

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Pour une approche poétique du détournement de jeux vidéo

Barnabé, Fanny

Publication date:
2015

Document Version
le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

Citation for published version (HARVARD):

Barnabé, F 2015, 'Pour une approche poétique du détournement de jeux vidéo: deux obstacles théoriques', Journée des doctorants de l'ED3 « Langues, lettres et traductologie », Mons, Belgique, 23/10/15.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

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

1. Abstract

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

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

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

Ex. de cas limite :

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



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

2.2. Double nature du jeu, double nature du détournement

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

le GAME

(l'objet, le dispositif ludique)

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

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



le PLAY

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

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

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



3. Conclusion

Proposition d'un modèle à deux axes

Détournement par reconfiguration du game (réécriture)

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

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

Let's play's de PewDiePie (A)

Talk-show This Spartan Life (C)



JEU

Détournement par le play (performance)