs de personnages assez poussés. *Elden Ring* comprend une grande quantité de modifications simplement dans les traits physiques du personnage-joueur qui peuvent aller jusqu'à rivaliser les plus récents *The Sims*. Le souci de la personnalisation à l'intérieur de la série permet à chacun de s'exprimer visuellement et par la jouabilité, ce qui s'applique également aux diffuseurs, pouvant devenir un espace pour la création de liens affectifs avec leur communauté.

L'équipement disponible au joueur pour la personnalisation de personnages est également très varié, qu'il s'agisse d'armes, d'armures, de costumes ou de pouvoirs magiques. Pour ce qui est des costumes et armures, il s'agit d'encore plus d'opportunités visuelles pour s'exprimer à l'intérieur du jeu, mais tous ces types d'équipements ont aussi évidemment des effets importants sur la jouabilité. Chaque arme comporte un élément plus ou moins caché, soit les différents types d'attaques et de mouvements possibles pour les utiliser. Je considère ces éléments comme étant cachés puisque hormis le visionnement de vidéos, seule l'utilisation directe d'une arme permet de visualiser ses différentes attaques. Les wikis en ligne, par exemple, ne notent que les quantités de dégâts bruts effectués. Or, utiliser un gourdin lourd, une rapide rapière, un sortilège de boule de feu ou un arc à flèches offriront des expériences de jouabilité très différentes au-delà de ces nombres de dégâts. En lien avec la difficulté du jeu, ces deux dernières options permettent de causer des dégâts avec moins de risques, mais leurs dégâts sont moindres. La personnalisation va donc autant dans l'apparence du personnage que dans sa maniabilité et ses habiletés.

La modification des caractéristiques du personnage est également vitale pour utiliser de l'équipement différent et pour personnaliser son style de jeu. Effectivement, la plupart des armes demande un certain niveau de force, de dextérité ou d'autres statistiques du personnage pour bien les utiliser. Un joueur pourrait donc choisir de n'investir que dans la force et les armes lourdes pour effectuer des coups lents, donc risqués, mais dévastateurs. Au contraire, la dextérité

et les armes légères permettent plusieurs attaques rapides et donc moins risquées. Ces deux types de jouabilité et de personnalisation de personnages sont à peu près équivalents, mais seront préférés par des types de joueurs différents. Bien sûr, ces deux archétypes ne sont que très sommaires, mais les options vont beaucoup plus loin avec des combinaisons différentes d'habiletés, d'équipements et de sortilèges.

Particulièrement dans *Elden Ring*, étant donné son design de niveaux beaucoup plus ouvert, deux joueurs emprunteront rarement les mêmes chemins dans le même ordre. Pour ne citer que les plus grandes approximations de chemins à prendre, quatre choix s'offrent dès le début du jeu. Le joueur peut explorer l'endroit de départ qu'est Limgrave, s'aventurer dans le dangereux Caelid, prendre la route plus longue vers le sud pour explorer la Weeping Peninsula ou progresser dans l'histoire principale en allant vers Stormveil Castle. Chacune de ces zones comprend potentiellement plusieurs donjons, groupements d'ennemis, des objets à amasser ainsi que des intrigues secondaires et des personnages non-joueurs à rencontrer.

Le tout donne une expérience beaucoup plus libre que les jeux précédents des *Souls*, qui étaient tout de même assez libres dans leurs choix de directions sans être des jeux à monde ouvert. En particulier, les niveaux de *Dark Souls* se connectent de différentes manières et reviennent tous vers la zone centrale (ou le *hub*) du jeu, soit Firelink Shrine. Ce design de niveau interconnecté a d'ailleurs valu beaucoup d'éloges au jeu — décrit comme une « masterclass in world design » (O'Donoghue, 2021) ou la source de l'unicité de *Dark Souls* (Caldwell, 2017) — mais il permet aussi au joueur de se forger en quelque sorte un chemin à travers les différents niveaux du jeu. Les raccourcis et passages secrets sont aussi assez communs et difficiles à trouver, faisant alors en sorte que deux joueurs auront toujours une expérience différente de ces niveaux.

Lors du début de son aventure dans *Elden Ring*, le diffuseur Jerma985 tient une discussion de plusieurs minutes sur le choix même du personnage de départ entre les dix classes disponibles au joueur en début de partie. Il hésite entre plusieurs options, notant que le jeu semble plus porté à créer un personnage utilisant

fortement la magie que ses prédécesseurs, mais que dans les jeux précédents il s'agissait d'une tactique facile pour contrer plusieurs *boss* (ce qu'il appelle lui-même « cheese »³⁰). Les spectateurs dans le clavardage semblent partagés, certains optant pour l'une des classes magiques, d'autres pour le samouraï ou même le *wretch*, un personnage nu doté d'un simple gourdin, un classique de la série pour les adeptes de difficulté. Le diffuseur demande également quelle classe d'autres diffuseurs utilisent pour pouvoir faire un choix unique. Toutefois, aucune tendance claire ne semble y émerger, ce qui mène à l'organisation d'un sondage. Le résultat voulu par le public est une classe hybride, le *prisoner*, notable pour son casque étrange en métal, que le diffuseur affirme avoir été son premier choix pour avoir un mélange de combat classique et de magie en plus d'une apparence étrange. On peut donc voir dans le tout premier choix du jeu une division dans la communauté, de préférences personnelles ou de choix drôles ou loufoques, des volontés différentes de la direction du *stream* de la part du public (Mike322, 2022, 8-12m). Ayant un auditoire assez large, Jerma ne peut pas se permettre de passer en revue toutes ces demandes, ayant une pression de jouer « pour » son auditoire plutôt qu'« avec », pour reprendre les mots de Scully-Blaker et ses collègues (voir pages 47-49).

Finalement, même hors de ces choix pour le combat, deux joueurs peuvent avoir des intérêts et des styles assez différents comme j'ai pu le montrer avec la typologie de Perron, où certains joueurs se prêteront aux règles du jeu alors que d'autres, les *gameplayers*, tenteront de créer les leurs à l'intérieur de l'espace du jeu (Perron, 2003, p. 252). Certains tenteront de tout explorer en profondeur, de trouver tous les chemins cachés et tous les objets à ramasser. D'autres tenteront d'entrer en profondeur dans l'histoire et les aspects narratifs du jeu, discutant avec tous les PNJs possibles et explorant différentes trames narratives. Même des joueurs expérimentés pourraient alors voir d'autres avenues narratives et certains personnages qu'ils ont manqué lors d'une telle diffusion, surtout en considérant que

³⁰ Terme récurrent en jeu vidéo pour une tactique non prévue par le design du jeu, sur la limite entre la triche et le jeu légitime (mais souvent utilisé péjorativement pour signifier une tricherie).

la majorité des personnages non-joueurs de la série des *Souls* peuvent être frappés, mis en colère ou même tués, mettant fin à leur ligne narrative.

4.2.2: Humour, réactions et expressivité en jeu

Les *Souls* sont des jeux qui peuvent provoquer plusieurs réactions viscérales, de par leurs difficultés ou leurs nombreuses surprises. L'humour, qui me semble être un aspect important voire essentiel de la diffusion en flux direct de jeux vidéo, peut également y être stimulé de plusieurs manières.

Un élément de base du design de niveaux des *Souls* est la présence de pièges, tels un tonneau lancé du haut d'un escalier ou un ennemi caché en hauteur qui lance une bombe dès que le joueur est à sa portée. Ceux-ci sont très communs et une source importante de réactions possibles de la part de joueurs, de la surprise à la frustration ou la colère. À l'opposé, le moment de libération après avoir vaincu un *boss* particulièrement difficile et après maintes tentatives peut également causer une réaction toute aussi forte. Ces moments particuliers sont une raison assez importante de l'intérêt des joueurs pour cette série, et peuvent se montrer très révélateurs de la personnalité d'un diffuseur.

