



Conserveries mémorielles

Revue transdisciplinaire

#23 | 2018

Que pense le jeu vidéo ?

À quoi pensent les archives de la jouabilité?

Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique

What do gameplay archives think of? A historiographic approach to videoludic experience

Hugo Montembeault et Simon Dor



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/cm/3171>

ISSN : 1718-5556

Éditeur :

IHTP - Institut d'Histoire du Temps Présent, CELAT

Ce document vous est offert par Bibliothèques de l'Université de Montréal



Référence électronique

Hugo Montembeault et Simon Dor, « À quoi pensent les archives de la jouabilité? », *Conserveries mémorielles* [En ligne], #23 | 2018, mis en ligne le 10 octobre 2018, consulté le 30 octobre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/cm/3171>

Ce document a été généré automatiquement le 30 octobre 2019.



Conserveries mémorielles est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas de Modification 4.0 International.

À quoi pensent les archives de la jouabilité?

Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique

What do gameplay archives think of? A historiographic approach to videoludic experience

Hugo Montembeault et Simon Dor

De l'histoire techno-industrielle des jeux à l'histoire culturelle de la jouabilité

- 1 L'histoire dominante du jeu vidéo est principalement un récit d'ordre macroscopique articulé à partir d'une « rhétorique de glorification techno-industrielle¹ » (THERRIEN & PICARD, 2014, p. 1). Il en découle une tendance à périodiser l'histoire du médium en donnant préséance aux innovations technologiques, à leur « pères » fondateurs, aux succès commerciaux et aux activités commerciales des grands studios. Dans un chapitre de livre publié en 2012 et un article de 2015, l'historien du jeu vidéo Carl Therrien effectue une revue de la littérature des principales contributions qui se sont affairées à conceptualiser l'histoire du jeu vidéo au début des années 2000 : Kent (2001), Burnham (2003), Wolf (dir., 2007) et Donovan (2010). L'auteur constate que les points tournants qui ponctuent les lignes du temps dans ces ouvrages retracent essentiellement la trajectoire d'une industrie en devenir. Par exemple, il est courant de situer les grandes innovations informatiques ayant mené à la création de *Spacewar!* en 1962 et de *Pong* en 1972. Un âge d'or du jeu vidéo est souvent attribué à la période entre 1979 et 1983 pour couvrir l'ère des arcades ainsi que la popularisation des consoles et des ordinateurs de maison juste avant le fameux crash économique de l'industrie du jeu vidéo en 1983. La transition entre les années 1980 et 1990 est la plupart du temps abordé sous l'angle de l'émergence des consoles portables ainsi que du passage des consoles 8-bits aux consoles 16-bits, moment historique caractérisé par un affrontement entre Sega et Nintendo. Quant aux années

1990-2000, c'est le développement de la 3D et du multijoueur en ligne qui se démarque comme les événements historiques importants.

- 2 Dans la dernière décennie, différentes recherches dans le domaine du jeu vidéo² ont interrogé les problèmes et les défis reliés à cette tendance historiographique techno-industrielle. Il a entre autres été question d'obsolescence matérielle et logicielle, du refus de l'industrie de collaborer avec les archives et les musées pour des raisons de propriété intellectuelle, de l'émulation comme alternative archivistique relativement imprécise ou encore de la conservation de mondes virtuels constamment transformés autant par les joueurs que les concepteurs.
- 3 L'un des points majeurs de ces interrogations sur la préservation du patrimoine vidéoludique est la nécessité de s'intéresser plus sérieusement au « circuit culturel » du jeu vidéo par opposition à ses circuits « technologique » et « marketing », pour reprendre les concepts de Steven Kline, Nick Dyer-Whiteford et Greg de Peuter (2003). Therrien souligne pareillement que l'attention scientifique récente accordée à l'histoire des dimensions culturelles et expérientielles du jeu vidéo compte parmi les opportunités de recherche les plus prometteuses pour renouveler le savoir historique dans le domaine. Selon lui, la reconstitution de tels « héritages locaux et alternatifs contribu[e] à la maturation de ce champ [d'étude] » parce qu'elle « perme[t] de confronter les récits dominants » et de remettre en question les « préjugés culturels qui imprègnent la façon dont l'histoire des jeux vidéo est écrite » (2015, § 5).
- 4 Parmi les historiens s'inscrivant dans une telle approche (LOWOOD, 2004; ASHTON, 2010; THERRIEN, 2012; DOR & PERRON, 2014), James Newman (2012) défend l'idée, sujette à controverse, que la préservation de la matérialité des jeux vidéo est une entreprise vaine car impossible. Au lieu de lutter contre une obsolescence qui est selon lui résolument programmée par l'industrie, il vaudrait mieux s'efforcer de préserver la mémoire des activités culturelles et performatives entourant les jeux vidéo plutôt que les jeux eux-mêmes. Newman indique en ce sens que les « vidéos de jouabilité avec les 'soluces' de jeu et tous les autres produits des cultures de fans sont les fondements sur lesquels tous les efforts de conservation doivent être construits » (2012, p. 158). Selon lui, ces enregistrements de jeu « que nous pensons comme faisant ordinairement partie de la contextualisation éphémère qui situe le jeu original, [peuvent] être potentiellement capable[s] de raconter l'histoire mieux que le jeu lui-même » (NEWMAN, 2011, p. 110).
- 5 Malgré la pertinence de ces remarques, l'auteur se garde bien de fournir quelconques recommandations à propos des protocoles archivistiques sur lesquels devraient s'articuler de tels objectifs de préservation, ni même sur les opérations historiographiques qui devraient en découler. Pour approfondir la réflexion autour de ces enjeux, il apparaît indispensable d'examiner les pratiques archivistiques des joueurs ainsi que le contenu, la structure et la valeur d'usage de leurs archives. Ces dernières représentent une importante source d'information pour réfléchir à la manière dont les historiens du jeu vidéo ainsi que les institutions archivistiques et muséales peuvent s'engager dans la préservation et l'historicisation des archives produites par l'expérience vidéoludique.
- 6 Cet article privilégiera l'hypothèse d'une « histoire de la jouabilité », en continuité de l'approche antérieurement initiée par l'un de ses auteurs (DOR, 2014, p. 59). Elle tend à proposer un complément à la macro-histoire techno-industrielle des jeux vidéo en cherchant à cerner des micro-histoires culturelles de la jouabilité, qui témoignent du rôle

des joueurs dans l'évolution des manières de jouer. Cette piste de recherche s'inscrit dans la ligne de pensée de Mía Consalvo selon laquelle une « histoire culturelle de la jouabilité » s'engage à positionner « l'activité du joueur et les industries périphériques au centre de l'analyse » afin de révéler « comment l'agentivité du joueur est centrale dans la compréhension des jeux et du développement plus large de l'industrie du jeu » (2007, p. 2).