Chacun des jeux de la série offre un *boss* en particulier bien connu de la communauté comme étant un mur où la plupart des joueurs vont se frapper. Il peut s'agir d'Ornstein et Smough ou de Gwyn de *Dark Souls*, la *Dancer of the Boreal Valley* ou le *Nameless King* de *Dark Souls III* ou Malenia de *Elden Ring*. En mettant le joueur face à des ennemis puissants en surnombre, impossiblement plus rapides ou tenaces que lui, les chances sont toujours contre le joueur dans ces conflits et c'est partiellement ce qui les rend aussi mémorables. Certains diffuseurs sont allés jusqu'à passer des jours à répéter et tenter d'apprendre à les vaincre, ce qui bâtit une notion de suspense, comme nous avons pu le voir au travers du sport par les écrits de Peterson et Raney (voir pages 11-15). Le tout mène à des moments

d'euphorie lorsque le défi est enfin complété, de manière similaire aux réactions de *speedrunners* lorsqu'ils réussissent à battre un record, par exemple.

Ces moments peuvent aussi permettre à des spectateurs novices à la série ou non-joueurs de partager certains triomphes, particulièrement contre les *boss* réputés pour leur difficulté. Dans certains cas, des diffuseurs peuvent tenter des centaines ou même des milliers de fois de vaincre le même ennemi, et devront souvent meubler la répétition à l'aide de monologues ou de conversations avec leurs spectateurs. Toutefois, chacune des tentatives est un potentiel succès, et cette attente peut rendre la victoire d'autant plus satisfaisante.

L'apogée de ces réactions peut être vue lors de défis personnels de diffuseurs, entre autres les parties sans mort ou parties parfaites. En plus de potentiellement assister à un moment historique pour le jeu, l'enjeu est à son maximum à chaque mouvement, chaque ennemi et chaque *boss*. Le tout peut mener à des diffusions très populaires. Par exemple, la première partie parfaite de *Dark Souls II* achevée par le diffuseur The Happy Hob en 2019 a attirée à elle seule près de 20 000 spectateurs moyens et un pic de plus de 160 000 spectateurs sur Twitch, un record pour le jeu depuis au moins 2016.

4.2.3: Au-delà de la jouabilité, l'expression par la modification

Divers apports de la communauté au fil du temps ont aussi contribué à rendre le jeu plus personnalisé ou personnalisable. Même s'il s'agit d'un jeu en théorie en ligne, ces modifications retirent tous les aspects multijoueurs et sont donc possibles et viables. L'une de ces modifications est le *randomizer*, disponible pour tous les *Souls* et pour *Elden Ring*. Ce *mod* remplace chaque objet à ramasser par un autre objet aléatoirement, et fait de même pour tous les ennemis du jeu, incluant les *boss*. Ce type de modification demande une grande créativité de la part du joueur pour improviser avec les divers objets acquis et former une combinaison d'équipement

qui lui permettra de réussir à progresser. Certains moments très loufoques et non prévus par les développeurs peuvent également survenir, comme des combinaisons improbables lorsqu'une paire de *boss* deviennent extrêmement différents l'un de l'autre. De manière similaire, l'IA des ennemis contrôlant leurs mouvements n'est pas ajustée pour la nouvelle zone dans laquelle ils sont plongés, donnant lieu à des moments cocasses. Avec un certain paramètre, des *boss* peuvent apparaître comme ennemis normaux, alors qu'ils sont habituellement beaucoup plus larges que ceux-ci. Dans une telle partie du diffuseur Jerma985, trois *boss* sont apparus sur le côté d'une falaise : l'Asylum Demon, Manus et le gigantesque dragon Seath. Par la physique du jeu, le dragon projette les deux autres en bas de la falaise, avant de se faire pousser dans le gouffre à son tour par sa taille (voir annexe D), causant un fou rire de la part du diffuseur. Dans une archive vidéo comprenant la boîte de clavardage (Old Jerma Stream Archive [with Chat], 2022, 3h7m19s), on peut voir beaucoup de spectateurs perplexes lors du premier coup d'œil sur les différents *boss* sur la falaise, potentiellement puisqu'il pourrait être impossible de passer, mais rapidement la boîte se remplit de messages de fous rires alors que Seath tombe à sa perte à son tour. On peut déduire que la réaction de fou rire de la part du diffuseur s'est transmise assez rapidement à son auditoire.

D'autres modifications sont également possibles, dont celles ajoutant des costumes ou plus d'options dans la création du personnage. Un diffuseur peut ainsi laisser sa marque sur le jeu ou y intégrer des éléments qui lui sont propres, pouvant mieux rejoindre sa communauté. Il existe également des modifications pour mélanger ou modifier les textures présentes dans le jeu, laissant place à encore plus de confusion ou de moments loufoques que même les *randomizers* traditionnels.

4.3: *Dark Souls* et les esthétiques audiovisuelles, narratives et vidéoludiques

Les éléments incitant un intérêt esthétique du spectateur peuvent sembler de prime abord assez évidents : l'aspect visuel du jeu, ses couleurs et son traitement

graphique, la partie sonore, la musique, voire le timbre de voix du diffuseur, puis l'agencement de tous ces éléments ensemble. Toutefois, une jouabilité de haut calibre de la part du joueur peut également constituer un élément d'esthétique dans la diffusion d'un jeu. Henry Lowood est éloquent à ce propos : « the creativity of players is as compelling as game design », le jeu vidéo peut être une plateforme pour la créativité des joueurs — concluant que « players are artists, too » (Lowood, 2010). S'il permet non seulement un jeu de haut niveau, mais le soutient également par des mécaniques ou des éléments d'interface, il pourra créer un intérêt esthétique chez un spectateur par la créativité des joueurs et diffuseurs. Sean Plott, mieux connu sous son pseudonyme de diffuseur Day9, parle d'ailleurs énormément de l'interface dans sa présentation au GDC de 2013, où il tente d'identifier des éléments de jeux vidéo qui peuvent les rendre propices à la diffusion. Il y indique que celle-ci doit être très claire pour permettre au spectateur de comprendre l'état de jeu même sans en avoir le contrôle (Plott, 2013).

La difficulté des jeux de la série *Dark Souls*, combinée avec le fort aspect esthétique et environnemental présent dans cette série, permet à un spectateur de vivre l'expérience sensorielle véhiculée par le jeu en éliminant la partie de difficulté et de frustration qui pourrait l'en empêcher. Des ruines de Lordran des *Dark Souls* aux variées *Lands Between* d'*Elden Ring*, en passant par la sombre ville de Yharnam de *Bloodborne*, les environnements et les mondes créés sont complexes et fantastiques et leur découverte se fait principalement à travers des éléments éparpillés et cachés. La diffusion permet donc à l'auditoire d'accéder d'une manière différente à ces univers narratifs et sensoriels que l'expérience de première main, même s'ils seraient capables de jouer aux jeux par eux-mêmes. De plus, une expérience esthétique peut se dégager de la jouabilité elle-même et des compétences du joueur, particulièrement chez un joueur expert qui déploie tous ses talents lors d'un défi sur le jeu ou d'un *speedrun*.

4.3.1: L'audiovisuel dans les *Souls*

Commençons par les éléments que l'on pourrait considérer de base pour l'esthétique en jeu vidéo, soit l'audiovisuel. L'un des aspects principaux de l'esthétique des *Souls* est la présence de *vistas*, des endroits généralement surélevés donnant une vue sur un environnement, soulignant sa beauté visuelle, mais donnant également des repères au joueur. La scène d'Anor Londo dans *Dark Souls* (voir annexe C) est assez connue parmi ceux-ci, offrant une vue de haut sur un immense paysage au milieu d'un jeu très sombre et labyrinthique. Le niveau d'Anor Londo consiste en des passages étroits de toits en toits sur les dômes d'anciennes cathédrales et d'architecture gothique, donnant une expérience bien différente de tunnels ou de donjons explorés précédemment. Le même endroit est repris dans *Dark Souls III* avec éclat pour faire écho au premier jeu et offrir une nouvelle perspective visuelle sur cet endroit aux proportions épiques, toutefois avec des couleurs plus ternes pour donner une impression de passage du temps, un ciel plus morne notant la mort lente du monde dans lequel il se trouve dans la narration du jeu. *Elden Ring* utilise aussi beaucoup le concept de *vistas* avec ses *divine towers* (ou tours divines). Après avoir récupéré chacune des runes de pouvoir des *boss* principaux du jeu, elles doivent être activées avant d'être utilisables, ce qui doit être fait à travers ces différentes tours. Celles-ci sont réparties parmi les différentes zones du jeu et chacune offre une vue surélevée de sa région, offrant donc une *vista* pour chacune que la plupart des joueurs voudront visiter.

Lors de sa première partie sur *Elden Ring*, le diffuseur Jerma985 note la première *vista* du jeu, une porte après la zone tutorial qui ouvre sur les collines de Limgrave, le château de Stormveil au loin avec l'immense arbre doré dans le ciel. Il tourne cependant à l'autodérision, allumant sa caméra habituellement éteinte pour faire un visage exagérément impressionné (voir annexe E). Néanmoins, il y a là une pause marquée pour noter le moment et le paysage, un choix clairement délibéré des développeurs de placer un moment visuel d'emblée, l'immensité du paysage, présentant autant de choix d'exploration future.

La musique joue également un rôle important à travers la série, et a été nominée pour plusieurs récompenses en jeux vidéo. Si les ambiances sonores sont assez sobres lors des différents niveaux, une musique unique accompagne chacun des combats de *boss* avec une ambiance appropriée et souvent liée à sa personnalité ou son style. L'un des tout premiers *boss* que l'on peut rencontrer dans *Elden Ring* est le *Tree Sentinel*, un chevalier en armure dorée maraudant dans la région de Limgrave, droit devant la sortie de la zone de départ. Si le joueur s'en approche assez, son cheval se lève sur ses deux pattes arrière alors que son thème débute : un immense son orchestral, des cuivres et voix de chœur pour donner un sentiment épique à la scène et approprié pour son apparence, suivi de percussions pour annoncer le combat. Au contraire, un *boss* comme Artorias de *Dark Souls*, à l'apparence sombre et au passé tragique, est annoncé par un thème plus grave, des violoncelles, cloches et orgues. L'émotion est beaucoup plus sérieuse qu'épique, surtout en considérant qu'il s'agit d'un personnage important de la narration du jeu, concluant un segment DLC portant son nom. Le design sonore des différents ennemis donne des indices au joueur sur les attaques à venir ou même leur simple présence, mais pour un spectateur, ces trames sonores peuvent former l'essentiel de l'intérêt auditif de la diffusion. Toutefois, plusieurs diffuseurs vont diminuer de beaucoup le son du jeu pour être plus facilement compréhensibles dans leur commentaire, cet élément va donc dépendre de la diffusion et de ses buts.

Un autre élément important pour l'audiovisuel est la diversité des environnements représentés. Si plusieurs des jeux de la série des *Souls* représentent des environnements assez classiques mais réinventés de mondes fantastiques, les jeux sortant de la série principale comme *Sekiro : Shadows Die Twice* ou *Bloodborne* vont encore plus loin avec leurs mondes uniques. Le premier de ces deux jeux retient beaucoup des mêmes éléments, mais dans un Japon fantastique, changeant drastiquement les aspects visuels du jeu. Le second se passe dans une époque différente, utilisant des décors plus industriels victoriens, et mise beaucoup plus sur l'horreur. *Elden Ring*, quant à lui, offre des décors intéressants avec les *erdtrees*, des arbres dorés gigantesques qui surplombent à peu près tout le jeu. Cette variété

de décors peut intéresser même un spectateur qui n'a pas d'intérêt envers le jeu en tant que tel.

4.3.2: Difficulté et esthétique ludique

Comme il a été mentionné précédemment, il n'y a pas que les aspects audiovisuels qui peuvent contribuer à l'esthétique d'un jeu pour une diffusion. On pourrait considérer que la performance d'un joueur d'un calibre assez élevé constitue en elle-même un aspect esthétique dans la diffusion en flux direct de jeux vidéo, et la série des *Souls* offre amplement d'opportunités pour présenter ce degré de maîtrise. Même dans un jeu majoritairement à un seul joueur, on peut retrouver le genre d'expérience qu'offrent les joueurs professionnels ou les « e-athlètes » dans des jeux compétitifs.

Des joueurs experts peuvent tenter des défis personnels, particulièrement lors de diffusions. L'un des plus connus de ces défis est la *Soul Level 1 run*, où le joueur débute avec une classe de personnage particulière qui débute au niveau 1, contrairement aux autres qui ont des statistiques de base. Ensuite, le joueur n'investit aucune de ses *souls* dans les attributs de son personnage, le limitant aux armes de base et à ne jamais avoir plus de points de vie ou d'endurance, par exemple. D'autres opteront pour d'autres types de limitations, comme un nombre de morts maximum avant d'avoir à recommencer une partie. Ce type de défi en diffusion peut conduire un joueur à accomplir des exploits de jouabilité, allant jusqu'à atteindre une certaine esthétique de la jouabilité — un niveau de jeu et de connaissances du jeu, de réflexes et d'exécution, de créativité dans les décisions et un souci de la performance qui peuvent élever une partie de jeu à une performance esthétique ou même un art.

La pratique du *speedrunning* permet également de montrer un grand niveau de maîtrise. Evan Urquhart, pour la publication *Slate*, indique que plusieurs

speedrunners, dont les plus connus, passent des heures par jour à parfaire leurs compétences dans un jeu, raffinant et améliorant leurs mouvements, leur coordination et leur chemin à travers ce jeu à la perfection (Urquhart, 2019). Ainsi, compléter le jeu rapidement, surtout dans un jeu aussi difficile que les *Souls*, en demande énormément au joueur et peut apporter au spectateur des effets similaires aux sports.

Même sans la boîte de dialogue du clavardage, pour une diffusion devant public comme les événements *Games Done Quick*, des marathons de *speedrunning* biannuels pour la charité, la réaction des spectateurs est palpable. Le joueur Mitchriz a accompli une partie d'*Elden Ring* d'environ 75 minutes de course de *boss en boss* pour arriver à la fin le plus rapidement possible lors de l'événement de l'été 2023. Pour le combat contre Maliketh (*Games Done Quick*, 2023, 1h10m), il a décidé de démontrer ses talents en défaisant le *boss* avec les yeux bandés, un exploit de taille. Avant de s'effectuer, il demande à la salle un calme et un silence particulier, surtout devant la quantité de gens rassemblés pour l'occasion. Le combat se déroule bien, le joueur utilisant les indices auditifs seulement pour se guider et deviner les attaques du *boss* particulièrement coriace. Devant un tel spectacle, une fois que l'exploit est accompli, la foule l'acclame et les commentateurs le félicitent. On peut voir là un exemple de défi résultant en une expérience esthétique de la jouabilité et acclamé par le public.