- 7 L'étude de cas ici présentée portera sur ce que nous proposons de désigner comme des « archives de jouabilité » telles que l'on peut les concevoir sur la plateforme web de partage vidéo YouTube. Cette dernière compte parmi les répertoires de vidéos de jouabilité les plus prolifiques de la culture vidéoludique, à un point tel où la filiale de Google a décidé de créer le 26 août 2015 une sous-section entièrement dédiée au jeu vidéo nommée YouTube Gaming. En plaçant YouTube au cœur de la réflexion, il s'agira de montrer que les vidéos de jouabilité archivées et utilisées par les communautés de joueurs via cette plateforme sont impliquées dans diverses micro-transformations de la jouabilité du jeu de tir à la première personne multijoueur en ligne *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Parce que YouTube joue un rôle central dans la pérennité de l'héritage culturel légué par les joueurs et la jouabilité, il apparaît crucial de questionner son statut et son système archivistique, d'autant plus que YouTube est abondamment utilisé comme outil de recherche et ressource informationnelle par la communauté scientifique et les historiens du domaine de jeu vidéo.

Qu'est-ce que les archives de jouabilité?

- 8 Lorsque l'on s'efforce d'envisager le travail des joueurs dans une optique archivistique et historienne, on constate que ces derniers contribuent à un travail d'historien sur deux fronts: d'une part, ils *font* l'histoire par leurs actions qui peuvent devenir objets de l'historien; d'autre part, ils participent à l'écriture de l'histoire en produisant et en conservant diverses formes d'inscription de la jouabilité. On explorera d'abord les artefacts que les joueurs créent ou construisent et qui témoignent de leur manière de jouer, pour comprendre que ceux-ci constituent de véritables *archives de jouabilité*, parfois même par une volonté archivistique réelle et consciente.
- 9 Le mot « archive » peut renvoyer autant à l'idée de document qu'au lieu physique institutionnalisé responsable d'entreposer, de préserver, de classer et de rendre accessibles des collections d'artefacts, des répertoires de documents historiques ainsi que des informations propres à l'héritage d'une culture. L'archive joue alors le rôle de médiatrice de la mémoire collective. Elle est ainsi intriquée dans un rapport de pouvoir parce que son administration détermine ce qui fait office de mémoire et ce qui est relayé dans l'oubli.
- 10 Dans le contexte de la culture numérique, la notion d'archive se complexifie. D'une part, parce que le lieu de l'archive est de plus en plus dématérialisé, déterritorialisé et décentralisé. Comme le remarque Jussi Parikka, « [...] avec l'émergence des "archives" de nouveaux médias sociaux comme YouTube, Flickr, etc., la notion bureaucratique d'archive a changé [...]. Les modes d'accès et de rangement de données ont passé des espaces centralisés et emmurés [aux espaces] distribués et logiciels » (2012, p. 114). L'auteur s'appuie sur le penseur Eivind Rossaak et soutient l'idée que les archives modernes sont des « archives en mouvement » (PARIKKA, 2012, p. 120). Il ne s'agit plus

d'archives stables et fixes entreposant des objets figés dans l'espace et le temps. Les archives modernes négocient avec les formes évolutives du mouvement en plus d'être elles-mêmes mouvantes, dynamiques et impliquées dans la transformation des objets qu'elles conservent.

- 11 Le changement de la situation archivistique découle en grande partie de la nouvelle matérialité des artefacts et documents à archiver. Les objets produits et consommés entièrement par l'entremise de technologies informatiques et numériques — appelés parfois des « objets d'origine numérique » (*born-digital object*) — sont par définition processuels et logiciels. Il n'est plus seulement question d'archiver des objets dans l'espace, mais aussi des processus dans le temps. D'une certaine façon, l'existence des objets d'origine numérique dépend moins de leur visualisation que de la séquence d'opérations temporelles responsable de leur actualisation, phénomène qui implique tout un ensemble de technologies et d'utilisateurs souvent coordonnés en réseau. L'un des nouveaux défis qui se présente aux archives, aux musées et aux bibliothèques concerne dès lors la conservation des « processus à temporalité-critique [*time-critical processes*] » (PARIKKA, 2012, p. 82) garants de la génération (à chaque fois unique et « sur demande ») et de mutations des artefacts d'origine numérique. À cela s'ajoute le problème de faire mémoire des usages sociaux qui interviennent constamment au niveau de l'enchaînement de ces processus. En effet, il ne s'agit pas que de conserver les objets numériques, mais aussi les opérations cybernétiques qui les animent et desquels l'utilisateur est partie prenante.
- 12 Les jeux vidéo font évidemment partie de ces objets processuels et logiciels dont les contenus se matérialisent suite à la rencontre entre le(s) joueur(s) et le « pouvoir procédural de l'ordinateur » que Janet Murray définit comme son « habileté à exécuter des séries de règles » ainsi que sa capacité à « incarner [*embody*] des comportements complexes et contingents » ([1997] 1999, p. 71-72). Or, pour reprendre les termes du ludologue Markku Eskelinen, l'expérience vidéoludique est une « pratique configurative », qui repose sur « une combinaison d'objectifs, de moyens, de règles, d'équipement et d'action manipulative » (2001, § 5). Or, le déroulement de cette expérience de jeu dépend à la fois du logiciel et du joueur. C'est là que résident les potentialités ludiques du jeu vidéo selon James Newman, c'est-à-dire dans « la plasticité du modèle de la simulation et sa mutabilité inhérente qui facilitent la modification et la transformation par l'entremise de motifs innovants et inventifs de performance et de jeu » (2008, p. 16).
- 13 L'historicisation de la jouabilité dans toute sa complexité représente un défi de taille. Pour effectuer ce travail, l'historien a besoin de preuves, de témoignages ou d'enregistrements de sessions de jeu passées. Ces traces vont soit attester des corps de joueurs en action, soit révéler ce qui s'est manifesté dans les interfaces de jeu (écran, haut-parleurs, vibrations dans les contrôleurs, etc.) au moment où un jeu a été joué. À l'égard de cette évidence, force est d'admettre que les archives techno-industrielles axées sur la conception des jeux vidéo comme « objet » ont leurs limites. Par exemple, dans un musée du jeu vidéo comme le *Computerspielemuseum* en Allemagne, il va sans dire que les murs d'anciennes consoles, les bornes d'arcades (toujours jouables), les boîtiers et les images de jeu, les vitrines d'interfaces de contrôle, les panneaux descriptifs de jeux vidéo, les collections d'articles de la presse vidéoludique spécialisée, la présentation des supports de stockage ou encore l'accès à des stations de jeu moderne ne disent que très peu de choses sur la manière dont ces jeux étaient joués par les joueurs dans leur

contexte d'origine. Par contre, il est possible de raffiner la connaissance de ce contexte en venant compléter une collection muséale avec des archives de jouabilité dont la vocation serait de préserver l'expérience plutôt que l'objet.