4.3.3: Narration incertaine et apport communautaire

Parmi les aspects esthétiques qui peuvent être discutés par la communauté lors d'une diffusion, on retrouve les aspects narratifs de la série des *Souls*. On peut qualifier de narration environnementale la manière par laquelle les jeux de cette série transmettent leur histoire, puisqu'elle est déconstruite en fragments dans la description d'objets, les dialogues avec les PNJs et des éléments du décor. Henry Jenkins, en décrivant la pratique de la narration environnementale, montre quatre

manières de construire une narration à même l'environnement en jeu vidéo, dont une est effectivement que les jeux peuvent « embed narrative information within their mise-en-scene » (Jenkins, 2002). Ce type de narration déconstruite et cachée à l'intérieur de l'environnement décrit tout à fait la série des *Souls*, où seules des bribes d'information peuvent être retracées par les joueurs sur le monde de ces jeux et son passé. Dans sa critique de *Dark Souls III* pour *Forbes*, lorsque Erik Kain mentionne le design de niveau du jeu, la première chose qu'il note est la grande présence de « secrets à déterrer (et plusieurs que, j'en suis sûr, j'ai manqué) » (Kain, 2016, ma traduction). La réalité est que ces jeux sont tout simplement trop vastes pour que la plupart des joueurs les explorent de fond en comble, et un travail de communauté peut venir combler ces manques.

L'un des attraits de ce style de narration est l'incertitude qui y est présente et la reconstruction qui est demandée de la part du joueur pour y comprendre les différents événements. La série a d'ailleurs tendance à se situer dans le temps après un grand conflit, une guerre ou un cataclysme et le joueur devra y effectuer un travail presque archéologique pour reconstituer l'histoire. Ce type d'interprétation peut causer des discussions à l'intérieur de la communauté d'un jeu, menant même jusqu'à des chaînes YouTube complètes dédiées à comprendre la narration ambiguë de ces jeux dont VaatiVidya, qui possède également une chaîne Twitch du même nom. Ces interprétations peuvent aller de simplement tenter de comprendre la logique interne de leur monde fantastique jusqu'à rechercher des thématiques et une certaine poésie entre les différents éléments ludiques, narratifs et audiovisuels. Les vidéos d'explications de l'histoire et du monde des *Dark Souls* dont celles de Vaati sont extrêmement populaires, dont certaines allant jusqu'aux millions de vues sur YouTube, montrant que les explications et discussions externes sont en effervescence.

Un autre des effets est qu'il y a assez peu de consensus dans la communauté par rapport à leur narration, faisant apparaître plusieurs vidéos explicatives sur certains aspects, parfois même en contradiction les uns avec les autres. Toutefois, la discussion peut être beaucoup plus directe et active dans le clavardage d'un service

comme Twitch. Le diffuseur peut même y agir comme modérateur de la discussion ou y apporter son propre point de vue pour l'alimenter.

En conclusion, ce travail de reconstitution narratif de la part de la communauté fait en quelque sorte écho aux aspects plus ludiques, de mécaniques cachées et de passages secrets à découvrir. Tous ceux-ci ont pour effet d'amener la communauté ensemble, de discuter sur des endroits comme des forums et wikis pour offrir des informations et des explications supplémentaires. On peut supposer que la diffusion peut faire partie intégrante de ces endroits de discussions en ligne, plaçant les diffuseurs au feu de l'action, et contribuant à son succès sur Twitch et ailleurs.

4.4: *Dark Souls* et communautés de spectateurs

Finalement, la diffusion d'un *Dark Souls* crée une sorte d'endroit communautaire intéressant pour des échanges sur le jeu, autant entre le diffuseur et son auditoire qu'entre membres de la communauté. Ainsi, des subtilités à son sujet et des informations plus précises que celles offertes directement dans le tutoriel, par exemple, au sujet des différents objets et ennemis peuvent être partagées. Par exemple, la plupart des jeux de la série offrent des mécaniques cachées, qui ne sont que très peu introduites et souvent de manière cryptique. Même dans *Elden Ring*, l'un des premiers boss, Margit, peut être énormément facilité par l'acquisition d'un objet qui arrête ses mouvements une fois au cours du combat. Ce *shackle* doit cependant être acheté d'un marchand caché dans la zone précédente.

Toutefois, un problème méthodologique de taille s'impose lorsqu'on tente d'observer les relations interpersonnelles et communautaires dans l'espace autour de la diffusion, surtout dans un processus *a posteriori* où l'archivage est incomplet et souvent réservé aux plus grandes chaînes et diffuseurs qui ont une communauté complétant ce travail de manière volontaire. Pour avoir un point de vue plus complet, il faut trouver un nouveau point de vue méthodologique et des outils qui

permettent de conserver une archive des boîtes de clavardage avant qu'elles ne soient effacées sur Twitch. Par la suite, des outils d'analyse de données semblent nécessaires face à la masse colossale d'information contenue dans ces salons textuels.

Les chercheurs Barnabé et Bourgeois (2022) proposent d'employer des outils de traitement automatiques de la langue pour détecter des tendances et des pics à des moments-clé de la diffusion. Ces données sont ensuite utilisées dans une perspective quantitative dans leur construction méthodologique. Les auteurs notent particulièrement la présence du « bruit » dans la pratique, entre autres via le clavardage qui peut aisément devenir « massif et cacophonique » (para. 3). Toutefois, un élément communicationnel très important qu'ils relèvent est la présence d'émoticônes personnalisés qui viennent former une culture au sein de la communauté d'un diffuseur, ou même la culture plus large autour d'une plateforme comme Twitch.

Dans l'exemple de Jerma985 mentionné plus tôt à son début de partie (page 110), une référence particulièrement vive survient dans le salon de clavardage liée à l'émotji « PogChamp », indiquant une forte émotion, un sentiment de victoire, d'accomplissement ou de surprise agréable. Le diffuseur tourne cette référence en blague en allumant sa caméra et en imitant visuellement l'expression représentée par l'émotcône, qui devient le commentaire le plus populaire durant ce moment (voir annexe E). On peut voir au travers d'exemples comme celui-ci une référence à la sous-culture vidéoludique de Twitch, où l'émotcône et sa signification sont bien connus. D'autres exemples seraient l'envoi de messages disant simplement « F » lors d'un échec ou d'une mort³¹ ou « +1 » et « -1 » signifiant une bonne ou mauvaise blague respectivement, avec des chiffres plus grands notant l'amplitude de sa qualité. À travers de tels symboles de langage, on peut déjà voir un aspect

³¹ Le « F » fait référence à une scène de *Call of Duty : Advanced Warfare* (2014) où un indicateur demande au joueur de « Press F to pay respects », d'appuyer simplement sur F pour faire l'action de commémorer la mort d'un camarade de guerre.

communicatif propre à la pratique, avec des codes de langages qui se forment à l'intérieur de la plateforme et de chacune des communautés qu'elle contient.

Toutefois, pour aller plus loin dans cette idée et offrir une perspective plus qu'« archéologique » mais proactive et accompagnant la pratique elle-même, de nouveaux outils et de nouveaux modes de pensée sont sans aucun doute incontournables. D'un intérêt particulier seraient l'archivage de diffusions (et salons de clavardage liés) de plus petites communautés afin d'avoir un meilleur aperçu de leurs constructions et interactions internes. Dans les plus grandes chaînes, celles les plus susceptibles d'avoir des archives conservées (particulièrement des archives du clavardage), le bruit est simplement trop fort pour pouvoir observer des interactions interpersonnelles individuelles. Même les diffuseurs eux-mêmes deviennent proie à ce bruit, comme peut le montrer l'exemple du diffuseur qui, devant un choix de dix classes, se retrouve paralysé pendant plusieurs minutes devant le choix et les différentes opinions de la communauté se chevauchant. La seule solution devient alors de faire intervenir un sondage où la majorité l'emportera.

La lecture communautaire de la diffusion vidéoludique semble donc être un morceau clé mais très fluide et difficile à étudier. Une quantité d'informations trop grande causant un bruit difficile à démêler lié à des problèmes au niveau de l'archivage demandent à repenser les manières de faire, pointent vers une méthodologie qu'il reste encore à construire.

CONCLUSION

À travers l'exemple de la série *Dark Souls*, j'ai pu montrer qu'une compréhension de l'intérêt du spectateur vidéoludique en modes de lecture peut être utile pour mieux comprendre la pratique et voir comment elle se lie aux jeux choisis par les diffuseurs. En considérant des lectures pédagogique, affective, esthétique et communautaire des spectateurs, il est possible de voir des modes d'attachement à cette forme médiatique vidéoludique et comment ils s'opèrent. Une analyse sémiopragmatique, se concentrant autant sur les éléments donnés d'une œuvre que sur le public qui l'entoure, peut justement se révéler utile autant en jeu vidéo que pour l'environnement médiatique qui l'entoure. En plus de cette nouveauté méthodologique, j'ai pu effectuer ici un travail de fond pour retracer les origines historiques de la pratique du *streaming*. La synthétisation des différentes typologies de spectateurs et de joueurs offerte me semble également cruciale pour mieux comprendre la pratique dans le futur. Bien sûr, je n'ai toutefois pas pu explorer ici toutes les avenues de recherche qui peuvent être dégagées par cette méthode en modes de lecture, particulièrement au niveau communautaire et interpersonnel.

Particulièrement, un élément restant à étudier et qui me semble crucial pour le futur serait en quelque sorte l'inverse du processus de ce mémoire : plutôt que d'étudier le jeu et sa diffusion *a posteriori*, d'établir des méthodes de travail en design de jeux permettant de renforcer la « diffusabilité » du jeu en visant les motivations de ses potentiels spectateurs. Un tel travail serait particulièrement intéressant dans l'état actuel de l'industrie du jeu vidéo, où la diffusion en ligne remplace souvent les méthodes de promotion d'un jeu utilisées par le passé. Pour qu'un tel travail soit valide, il faudrait une recherche en amont plutôt que seulement après la sortie du jeu. Par la méthodologie nécessaire à un tel travail, celui-ci dépasse donc encore une fois largement la portée de ce mémoire, mais demeure important comme

considération future — et, à mon savoir, serait inédit dans les études vidéoludiques et les études du design.

Effectivement, à la lumière des modes de lectures et des observations permises par ceux-ci jusqu'à maintenant, il est possible de comprendre que le jeu vidéo peut réellement être conçu « pour » un auditoire, comme il a été et continue d'être conçu pour des joueurs. Bien sûr, les joueurs doivent rester au centre de l'équation, mais certaines techniques très spécifiques pourraient permettre d'améliorer l'expérience du spectateur (et même du diffuseur) avec peu ou pas d'impact sur le joueur moyen. Dans sa présentation au GDC mentionnée au chapitre précédent, Sean Plott a commencé à défricher de telles techniques de design et de développement de jeux. Ses conclusions sont très intéressantes, et c'est pourquoi je tiens à en parler ici, mais je crois que le présent travail pourra être très utile dans des considérations similaires dans les années à venir.

Le premier point qu'il aborde dans cette présentation est l'utilisation des « éléments cachés de l'interface utilisateur » : un espace pour la caméra, les *overlays*³² et la facilité de leur insertion dans le thème visuel du jeu (Plott, 2013, 11:32, ma traduction). Ces éléments sont qualifiés d'invisibles puisqu'il s'agit surtout d'espacement entre les éléments d'interface du jeu à des fins de diffusion, ainsi que d'autres considérations comme des coupes franches entre les divers panneaux d'information pour faciliter l'insertion d'éléments par les diffuseurs.

La clarté et la lisibilité de ces interfaces sont, d'ailleurs, primordiales pour la bonne compréhension du jeu par les spectateurs, comme je l'ai soulevé précédemment. Adams, en parlant de design de jeux, mentionne l'importance de « donner une bonne rétroaction », constante, immédiate (Adams, 2013, p. 258, ma traduction) pour chaque action du joueur. Même pour des actions échouées ou sans résultat, des signaux sonores et visuels peuvent confirmer que la commande a bel et bien été reçue. Le spectateur n'a pas accès, dans la plupart des cas, à un élément primordial de l'interface du jeu : les contrôles. Leur absence renforce encore plus ce besoin,

³² Éléments visuels ajoutés par le diffuseur par-dessus le jeu : compteurs de dons, messages, etc.

puisque l'action elle-même n'est pas perceptible pour eux, seulement l'information offerte en retour par le jeu.

Toujours selon Plott, l'interface et le jeu doivent également prendre en compte les nouveaux joueurs dans leur présentation et tout particulièrement ceux qui peuvent arriver au milieu d'une diffusion en direct : sans tutoriel ou courbe d'apprentissage, l'état du jeu doit demeurer clair pour tous. Un « sommaire de l'information du jeu » visible à l'écran est essentiel pour conserver la compréhension (Plott, 2013, 17:39, ma traduction). Il s'agit de l'un des points, selon moi, qui étaient les plus risqués pour la diffusion du jeu de cartes en ligne de Valve Corporation, *Artifact* (Valve Corporation, 2018). Dans celui-ci, le jeu se déroule sur trois plateaux de jeu, comparativement au plateau unique de jeux comme *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014) ou *Magic : The Gathering Arena*. L'information essentielle sur l'état de la partie peut être mémorisée par le joueur, mais n'est pas connue d'un spectateur arrivant en cours de partie, qui n'a accès qu'à un tiers des éléments du jeu à la fois. Notons, d'ailleurs, qu'*Artifact* est largement considéré comme l'un des plus grands échecs commerciaux de Valve (Stubbs, 2019).

Plott soulève également un point essentiel de l'intérêt du spectateur envers les mécaniques de jeu : la mentalité du « qu'est-ce que je ferais différemment ? » (Plott, 2013, 21:45, ma traduction). Dans plusieurs types de jeux, cette mentalité permet au spectateur de vivre une nouvelle expérience que celle qu'il pourrait avoir dans sa partie de jeu. D'une part, dans les jeux vidéo conçus pour être des sports électroniques ou intensifs en habiletés de joueurs, cette mentalité permet de remarquer des imperfections dans leur technique. Ce mécanisme fonctionne pour le spectateur comme pour d'autres sports et le spectateur n'aura pas nécessairement les compétences pour mettre à exécution ces observations. Les jeux qu'il qualifie plutôt de « bacs à sable », comme les *Sims*, permettent d'avoir une expérience alternative, basée sur les objectifs qu'un diffuseur se fixe, et d'expérimenter de nouvelles interactions émergentes. Finalement, même dans des jeux plutôt linéaires et à forte tendance narrative, cette mentalité peut être présente, par exemple dans l'exploration de choix de dialogues (Plott, 2013, 21:45). Cela me ramène aux

concepts de performance de Fernández-Vara vus précédemment : d'un côté comme de l'autre du spectre de l'émergence à la progression, des possibilités s'offrent pour donner un espace de performance au diffuseur, pourvu qu'elles soient bien comprises et intégrées (2009, p. 7).