- 14 On appellera *archives de jouabilité* « toutes les formes d'archives qu'un chercheur peut collecter qui permettent de témoigner de la manière dont un jeu a été joué historiquement : guides de stratégie, fichiers vidéo, enregistrements de parties, critiques, échanges sur des forums de discussion, etc. » (DOR, 2015, p. 163). Ces archives rendent compte d'une certaine mémoire culturelle de la jouabilité. Par exemple, une critique de jeu contient des descriptions de certains éléments d'un jeu vidéo et une vidéo sur YouTube présente des moments spécifiques de la jouabilité. Un historien peut alors constater comment la jouabilité est décrite ou montrée et ainsi mieux comprendre comment le jeu a été joué.
- 15 Ces archives existent depuis longtemps; les joueurs ont toujours laissé des preuves documentaires témoignant de leur jouabilité. Durant la décennie 1980, certains magazines de jeux vidéo non seulement décrivaient la jouabilité d'un jeu brièvement dans la section officielle des critiques, mais ont même publié à l'occasion des comptes rendus de parties. Le *Computer Gaming World* de février 1986 inclut et annonce en couverture un « narrative replay » (BROOKS, 1986) de *Kampfgruppe* (Strategic Simulations, Inc., 1985), un jeu de guerre simulant un affrontement entre deux groupes de tanks sur le front soviétique de la Seconde Guerre mondiale.
- 16 Durant les années 1990, c'est sur le net qu'on commence à retrouver ces archives. Battle.net, le site web de Blizzard Entertainment, a publié des descriptions de tournois officiels de *StarCraft: Brood War* (1998), mettant en évidence les performances particulièrement impressionnantes des meilleurs joueurs pour consolider leur communauté³. Ces archives de jouabilité ne sont toutefois pas celles du joueur lambda; un rappel que des relations de pouvoir sont toujours intriquées à la question des archives de jouabilité même dans le contexte décentralisé et participatif propre aux réseaux numériques.
- 17 Depuis les années 2000, la prolifération de ces archives est rendue possible par la disponibilité et l'utilisation de matériel informatique et de logiciels de captation vidéo (FRAPS, Open Broadcaster Software, AMD ReLive, Elgato, HDPVR, etc.) qui permettent même dans certains cas de diffuser en direct via des plateformes web telles que YouTube et Twitch. À l'aide d'une chaîne de diffusion, les joueurs peuvent désormais aisément produire, distribuer et consommer leur propre contenu vidéo; que ce soit en direct ou en différé, avec parfois l'ajout d'un commentaire filmé ou verbal, ou encore en conservant l'intégralité de leur pratique ou en ne montrant que les moments les plus pertinents à leurs yeux. Par l'entremise de ces technologies et de ces plateformes vidéo, ils peuvent ainsi développer un lieu d'expression personnel, une identité en ligne singulière et éventuellement une communauté de fidèles. Une plateforme comme YouTube devient alors pertinente pour collecter des archives de jouabilité dans la mesure où, au-delà de l'hébergement de vidéos, un certain nombre de métadonnées (dont la date) permettent de les contextualiser et de comprendre les conditions de leur production.
- 18 La transformation et la démocratisation des outils de production et d'usage dans le monde du jeu vidéo ont placé les archives de joueurs au cœur de la culture vidéoludique. Daniel Ashton (2010) identifie même la nécessité de définir et d'étudier un type de joueur particulier, qu'il nomme « l'archiviste », et dont l'engagement avec le jeu vidéo est motivé

par la création ou l'amélioration collaborative d'archives compilant des soluces de jeu (nommée en anglais *walkthroughs*). L'auteur indique également que « le retraçage [*tracing*] des pratiques de l'archiviste de soluces de jeu présente l'opportunité d'explorer la sélection et l'arrangement de l'enregistrement des jeux vidéo » (2010, p. 105). Dans cette perspective, une analyse plus approfondie des pratiques de ce qu'on nommera des joueurs-archivistes s'annonce prometteuse pour amorcer une réflexion sur les processus de sélection, d'étiquetage, d'organisation, d'accessibilité et de maintien des archives de jouabilité.

L'énoncé actionnel

- 19 En adoptant le vocabulaire de Michel Foucault, on pourrait affirmer que ces archives forment un discours duquel on peut voir un certain nombre d'énoncés, qu'on qualifiera ici d'énoncés actionnels. Le concept d'énoncé est défini par Foucault comme l'« unité élémentaire du discours » (1969, p. 111). Il utilise ce concept pour montrer de quelle manière les signes ou les performances prennent sens entre eux au sein d'un système d'objets (p. 148). Il définit l'énoncé comme
- une fonction d'existence qui appartient en propre aux signes et à partir de laquelle on peut décider, ensuite, par l'analyse ou l'intuition, s'ils « font sens » ou non, selon quelle règle ils se succèdent ou se juxtaposent, de quoi ils sont signe, et quelle sorte d'acte se trouve effectué par leur formulation (orale ou écrite) (1969, p. 120).
- 20 Nous qualifions l'énoncé d'actionnel dans la mesure où, dans le cadre d'un jeu vidéo, ces énoncés ne font pas que partie d'une performance verbale ou linguistique, mais émergent d'actions dans un jeu. L'énoncé actionnel est « une unité d'action dans un jeu vidéo lorsque cette action est médiatisée, qu'elle soit au sein d'une critique, d'un guide de stratégie ou dans l'enregistrement d'une partie » (DOR, 2015, p. 166). On peut définir cet énoncé comme « toute description ou retranscription d'une action ou d'une série d'actions traduisant celle-ci en un texte — dans sa définition la plus large [...] — qui ait indirectement une posture de commentaire ou de qualificatif par rapport à un jeu vidéo » (p. 166). Il faut voir les énoncés actionnels comme toujours attachés à un domaine précis dans lequel ils prennent sens: ils existent comme énoncés parce qu'ils témoignent de la manière dont les joueurs jouent, des possibilités d'interactions, des règles du jeu, etc. La notion d'« énoncé actionnel » peut servir d'outil conceptuel pour réfléchir au statut épistémologique et au potentiel historiographique des archives de jouabilité en tant que conditions de possibilité d'une histoire de la jouabilité — un véritable « texte » qui se constitue à partir d'énoncés relatant les actions effectuées par des joueurs. Cette histoire et la jouabilité qu'elle relate forment un « ordre du discours » au sens de Foucault: le fait de voir une jouabilité comme ayant une forme stable et avérée reste une question de discours, lequel se construit à partir de la jouabilité elle-même comme expérience et à partir des énoncés actionnels produits par les autres joueurs. En prenant comme étude de cas les archives coproduites, diffusées et réemployées sur la plateforme YouTube, on cherchera à exposer le potentiel historiographique de ces archives de jouabilité constituées et utilisées par les joueurs-archivistes.

Jeu de pouvoir

- 21 Dans la situation archivistique consolidée par des plateformes comme YouTube, « l'archive est repensée dans son rôle d'institution publique connectée à d'autres

institutions de transmission de l'héritage culturel comme le musée, mais aussi renégociée à travers les pratiques quotidiennes de la culture en réseau » (PARIKKA, 2012, p. 133). Parmi les nombreux joueurs-archivistes actifs sur YouTube, certains d'entre eux développent des réputations d'expert et deviennent des figures notoires dans l'écosystème d'un jeu spécifique. Ce statut social leur permet d'accumuler non seulement des gains monétaires qui dans certains cas sont assez importants (par la monétisation de leur chaîne par exemple), mais aussi du pouvoir et de l'influence sur de la jouabilité de leur base de joueurs. Parfois même, ce statut vient influencer certains choix de conception effectués par les développeurs de jeux. On rejoint ici les propos de Parikka : « malgré sa nature distribuée, on peut affirmer que le pouvoir réside encore dans les archives, lequel est désormais intégré dans les architectures des logiciels et l'économie politique des plateformes propres aux réseaux sociaux dont les flux de revenus sont basés sur l'activité des contributions quotidiennes individuelles [...] » (2012, p. 115). Dans le cas de YouTube, cela se traduit en activité de visionnement, en nombre de mentions « j'aime » et de partage, en quantité d'abonnés, en fréquence de publication, en interactions entre usagers, en type de contenus ou encore en compétences communicationnelles. De telles considérations situent la question des relations de pouvoir ainsi que l'acquisition du statut social d'expert au cœur de notre étude.

Capital de jeu

- 22 En faisant preuve de compétences ludiques et en partageant de la connaissance culturelle sur les jeux, les joueurs-archivistes accumulent du « capital de jeu » (*gaming capital*) (CONSALVO, 2007, p. 3-5). Dans son ouvrage *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Mia Consalvo définit son concept en l'adaptant de la notion de capital culturel de Pierre Bourdieu. Pour elle, le capital de jeu représente le pouvoir et le statut social qu'un joueur peut détenir dans diverses communautés de la culture vidéoludique en répondant aux critères de son système de préférences. Ce capital de jeu est accumulé et utilisé non seulement en « jouant à des jeux et en y jouant bien », mais aussi en « étant bien informé à propos des publications et des secrets de jeux, [...] en passant cette information aux autres [et] en ayant des opinions à propos des meilleures revues de jeux vidéo et sites pour les soluces de jeu sur Internet » (2007, p. 18).
- 23 À l'ère pré-Internet, Consalvo explique bien que les modalités d'acquisition et d'expression du capital de jeu étaient quasi-exclusivement aménagées et contrôlées par l'industrie du jeu vidéo ainsi que la presse vidéoludique. Avec le développement de l'Internet, l'auteure remarque à juste titre que « les joueurs ont commencé à créer individuellement leurs propres sites et espaces de circulation de connaissances ainsi que leurs propres formes de capital de jeu » (2007, p. 184). En tant que plateforme dont les contenus vidéoludiques sont principalement générés par les joueurs, YouTube fait sans conteste partie de ces nouveaux espaces de circulation de connaissances et de création de capital de jeu. Or, toute forme de contributions à l'intelligence collective d'un jeu vidéo constitue une manière pour les joueurs d'acquérir, d'exprimer ou de perdre leur capital de jeu. Dans le contexte des jeux vidéo multijoueurs en ligne, certains joueurs-archivistes accumulent suffisamment de capital de jeu pour être considérés comme des « experts » par les membres de la communauté. Évidemment, cette expertise s'accompagne d'un pouvoir et d'une influence qui se fait sentir au niveau de la jouabilité.

Portée préfigurative

- 24 Le capital de jeu des joueurs-archivistes experts confère à leur soluce de jeu ce que Daniel Ashton nomme une « portée préfigurative » (2010, p. 107). Cela signifie que leurs vidéos de jouabilité sont susceptibles de générer des effets régulateurs et normalisateurs sur la jouabilité en venant conditionner à l'avance l'horizon d'attentes, les préférences de jouabilité et les attitudes interactionnelles des joueurs qui les consultent. C'est pourquoi Ashton défend l'idée que les archives de soluces de jeu ne sont pas que des enregistrements du passé, mais aussi des ressources de jouabilité pour le futur: « [L]es soluces de jeu archivées ont un potentiel préfiguratif et l'exploration de cette situation peut révéler comment [un joueur] s'engage avec les archives et de quelle manière leur existence s'étend au-delà de l'enregistrement et de la préservation, soit vers le modelage et l'influence [de pratiques ludiques] » (2010, p. 108). Or, les énoncés actionnels répertoriés sur YouTube conservent des formes et des styles de jouabilité existants (ou ayant existé) et agissent à titre de stratégies rhétoriques ou d'effets persuasifs capables de préfigurer, de transformer et de propager de pratiques de jouabilité spécifiques. En outre, il apparaît que ce phénomène social n'implique pas seulement des joueurs, mais aussi les développeurs de jeu.

Jeu social transformateur

- 25 Avec le mode de développement continu, « non-fini » et « ouvert » qui est celui des jeux vidéo compétitifs multijoueurs en ligne, le design de jeu est constamment mis à jour au rythme de la découverte et de la dissémination de certaines stratégies de jouabilité « émergentes ». Parce que ce phénomène perturbe l'équilibre ou l'esprit du jeu, celui-ci culmine la plupart du temps dans la production d'un correctif ou d'une mise à jour de jeu par l'équipe de conception, ce qu'on appelle communément une *patch*. Les joueurs-archivistes qui se dédient à la documentation de ces stratégies de jouabilité émergentes et qui possèdent un important capital de jeu exercent une influence considérable sur le déploiement des correctifs de jeu. Salen et Zimmerman proposent la notion de « jeu social transformateur » pour désigner ces dynamiques de transformation qui sont initiées par les joueurs et leur appropriation de la dimension sociale du jeu:

Dans le jeu social transformateur, les joueurs utilisent le contexte de jeu pour transformer les relations sociales. Ils s'engagent activement auprès du système de règles d'un jeu pour le manipuler afin de le détourner, de l'étendre ou pour subvertir leurs relations sociales avec d'autres joueurs. [...] Dans tout type de jeu transformateur, les structures du jeu sont remises en question et remodelées par l'action du joueur. Avec le jeu social transformateur, les mécanismes et les effets de ces transformations se produisent au niveau social (2004, p. 475).

- 26 En clair, les fonctionnalités d'une plateforme comme YouTube sont directement impliquées dans l'acquisition d'un capital de jeu et la transformation de la jouabilité d'un jeu. Or, afin d'examiner l'importance des archives de jouabilité au regard de l'histoire, il importe de considérer les logiques de l'économie culturelle et politique de YouTube ainsi que la manière dont les joueurs-archivistes participent à celle-ci en s'appropriant l'architecture logicielle de la plateforme dans l'atteinte de leurs objectifs.