En prenant l'exemple du jeu de cartes en ligne *Hearthstone*, Plott élabore ensuite ce qu'il nomme les *mind mechanics* : la part de la décision, dans un jeu, se déroulant dans la tête du joueur, avant même qu'une action soit effectivement entreprise. Cette part de délibération mentale menant à une action dans le cadre du jeu s'effectue de la même manière dans la tête du spectateur que dans la tête du joueur, avec comme seule différence l'exécution finale. L'importance de cette partie est considérable dans un jeu de cartes en ligne, selon Plott, formant jusqu'à 80 % de l'expérience finale du joueur (Plott, 2013, 23:50). Un tel mécanisme rejoint à peu près toutes les facettes de la lecture de la diffusion en ligne de jeux présentées ici : un apprentissage par la réflexion du joueur et ses actions, une influence de la personnalité et de la performance du joueur, une expérience esthétique proche de celle du jeu et une interaction avec et à l'intérieur de l'auditoire pour débattre de chacune de ces décisions.

Un autre élément clé soulevé dans cette présentation est la présence de « tags » : des éléments numériques, nommables, permettant à une communauté de comprendre le jeu d'une même manière et de pouvoir communiquer ensemble et avec les diffuseurs. D'une autre part, ces éléments doivent être distincts à l'écran, par l'interface ou un autre mécanisme, pour qu'ils soient lisibles pour le spectateur (Plott, 2013, 26:30). De cette manière, des symboles sont ajoutés aux cartes pour représenter une habileté plutôt qu'une autre, parfois de manière très claire (le bouclier représentant une créature *taunt* dans *Hearthstone*, symbolisant le fait qu'elle protège les autres), parfois plus subtilement (comme les icônes représentant les mots-clés dans *Magic The Gathering : Arena*). La présence d'éléments quantifiables est également, selon lui, très importante pour cette communication. Il est beaucoup plus clair de véhiculer l'action à entreprendre lorsqu'il s'agit d'ajouter

ou de retirer une carte d'un paquet donné plutôt que de faire comprendre les systèmes d'invulnérabilité et de temps de réaction de *Dark Souls*³³.

Finalement, la présentation même d'un jeu peut modifier son expérience durant la diffusion. C'est particulièrement le cas dans le sport électronique, un aspect mentionné précédemment. Plott mentionne le concept d'asymétrie d'information pour parler de tension dramatique dans de tels événements : le spectateur peut avoir accès, à travers la diffusion ou la présentation, à des éléments de plus que ceux connus par un ou plusieurs des joueurs impliqués. Ces méthodes supplémentaires de compréhension de la partie créent une tension dramatique, puisque les spectateurs peuvent anticiper une action ou une tournure d'événements avant même qu'elle ne survienne (Plott, 2013, 29:16). J'ai noté précédemment que cet élément a été également relevé dans les sports traditionnels par le passé, qui peuvent aussi offrir ce genre d'expérience à leurs spectateurs (Peterson et Raney, 2008).

Bien sûr, et Plott le remarque durant sa présentation, d'anciens jeux, créés bien avant l'avènement de Twitch, y sont également très populaires sans de telles techniques. La nostalgie joue un rôle assez fort à cet effet (c'est la justification donnée dans la présentation), mais ces jeux peuvent également être considérés comme *étant utilisés* par la diffusion en direct, plutôt que *l'utilisant* eux-mêmes. Le but, à travers ces techniques de design, n'est pas de transformer les jeux en quelque chose de diffusable, plutôt de les amener à utiliser la diffusion à dessein plutôt que se retrouver, malgré leurs développeurs, objets de récupération culturelle d'un nouveau média.

Pour terminer, ces discussions et observations ne sont que partielles, tout comme les concepts présentés tout au long de cet essai. Le but n'est pas, évidemment, d'offrir une compréhension totale du plaisir du joueur et du spectateur ou toutes les

³³ Le commentaire très fréquent et peu constructif « git gud » (littéralement, « deviens meilleur »), utilisé partout dans la communauté des *Souls*, témoignent d'un tel manque d'éléments quantifiables. Les communautés de jeux sont loin d'être parfaites, certes, mais la présence et la conscience de ceux-ci dans la communication à l'intérieur de la communauté d'un jeu pourraient, à mon sens, former un pas pour se débarrasser de telles moqueries.

techniques de conception de jeux qui peuvent s'y rapporter, seulement en offrir une vue d'ensemble. Il s'agit donc un portrait pour rendre tangible l'importance de la diffusion et des communautés de spectateurs en jeux vidéo au niveau du design de jeux, plutôt que pour la commercialisation, la facette qui est généralement abordée lorsqu'il est question de diffusion en ligne de jeux vidéo. Un constat assez clair est également le manque de méthodologies et d'outils appropriés pour l'analyse de segments avec clavardage, un élément clé pour la compréhension de la pratique. Un travail futur devrait être fait mettant ces analyses à l'avant de la scène et non comme une validation *a posteriori*, particulièrement pour offrir une nouvelle méthodologie plus appropriée ainsi qu'un archivage du dialogue dans le clavardage, laissé souvent de côté pour une simple archive vidéo du contenu enregistré.

Bien qu'une multitude de typologies de plaisirs, celles de Sjöblom et Hamari et les *personas* de Cheung et Huang pour le *streaming* ainsi que celles de VandenBerghe, de Lazzaro, de LeBlanc et d'Apter pour le jeu vidéo, aient été employées, celles-ci demeurent limitées et incomplètes. Plus de typologies existent et auraient pu être employées ici pour étoffer encore plus les concepts abordés ou en trouver des nouveaux, et ce genre de travail pourra être fait dans le futur. Des connaissances sur les communautés en études des médias ou de la nature du plaisir en sciences cognitives pourraient même bonifier un tel travail. Toutefois, à travers seulement quatre facettes, un tour de table a été possible par les expériences esthétiques ou affectives, l'apprentissage et la socialisation déjà présents dans la diffusion en ligne de jeux vidéo. Considérant la croissance fulgurante de cette pratique et l'importance toujours grandissante du jeu vidéo comme média culturel, on peut croire que le futur nous réserve encore énormément d'opportunités de mieux comprendre ces phénomènes et les mettre en pratique.

ANNEXE

Annexe A : Tableau comparatif des modes de lecture avec les typologies étudiées

Mode de lecture	Intérêts équivalents en <i>streaming</i>	Intérêts équivalents en jeu vidéo
Pédagogique	<p>Cheung et Huang :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Curieux ● Inspiré ● Élève <p>Sjöblom et Hamari :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Besoin cognitif <p>Taylor :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aspiration ● Éducation ● Inspiration 	N/A
Affectif	<p>Cheung et Huang :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Insatisfait (lien plus fort avec le jeu que la diffusion) ● Diverti ● Assistant ● Foule <p>Sjöblom et Hamari :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Besoins affectifs ● Besoins personnels-intégratifs <p>Taylor :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Divertissement 	<p>LeBlanc :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expressivité ● Imagination <p>Apter :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Synergie cognitive

Esthétique	<p>Cheung et Huang :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Insatisfait (lien plus fort avec le jeu que la diffusion) ● Diverti <p>Sjöblom et Hamari :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dégagement de tension <p>Taylor :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Divertissement ● Ambiance 	<p>Lazzaro :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expérience interne ● Immersion <p>LeBlanc :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sensation ● Narration <p>Apter :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stimulation sensorielle ● Fiction
Communautaire	<p>Sjöblom et Hamari :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Besoins personnels-intégratifs ● Besoins sociaux-intégratifs <p>Taylor :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Communauté 	<p>VandenBerghe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stimulation (sociale) <p>Lazzaro :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expérience sociale <p>LeBlanc :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Camaraderie

Annexe B : Tableau descriptif des modes de lecture

Mode	Mise en forme	Espace	Énonciateur	Mise en phase
Pédagogique Le spectateur recherche des informations dans la diffusion	Discours informatif, description, argumentation des décisions en jeu	Espace cognitif, informationnel	Diffuseur-tuteur	Mise en phase narrative ou absente
Affectif Le spectateur recherche un lien affectif avec le diffuseur (personnalité, humour) ou le jeu	Discours personnel ou humoristique	Espace émotionnel avec mise en phase	Diffuseur-personnalité	Mise en phase émotionnelle
Esthétique Le spectateur recherche une expérience audiovisuelle ou narrative	Relation d'un sujet avec un objet esthétique ou narratif	Espace sensoriel ou fictionnel	Diffuseur-performeur	Indéterminée avec production de valeurs esthétiques
Communautaire Le spectateur recherche un sentiment de communauté, d'appartenance	Discours avec interlocuteurs (textuels ou vocal)	Espace discursif : discours et discussion, argumentation	Modérateur et/ou participant	Interpersonnelle

Annexe C : Scène d'Anor Londo

Image tirée de *Dark Souls*, From Software, 2011.Image tirée de *Dark Souls III*, From Software, 2016.