Économie culturelle et politique de YouTube

- 27 Dans le cadre des jeux vidéo multijoueurs compétitifs en ligne, les vidéos de jouabilité produites et visionnées sur YouTube jouent un rôle considérable dans l'introduction, la transformation et la disparition de styles de jouabilité. Parce que les archives de jouabilité disposent ainsi d'une agentivité qui les connecte directement à la co-production, à la co-consommation et au remodelage des pratiques ludiques, elles se trouvent intriquées à des enjeux de pouvoir qui sont propres à l'économie culturelle et politique de leur plateforme d'accueil. Afin d'exemplifier de quelle manière l'évolution de la jouabilité peut être innervée par le pouvoir et l'influence des joueurs-archivistes riches en capital de jeu, on se concentrera sur la chaîne YouTube du clan *OpenGriefing*. Ce dernier constitue un groupe de joueurs « experts » dans la communauté des chasseurs de glitches (ces joueurs qui cherchent et documentent les erreurs de programmation et les défauts de conception d'un jeu vidéo) et des farceurs vidéoludiques (nommée en anglais le *griefing* ou le *trolling*) formée autour du jeu de tir à la première personne multijoueur en ligne *Team Fortress 2* (*TF2*)⁴. La réflexion prendra appui sur les observations formulées par Ashton et Newman (2012) à la suite de leur étude sur la construction des identités d'experts sur la plateforme GameFAQs.

Construction d'une expertise: référence et identification à la communauté

- 28 Lorsqu'un joueur de *TF2* cherche à développer ses tactiques et ses stratégies de jouabilité en consultant des soluces de jeu archivées sur YouTube, les vidéos qui apparaissent dans le haut de la liste et qui compilent le plus de visionnements ont évidemment une portée préfigurative plus importante que les soluces avec peu de visionnement et logées au bas de la liste. En effet, la grande majorité des joueurs désire apprendre des experts ou bien être divertie par les vidéos les plus populaires et les mieux conçues. Par conséquent, on comprend que tout marqueur de popularité et de professionnalisme attribuable à un joueur-archiviste participe grandement à la construction de son expertise ainsi que de la visibilité et de l'influence de ses archives de jouabilité.
- 29 L'un des principaux constats établis par Ashton et Newman stipule que l'acquisition d'une expertise ne dépend pas uniquement de la maîtrise de la jouabilité ou de la justesse de l'information d'une soluce de jeu. Cette construction identitaire se développe surtout en relation avec le contexte social dans lequel la soluce est produite, diffusée et consultée. L'un des premiers aspects relevés par les auteurs concerne la manière dont un joueur-archiviste s'identifie et s'inclut dans une communauté d'experts en soluces de jeu pour « se positionner aux côtés des travaux d'autres auteurs de soluces de jeu afin d'établir les limites de sa crédibilité et de son habileté » (2012, p. 239).
- 30 À cet effet, on remarque que la chaîne YouTube d'*OpenGriefing* affiche une multitude de références à des figures notoires de la communauté de glitcheurs et de farceurs vidéoludiques œuvrant dans l'écosystème de *TF2*. D'abord, leurs bannières de recommandation disposées à droite de leur page d'accueil proposent des hyperliens vers d'autres chaînes YouTube de joueurs-archivistes célèbres dans cette communauté, tels que *NISLT*, *Ninja Cookie*, *Delfy*, *Muselk* et *V. TeamGRN*⁵. D'autre part, le méta-commentaire apparaissant dans la section « À propos » de leur chaîne YouTube cite un notoire clan de

glitcheurs et de farceurs vidéoludiques nommé *Team Roomba*, ce qui permet à *OpenGriefing* de situer leur chaîne et leurs pratiques ludiques en continuité avec celles d'experts déjà reconnus: « [La farce vidéoludique] signifie jouer en dehors des limitations que le jeu vous donne et trouver des choses qui ne sont pas normales. Certaines personnes nous appellent des pirates, mais "si Valve ne voulait pas que nous fassions cela, pourquoi ont-ils mis cela dans le jeu?" -team roomba » (*OpenGriefing*). Cette inclusion dans une communauté d'experts ainsi que la reconnaissance de ses acteurs importants contribuent à la professionnalisation du clan.

- 31 Trois des critères constitutifs d'une communauté de discours étudiés par Patricia Bizzell (1992, p. 224-226) sont ici à l'œuvre dans la manière dont le clan tisse ses liens d'affinité avec d'autres joueurs qui s'adonnent ou s'intéressent aux mêmes pratiques ludiques. Dans un premier temps, ce mécanisme de référence utilisé par *OpenGriefing* sert à circonscrire un ensemble d'experts et de contenus pertinents pour la pratique de la chasse aux glitches et de la farce vidéoludique dans l'écosystème de *TF2*: les abonnés sont guidés à travers un réseau d'experts et de vidéos de jouabilité délimité par des styles de jouabilité similaires qui sont basés sur le même système de préférences ludiques. Dans un second temps, il contribue à la détermination d'un ensemble d'objectifs publics communs: pour acquérir du capital de jeu dans cette communauté, il faut produire des vidéos de jouabilité portant sur *TF2*, documenter des glitches et des stratégies de jouabilité « émergentes » ou « savantes », puis les employer dans une optique de divertissement ou de spectacle. Enfin, dans un troisième temps, ce mécanisme favorise l'intercommunication entre les membres de la communauté: les hyperliens vers d'autres chaînes YouTube permettent aux membres d'entrer en contact et de prendre part aux autres contenus de l'intelligence collective.
- 32 Cette stratégie de références à un noyau d'experts favorise la mise en place et le maintien du réseau de la communauté. Elles assurent un certain niveau d'attractivité, de visibilité et de circulation des stratégies de jouabilité découvertes et documentées par les experts. La reconnaissance sociale, la délimitation et la valorisation de ce noyau est justement ce qui donne du capital de jeu aux joueurs-archivistes en plus de conférer un pouvoir préfigurateur et transformateur à leur archive.

Interaction entre les experts et les non-experts

- 33 Un autre facteur déterminant dans la formation d'une identité d'expert selon Ashton et Newman repose sur la mise en place de systèmes participatifs destinés à fournir de l'information et de la rétroaction aux membres de la communauté ainsi qu'à établir une relation hiérarchique avec ces derniers. La chaîne YouTube d'*OpenGriefing* propose une liste de contenus intitulée « Tutorial #TF2 ». Celle-ci répertorie 50 vidéos de jouabilité dans lesquelles le clan reproduit différents glitches préalablement soumis par leur base d'adeptes. Dans la section « Description » de chacune de ces 50 vidéos, le clan s'adresse directement à ses membres non seulement pour solliciter leur opinion et leurs commentaires, mais aussi pour faire des appels à contribution et les inviter à soumettre du contenu:

Laissez-nous une mention j'aime, s'il vous plaît, cela ne coûte pas cher, et ça aide beaucoup. Nous voulons développer la communauté d'*OpenGriefing* afin de l'agrandir, dans le but de partager chaque glitche avec la communauté de *TF2*, et c'est pourquoi nous avons besoin de votre aide. Postez vos bogues sur notre forum ou envoyez-nous un e-mail. Vous pouvez également rejoindre notre groupe Steam!