Annexe D : Moment cocasse du *randomizer*

Jerma Is Short. (2021). *Jerma streams dark souls: randomizer funny clip*. Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BDXmR1als2w> (19 août 2022).

Seath poussant Manus et l'Asylum Demon à leur perte.



Jerma Is Short. (2021). *Jerma streams dark souls: randomizer funny clip*. Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BDXmR1als2w> (19 août 2022).

Seath, tombant à son tour de la falaise, causant un fou rire du diffuseur Jerma985.

Annexe E : Première *vista* d'*Elden Ring* avec réaction

Mike322. (2022). Jerma Streams with Chat - Elden Ring (Part 1). Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PSU8XEynZb0> (18 juin 2023). 1h08m55s.

À noter, l'auditoire utilise à répétition l'emoji « pog », qui dénote une excitation intense, voire exagérée.

BIBLIOGRAPHIE

- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: a sociological theory of performance and imagination*. London: Thousand Oaks, Calif: Sage.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design* (2e ed.). Berkeley, CA: New Riders.
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: advanced game design*. Berkeley, Calif.: New Riders.
- Anttila, P. (2018). What are the motivational aspects to spectate eSports or other live gaming streams. Mémoire de maîtrise, Université de Oulu.
- Arsenault, D., & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay. Dans B. Perron et M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 109-133). New York City, NY: Routledge.
- Barnabé, F. et Bourgeois, N. (2022). « Dans le chat, personne ne vous entendra crier ? » : Fonctions pragmatiques du bruit dans le streaming vidéoludique sur Twitch. Dans Sciences du jeu, 18, <https://journals.openedition.org/sdj/4703> (20 juin 2023).
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, T. J. (2011). Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. Dans D. Davidson (Ed.), *Well played 3.0: video games, value and meaning* (pp. 262–290). Pittsburgh: ETC Press.
- Bründl, S., & Hess, T. (2016). Why Do Users Broadcast? Examining Individual Motives and Social Capital on Social Live Streaming Platforms. Présenté à la 20th Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2016).
- Bryant, J., Brown, D., Comisky, P. W., & Zillmann, D. (1982). Sports and Spectators: Commentary and Appreciation. *Journal of Communication*, 32(1), 109–119.
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge, MA: Polity.
- Caldwell, B. (2017). *In their haste to make “soulslikes”, devs have forgotten what makes Dark Souls unique - its level design*. Dans Rock Paper

- Shotgun, <https://www.rockpapershotgun.com/in-their-haste-to-make-soulslikes-devs-have-forgotten-what-makes-dark-souls-unique-its-level-design> (16 août 2022).
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY: Routledge.
- Cheung, G., & Huang, J. (2011). Starcraft from the stands: Understanding the game spectator. In *CHI '11 Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems* (pp. 763–772). Chicago: ACM.
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6.
- Couture, J. (2015, December 30). Designing games that let livestream viewers take part in the play. Dans *Gamasutra*, https://www.gamasutra.com/view/news/262222/Designing_games_that_let_livestream_viewers_take_part_in_the_play.php (1er avril 2019).
- Crawford, G., & Rutter, J. (2007). Playing the Game: Performance in Digital Game Audiences. Dans J. Gray, C. Sanvoss, & C. L. Harrington (Eds.), *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World* (pp. 271–282). New York: New York University Press.
- Dor, S. (2014). Strategy. Dans M. J. P. Wolf & B. Perron (Éds.), *Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 275-281). New York City, NY: Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. Dans *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Brunel University.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Gaudreault, A. & Lacasse, G. (1993). Fonctions et origines du bonimenteur du cinéma des premiers temps. *Cinémas : Revue d'études cinématographiques*, 4(1), 132-147.
- Gaudreault, A. (2008). L'intermédialité du cinématographe. Dans *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris : CNRS.

- Geeter, D. (2018). How 'Fortnite' is beating the biggest shows on cable. Dans CNBC, <https://www.cnn.com/2018/06/15/fortnite-westworld-twitch-youtube-gaming.html> (1er avril 2019).
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.
- Gommesen, N. (2012). *The affective audience in professional e-sport: An exploration of spectators, and their impact on video game playing* (MsC Thesis). IT University of Copenhagen, Copenhagen.
- Gray, K. (2017). "They're just too urban": Black gamers streaming on Twitch. Dans J. Daniels, K. Gregory, & T. M. Cottom (Éds.), *Digital Sociologies* (p. 355-368). Bristol University Press.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
- Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. Présenté à CHI 2014, Toronto, Ontario.
- Hanson, C. (2008). The Instant Replay: Time and Time Again. Dans Thoreau Bruckner, R. (Éd.), *The Instant, Spectator*, 28:2, 51-60.
- Hu, M., Zhang, M., & Wang, Y. (2017). Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework. *Computers in Human Behavior*, 75, 594–606.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Présenté au Game Design and Tuning Workshop, Game Developers Conference, 2001-2004, San Jose.
- Jenkins, H. (2002). Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44.
- Jerma Is Short. (2021). *Jerma streams dark souls: randomizer funny clip*. Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BDXmR1als2w> (19 août 2022).
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. *Information, Communication & Society*, 1–16.
- Kain, E. (2016). 'Dark Souls 3' Review: A Triumphant Return To Form. Dans Forbes, <https://www.forbes.com/sites/games/2016/04/11/dark-souls-3->

[review-a-triumphant-return-to-form/?sh=2a17510566d8](#) (2 septembre 2022).

- Lazzaro, N. (2004). Why We Play Games: The Four Keys to Player Experience. Présenté à GDC: Game Developers' Conference, San Jose, California.
- Lessel, P., Altmeyer, M., & Krüger, A. (2018). Viewers' Perception of Elements Used in Game Live-Streams. Dans *Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference on - Mindtrek '18* (pp. 59–68). Tampere, Finland: ACM Press.
- Lessel, P., Mauderer, M., Wolff, C., & Krüger, A. (2017). Let's Play My Way: Investigating Audience Influence in User-Generated Gaming Live-Streams. Dans *Proceedings of the 2017 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video - TVX '17* (pp. 51–63). Hilversum, Pays-Bas : ACM Press.
- Lessel, P., Vielhauer, A., & Krüger, A. (2017). Expanding Video Game Live-Streams with Enhanced Communication Channels: A Case Study. Dans *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '17* (pp. 1571–1576). Denver, Colorado, USA: ACM Press.
- Lin, H., & Sun, C. (2011). The role of onlookers in arcade gaming: Frame analysis of public behaviors. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(2), 125–137.
- Lowood, H., & Bittanti, M. (2006). Community Players: Gameplay as Public Performance and Cultural Artifact. Présenté au Symbolic Systems Forum, Stanford University.
- Lowood, H. (2010). Players are artists too. Présenté à Art History of Games Symposium, Georgia Tech, Atlanta, 4-6 février 2010.
- MacDonald, K. (2011). Dark Souls Review: Are you prepared to die? Dans IGN, <https://www.ign.com/articles/2011/09/30/dark-souls-review> (2 septembre 2022).
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York City, McGraw-Hill.
- Miller, K. (2012). *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press.

- Mike322. (2022). *Jerma Streams with Chat - Elden Ring (Part 1)*. Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PSU8XEynZb0> (18 juin 2023).
- Morse, M. (2003). Sport on Television, Replay and Display. Dans T. Miller (Ed.), *Television: Critical Concepts. Media and Cultural Studies* (Vol. 2, pp. 376–397). London : Routledge.
- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication : introduction à la sémiopragmatique*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.
- O'Donoghue, N. (2021). *Dark Souls at 10: examining a masterclass in world design*. Dans VG247, <https://www.vg247.com/dark-souls-at-10-examining-a-masterclass-in-world-design> (16 août 2022).
- Old Jerma Stream Archive [with Chat]. (2022). *Old Jerma Streams [with Chat] - Dark Souls Remastered Randomizer*. Vidéo YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=h-y3U7vp-l0> (18 juin 2023).
- Payne, K., Keith, M. J., Schuetzler, R. M., & Giboney, J. S. (2017). Examining the learning effects of live streaming video game instruction over Twitch. *Computers in Human Behavior*, 77, 95–109.
- Perez, S. (2018a). YouTube Gaming grew its streamer base by 343% in 2017, Twitch by 197%. Dans TechCrunch, <https://techcrunch.com/2018/01/25/youtube-gaming-grew-its-streamer-base-by-343-in-2017-twitch-by-197/concurrent-viewers/> (1er avril 2019).
- Perez, S. (2018b). Twitch solidifies its lead with viewership up 21% in Q1, while YouTube Gaming drops. Dans TechCrunch, <https://techcrunch.com/2018/04/26/twitch-solidifies-its-lead-with-viewership-up-21-in-q1-while-youtube-gaming-drops/> (1er avril 2019).
- Perron, B. (1997). *La spectature prise au jeu : La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma interactif*. Thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Peterson, E. M., & Raney, A. A. (2008). Reconceptualizing and Reexamining Suspense as a Predictor of Mediated Sports Enjoyment. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 544–562.
- Plott, S. “Day9”. (2011). *A Case Study Of Day[9]TV: How Interactive Web Television Parallels Game Design* (Mémoire de maîtrise). University of Southern California, Los Angeles, California.
- Plott, S. “Day9”. (2013). The Observer Friendly Game. Présenté à GDC (Game Developers Conference) Next, Los Angeles, California.

- Reeves, S., Benford, S., O'Malley, C., & Fraser, M. (2005). Designing the spectator experience. Dans *Proceedings of CHI '05* (pp. 741–750).
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies: An Introduction*. London: Routledge.
- Scully-Blaker, R., Begy, J., Consalvo, M., & Ganzon, S. C. (2017). Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance. Présenté à la 50th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii.
- Seering, J., Savage, S., Eagle, M., Churchin, J., Moeller, R., Bigham, J. P., & Hammer, (2017). Audience Participation Games: Blurring the Line Between Player and Spectator. Dans *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems - DIS '17* (pp. 429–440). Edinburgh, United Kingdom: ACM Press.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2017). Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 73, 161–171.
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2018). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*.
- Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Livestreaming changes the (video) game. Dans *11th Proceedings of the European Conference on Interactive TV and Video* (pp. 131–138). Como, Italy.
- Stahlke, S., Robb, J., & Mirza-Babaei, P. (2018). The Fall of the Fourth Wall: Designing and Evaluating Interactive Spectator Experiences. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(1), 42–62.

- Stubbs, M. (2019). *How Artifact became Valve's biggest failure*. Dans Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/how-artifact-became-valves-biggest-failure> (19 août 2022).
- SullyGnome (2023). SullyGnome - Twitch stats and analysis: Dark Souls II. https://sullygnome.com/game/Dark_Souls_II
- Tanenbaum, T. J., & Bizzocchi, J. (2008). Close Reading Oblivion: Character Believability and Intelligent Personalization in Games. *Loading - The Journal of the Canadian Games Studies Association*, 3.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Todd, P. R., & Melancon, J. (2018). Gender and live-streaming: source credibility and motivation. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 12(1), 79–93.
- Urquhart, E. (2019). *In Praise of Speedrunning*. Dans Slate, <https://slate.com/technology/2019/07/speedrunning-games-mario-zelda-sgdq-youtube.html> (19 août 2022).
- Uszkoreit, L. (2018). With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers. Dans K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Eds.), *Feminism in Play* (pp. 163–181). Palgrave Macmillan.
- VandenBerghe, J. (2013). Mapping the Lessons of Psychology to Game Design. Dans Gamasutra, https://www.gamasutra.com/view/news/200142/Mapping_the_lessons_of_psychology_to_game_design.php (20 septembre 2013).
- VanOrd, K. (2011). Dark Souls is an extraordinary role-playing game that transports you to an awesome and menacing world you may never forget. Dans GameSpot, <https://www.gamespot.com/reviews/dark-souls-review/1900-6337624/> (2 septembre 2022).
- Vera, J. A. C. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, (55).
- Vosmeer, M., Ferri, G., Schouten, B., & Rank, S. (2016). Changing Roles in Gaming: Twitch and new gaming audiences. Dans *DiGRA/FDG '16 - Abstract Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*.

Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. Présenté à la 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, Las Vegas, Nevada, USA: ICOMP 2006.

LUDOGRAPHIE

- Artifact*, 2018, Valve Corporation/Valve Corporation, PC et mobile.
- Bloodborne*, 2015, From Software/Sony Computer Entertainment, PS4.
- Civilization V*, 2010, Firaxis Games/2K Games, PC.
- Dark Souls*, 2011, From Software/Namco Bandai, X360/PS3.
- Dark Souls II*, 2014, From Software/Namco Bandai, X360/XOne/PS3/PS4.
- Dark Souls III*, 2016, From Software/Namco Bandai, XOne/PS4.
- Demon's Souls*, 2009, From Software/Namco Bandai, PS3.
- Discovery Tour by Assassin's Creed Origins: Ancient Egypt*, 2018, Ubisoft Montréal/Ubisoft, PC/PS4/XOne.
- Elden Ring*, 2022, From Software/Namco Bandai, PS4/PS5/XBox One/Series S/PC.
- Escape from Tarkov*, 2017 (beta), Battlestate Games/Battlestate Games, PC.
- Grand Theft Auto V*, 2013, Rockstar North/Rockstar Games, X360/PS3.
- Hearthstone*, 2014, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment, PC.
- I Wanna Be the Guy*, 2007, Michael "Kayin" O'Reilly, PC.
- League of Legends*, 2009, Riot Games, PC.
- Magic the Gathering: Arena*, 2018, Wizards of the Coast, PC et mobile.
- Pokémon*, 1996, Game Freak/Nintendo, Game Boy.
- Quake*, 1996, id Software/GT Interactive, PC.
- Sekiro: Shadows Die Twice*, 2019, From Software/Activision, PC/PS4/Xbox One.
- Slay the Spire*, 2019, MegaCrit/Humble Bundle, PC et autres.

Sonic the Hedgehog, 1991, Sonic Team/Sega, Sega Genesis.

StarCraft, 1998, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment, PC.

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2011, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, PC/PS3/X360.

The Sims, 2000, Maxis/Electronic Arts, PC.

World of Warcraft, 2004, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment, PC.

XCOM: Enemy Unknown, 2012, Firaxis Games/2K Games, PC.