- 34 Cette interpellation de la communauté de joueurs est immédiatement suivie des hyperliens vers les autres plateformes utilisées par le clan (site web, groupe Steam et courriel) ainsi que vers les comptes Steam ou les chaînes YouTube des membres ayant soumis le glitche. Cela indique qu'avant de publier une vidéo de jouabilité dans cette liste de contenus, les administrateurs d'*OpenGriefing* vont expérimenter et tester le glitche soumis par l'un de leurs membres. Le clan s'assure ainsi que le glitche est toujours reproductible. Cette manière de filtrer, de valider et de créditer les contributions de leurs membres permet au clan de s'assurer de la pertinence et de l'exactitude des informations de jouabilité diffusées sur leur chaîne. Cela participe à la construction d'une relation de pouvoir entre les membres professionnels et le public régulier. Cette distinction est également façonnée dans leur description par l'usage d'un mode d'énonciation qui interpelle le public à la deuxième personne du pluriel, alors que les administrateurs du clan sont désignés à la première personne du pluriel. Cette stratégie rhétorique opposant le « nous-expert » au « vous-public » favorise la professionnalisation du clan en ce qu'il s'agit, selon Ashton et Newman, d'une exigence à l'élaboration d'une relation d'appréciation mutuelle entre les experts et les non-experts (2012, p. 237).

Maîtrise des moyens de communication

- 35 Toujours en suivant Bizzell (1992, p. 225-226), on remarque que la maîtrise du langage et des moyens de communication privilégiés par une communauté dans la poursuite de ses objectifs est une autre façon de médiatiser l'expertise. Dans le contexte audiovisuel de YouTube, cela passe principalement par la production de courtes vidéos de jouabilité ainsi que par le recours à différents signes manifestant l'auteurialité ou le professionnalisme du joueur-archiviste tels que « les génériques, les remerciements, les biographies et les logos » (ASHTON & NEWMAN, 2012, p. 237).
- 36 Chacune des 50 vidéos archivées dans la liste de contenus « Tutorial #TF2 » s'amorce avec une séquence d'animation personnalisée. Sur un fond de musique entraînante, celle-ci affiche d'abord le logo du clan, nomme le glitche qui est l'objet de la vidéo, énumère les moyens ludiques nécessaires à sa réalisation (classe de personnage, armes, équipement, etc.) et crédite le ou la joueur-euse responsable de sa découverte. Après ce bref segment d'introduction, une vidéo d'animation de type *machinima*⁶ d'en moyenne une à deux minutes s'amorce. Elle montre un ou des personnage(s)-joueur(s) seul(s) dans un niveau de jeu (et non pas durant l'intensité d'une partie conventionnelle) reproduire le glitche en question. On comprend alors que les membres d'*OpenGriefing* utilisent des serveurs privés ou vides afin de procéder à l'enregistrement de leur vidéo dans un environnement contrôlé et dépourvu d'adversaires. Le spectateur constate également le recours à un minutieux travail de postproduction faisant usage des techniques du langage cinématographique. Par exemple, afin de bien cadrer l'action, le clan prend toujours soin d'effectuer un montage image, de respecter les raccords de continuité et de varier l'échelle des plans ainsi que les mouvements et les angles de caméra. Pour préciser la démarche à suivre, ils ont également recours à différents effets spéciaux (arrêt sur image, ralenti, accéléré, etc.) ainsi que plusieurs mentions écrites utilisant un lexique spécialisé propre à TF2. Cela permet dans un premier temps de spectaculariser et de magnifier les effets et les conséquences du glitche. D'autre part, il s'agit d'attirer le regard du public sur les détails de la séquence d'opérations temporelles à effectuer pour reproduire et

s'approprier les défauts de conception. Par un tel souci de la composition esthétique, *OpenGriefing* s'assure de l'intelligibilité des stratégies de jouabilité qu'ils archivent.

- 37 L'impressionnant travail de préproduction, de production et de postproduction qui sous-tend chacune de ces 50 vidéos tient gage du haut niveau de professionnalisme du clan et de la qualité de leur archive de jouabilité. Il témoigne directement d'une connaissance accrue de TF2 et d'une expertise communicationnelle qui se remarque à travers la maîtrise savante des modes d'expression privilégiés par la communauté de glitcheurs et de farceurs vidéoludiques dans l'atteinte de ses objectifs publics communs. C'est pourquoi les énoncés actionnels du clan deviennent d'importantes ressources de jouabilité pour les joueurs réguliers ou novices interagissant avec cette communauté.

Métadonnées

- 38 Les fonctions d'indexation et de traçabilité supportées par les métadonnées déterminent la recherche, l'utilisation et la circulation de l'information qui est préservée dans les archives de jouabilité. Sur YouTube, cette fonction archivistique se redouble d'une fonction économique puisque les métadonnées ont une incidence directe sur la consommation et l'affichage des résultats de recherche.⁷ Ce rapport de tension « archivistique-économique » est problématique dans la mesure où l'accumulation d'un capital de jeu conférant un statut d'expert aux joueurs-archivistes d'un clan comme *OpenGriefing* repose simultanément sur des opérations archivistiques au niveau des métadonnées. Dans une optique historiographique, comment peut-on s'assurer de la validité et de la pertinence de cesdites opérations archivistiques du moment que des capitaux sont en jeu?
- 39 À cet égard, l'exemple des étiquettes est évocateur puisque ces dernières sont créées librement par les joueurs-archivistes. En faisant apparaître le code source de la page web de la vidéo « Tutorial - Watergate skybox exploit #46 #FIXED » d'*OpenGriefing* (qui sera analysée plus en détail dans la section suivante), on note que la vidéo détient 17 étiquettes dont la signifiante à l'égard de son contenu est relativement questionnable: tf2; steam; half life; source; griefing; csgo; gabe newell; hlf3; etc.⁸ Quant aux 74 étiquettes de la vidéo « TF2 - Invasion update, Watergate Skybox Exploit (Leave map) » produite par *Delfy* à propos du même glitch, ceux-ci ratissent tellement large (Lol; Crazy; Angry; Cool; Gameplay; haha; etc.) que l'on déduit un usage économique des métadonnées marqué d'une volonté d'attirer le plus d'internautes que possible sur sa chaîne YouTube. Les enjeux économiques derrière ces stratégies d'étiquetage soulèvent d'importants problèmes archivistiques, spécialement à propos du domaine de référence ainsi que de la nomenclature des descripteurs à employer pour étiqueter et assurer le retraçage des énoncés actionnels dans les archives de jouabilité. Inversement, cela pose la question des énoncés actionnels qui sont passés sous silence en raison de leur usage non-stratégique des métadonnées.
- 40 L'existence de ce rapport de tension entre la fonction archivistique et économique ouvre tout un pan de questionnements archivistiques au sujet de l'administration semi-standardisée et du traitement algorithmique des métadonnées; d'autant plus que ce sont les joueurs eux-mêmes (et non pas des archivistes de formation) qui sont responsables de remplir des champs dédiés à cet effet dans la sous-section « Gestionnaire de vidéos » du « Creator Studio » de leur chaîne YouTube. Envisager des archives de jouabilité rigoureuses en tirant des leçons de YouTube implique alors de réfléchir sérieusement à

l'agencement trop souvent bricolé, opportuniste, incomplet, invisible ou littéralement absent de ces métadonnées puisqu'elles sont si centrales à l'organisation, la visibilité et l'accessibilité des archives de jouabilité.

Influence et relation de pouvoir

- 41 Le pouvoir préfiguratif d'*OpenGriefing* sur la jouabilité des joueurs de *TF2* se constate de différentes manières. Mises à part les multiples interventions de joueurs-utilisateurs dans la section « Commentaires » où ceux-ci relatent leur propre réutilisation du glitche, l'influence de leurs tutoriels transparaît quantitativement dans la moyenne du nombre de visionnements (autour de 25 000 à 30 000 vues) et du nombre de mentions « j'aime » (entre 400 et 500) de chacune des vidéos de cette liste. Plus important encore, 11 des 50 vidéos ont dans leur intitulé ainsi que sur leur miniature la mention « FIXED » qui signale que depuis la diffusion de la vidéo concernée, les développeurs de Valve ont produit un correctif de jeu venant mettre fin à l'existence du glitche en question.
- 42 Dans un premier temps, ces mentions « FIXED » signalent que le clan entretient les contenus de ses archives en prenant soin de classer les stratégies de jouabilité et les glitches qui ont été corrigés par opposition à ceux et celles qui sont toujours réalisables. Il s'agit d'un marqueur de professionnalisme qui, pour faire écho aux réflexions d'Ashton et Newman, atteste d'un certain « niveau de dévouement, de détail et de compétence » (2012, p. 242). Dans un second temps, ce travail de maintien et d'actualisation des informations archivées révèle la part de responsabilité des communautés de joueur à l'égard du jeu social transformateur. Les compagnies de jeu vidéo n'investissant que très rarement du temps et de l'argent pour corriger des glitches qui passent inaperçus ou qui n'ont aucun impact sur l'équilibre ludique et social du jeu, on peut affirmer que la correction de ceux-ci est provoquée à certains égards par la portée préfigurative des archives de jouabilité, notamment parce que ces dernières sont engagées dans la documentation, la dissémination et la réutilisation des glitches. En ce sens, les archives de jouabilité qui documentent l'exécution et la valeur d'usage de glitches corrigés sont d'une pertinence considérable pour l'histoire de la jouabilité. Les énoncés actionnels qui s'y trouvent peuvent servir à retracer et à mieux comprendre comment certaines manières de jouer ont provoqué des transformations sur le plan du design de jeu et de la jouabilité.
- 43 À titre d'exemple, la vidéo publiée par *OpenGriefing* le 8 octobre 2015 intitulé « Tutorial - Watergate skybox exploit #46 #FIXED » (9751 vues et 345 mentions « j'aime ») détaille un glitche qui permet au joueur de faire effraction dans les marges illégitimes de l'espace jouable conventionnel du niveau *Watergate*. On y voit un joueur s'approprier l'explosion générée par des mines antipersonnel afin de propulser son personnage en hauteur avant d'atterrir sur une navette spatiale planant au-dessus de la carte. De cet endroit, le joueur parvient à traverser le plafond invisible qui délimite le haut de la zone de jeu. Cela lui permet de naviguer en surplomb de l'espace afin d'attaquer les adversaires au sol sans crainte d'être éliminé. L'avantage déloyal conféré par ce glitche est également l'objet de plusieurs autres vidéos sur YouTube. Parmi les plus populaires, on peut relever notamment la vidéo de *Delfy* intitulée « TF2 - Invasion update, Watergate Skybox Exploit (Leave map) » diffusée le 7 octobre 2015 et comptabilisant 176 952 vues et 5310 mentions « j'aime ». ⁹ La propagation de ce glitche dans l'écosystème de *TF2* est venue effectivement perturber l'équité ludique des chances dans le niveau *Watergate* en plus de ruiner au passage l'expérience de plusieurs joueurs réguliers, comme en témoigne la vidéo de *Delfy*.

En date du 8 octobre 2015, Valve appliquait déjà un correctif de jeu venant remédier aux imperfections de design propres à cette carte de jeu. Dans les notes spécifiques de cette mise à jour répertoriées sur le site officiel de *TF2*, on peut lire: « Mise à jour pd_watergate. Correction d'un cas où les joueurs pouvaient sortir de la carte¹⁰ ».

- 44 Ce cas indique que parce qu'elles jouent un rôle dans la propagation de pratiques ludiques déviantes ou de stratégies de jouabilité qui affectent l'équilibre du jeu, les archives de jouabilité comme celles d'*OpenGriefing* et de *Delfy* comptent parmi les facteurs qui mènent à la production de correctifs de jeu. Dès lors, elles préservent des énoncés actionnels faisant office de preuves documentaires du jeu social transformateur.
- 45 D'autre part, elles conservent d'anciennes versions de la jouabilité de *TF2* et de ces cartes de jeu avant que celles-ci ne soit modifiées par le biais de correctifs de jeu. La simplicité et la flexibilité avec laquelle YouTube permet la collecte d'archives de jouabilité permet de préserver un historique des changements, des altérations et des transformations de la jouabilité au fil du temps. Pour ces raisons, ces archives acquièrent une valeur historiographique significative pour tout historien qui voudrait s'intéresser à la jouabilité d'un jeu ou d'un genre spécifique. Elles font ainsi mémoire des conditions de possibilités de la jouabilité et de certains de ses micro-changements ayant été initiés par les communautés de joueurs et leur jouabilité, un phénomène qui est la plupart du temps négligé ou non-reconnu par la grande histoire techno-industrielle des jeux vidéo. Grâce à ce type d'énoncés actionnels archivés sur YouTube, un historien peut reconstruire avec plus de finesse les trajectoires micro-historiques de certains comportements ludiques et de diverses modifications techniques du design de jeu ayant contribué à l'évolution de la jouabilité d'un jeu vidéo particulier. C'est par exemple grâce aux archives de jouabilité d'*OpenGriefing* qu'il est aujourd'hui possible pour un historien de mieux saisir certaines des raisons pour lesquelles à partir du 8 octobre 2015 la carte de jeu *Watergate* n'est plus jouable de la même manière. Dans ce cas précis, ce sont les archives de jouabilité qui permettent la recontextualisation des notes de correctifs de jeu produite par l'équipe de production de *TF2*.
- 46 En dernier lieu, il apparaît pertinent d'indiquer qu'au début de l'année 2015, le groupe Steam d'*OpenGriefing* (en lien direct avec leur chaîne YouTube) fut banni par Valve. Les motifs de cette décision relevaient de la violation des consignes formulées dans la section « Sujets/Réponses hors-limites » du document « Règles et principes à suivre pour les discussions, évaluations et le contenu généré par les utilisateurs sur Steam¹¹ ». Cette portion du document indique que dans tout forum de la plateforme Steam il est interdit de discuter des stratégies dégénératives de jeu basées sur des glitches (en anglais les *game exploits*). Pourtant, de nombreux forums opèrent sans être importunés par Valve même s'ils traitent de glitches ou d'autres sujets considérés comme hors-limites : tricherie, racisme, politique extrémiste, ventes aux enchères, etc. Ce n'est donc pas simplement la transgression des règles qui a entraîné la fermeture du compte Steam d'*OpenGriefing*, mais bien l'accumulation importante de capital de jeu. Clairement, l'influence préfigurative de plus en plus grande des glitches disséminés dans l'écosystème de *TF2* par le clan prit une telle ampleur qu'elle est venue faire entrave à l'expérience du jeu d'autres joueurs ainsi qu'à l'« ordre du discours » établi et maintenu par Valve. C'est pourquoi la compagnie est intervenue par un mécanisme d'exclusion social et discursif pour sanctionner et limiter leurs activités jugées « néfastes ».

Les énoncés actionnels comme objets de l'histoire de la jouabilité

- 47 Les archives de jouabilité entretenues sur YouTube par des joueurs-archivistes réputés tels que les membres d'*OpenGriefing* sont d'un intérêt capital pour documenter, comprendre et écrire l'histoire de la jouabilité. Leur rôle central au regard de la préservation et de l'évolution de la jouabilité se conçoit nettement pour au moins trois raisons dominantes sur lesquels l'étude de cas de cet article aura voulu insister. Premièrement, parce qu'elles constituent des bases de données d'énoncés actionnels qui témoignent des conditions de possibilités de la jouabilité d'un jeu vidéo à un moment donné de son histoire et parfois même des motifs de jouabilité émergents ou désuets. Ce constat rejoint l'observation de Peter Krapp qui dans son livre *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture* dédie un chapitre entier à la mémoire culturelle léguée par les machinimas qui documentent des pratiques ludiques comme celles étudiées dans cet article: « [les] enregistrement[s] historique[s] [*historical record*] de jeu exploratoire et émergent sont d'intérêt pour l'historien culturel des médias [puisque] le machinima fournit une archive de performance de jouabilité ainsi qu'un accès à l'apparence et à la sensation [*look and feel*] de logiciels et de matériaux informatiques pouvant déjà être devenus indisponibles ou même obsolètes » (2011, p. 93-94). Deuxièmement, les archives de jouabilité contribuent à l'enrichissement, à l'accessibilité et à la conservation de l'intelligence collective sur la jouabilité d'un jeu en collectant, cataloguant, classant et entretenant des énoncés actionnels qui dans certains cas ne sont déjà plus reproductibles. Troisièmement, ces archives ont une utilité à la fois ludique et historiographique parce qu'elles disposent de ressources pour la jouabilité (et pour écrire son histoire) que d'autres joueurs (ou historiens) peuvent facilement consulter, partager et réutiliser. Cette valeur épistémologique est la raison pour laquelle les archives de jouabilité sont capables d'exercer une influence préfigurative sur les manières de jouer (et d'écrire l'histoire) en plus de parvenir dans certains cas à transformer matériellement les jeux vidéo (et les objets mêmes de l'histoire). Ce faisant, leur collection d'énoncés actionnels peut significativement assister l'historien dans le retraçage des dynamiques de pouvoir attestant du rôle co-créatif plus subtil des communautés de joueurs sur Internet dans l'évolution formelle et expérientielle de la jouabilité.
- 48 Cet article a cherché à montrer que l'historien de la jouabilité est celui qui interroge ce qui a déjà été dit et enregistré à propos de la jouabilité (les énoncés actionnels) dans le but de reconstruire les conditions de possibilités et d'énonçabilité de la jouabilité. À ce titre, les archives de jouabilité se réfléchissent en continuité avec la notion d'archive au sens de Foucault qui la définit comme le « *système général de la formation et de la transformation des énoncés* » (1969, p. 179, italiques préservées). Quelque part, étudier les archives de jouabilité, c'est aussi chercher à comprendre l'*archive* (foucauldienne) de la jouabilité, c'est-à-dire la matrice, les régularités et le système ou l'« ordre » du discours qui conditionnent l'apparition, l'existence et la disparition d'un énoncé actionnel.
- 49 Cet article aura aussi insisté sur le rôle de l'historien de la jouabilité. Sur les plans ludique et interactionnel, son objectif est évidemment d'historiciser l'expérience sous divers aspects tels que les interactions avec le système de règles d'un jeu, l'utilisation et les transformations des éléments de design, l'appropriation des environnements de jeu, les stratégies « émergentes » de jouabilité, la relation ergonomique avec les interfaces,

l'activité physique du joueur dans son contexte de jeu, etc. Bien évidemment, ce rôle doit nécessairement s'étendre au-delà de ces plans. Puisque tout ce qui peut être exprimé, pensé et entrepris à propos d'une chose est toujours gouverné par l'archive au sens de Foucault, le travail de l'historien de la jouabilité doit aussi s'articuler autour des dispositifs d'énonciation de la jouabilité. Il faut dès lors se demander « qui » produit, diffuse et consulte des énoncés actionnels et quelle attitude subjective ou quelles préférences motivent de tels gestes? Quels sont les appareils qui permettent la création, la circulation et l'usage des énoncés actionnels? Dans quels contextes (économique, politique, culturel, etc.) les activités en relation avec les énoncés actionnels prennent-elles part? Quelles sont les instances, les règles discursives et les mécanismes d'inclusion et d'exclusion qui assurent la validité, la stabilité et la préservation d'un énoncé actionnel par opposition à son rejet, son effacement et sa disparition? Dans cette perspective, l'histoire de la jouabilité ne peut en aucun cas se passer d'une étude des outils de retranscription, des plateformes numériques et des systèmes économiques dans lesquels les énoncés actionnels sont produits, diffusés et consultés.

- 50 C'est de ce point de vue que le statut archivistique de YouTube a été abordé. Aux termes de cette argumentation sur la préservation de la jouabilité, il apparaît important d'approfondir le débat sur la place et le rôle des institutions archivistiques et muséales du jeu vidéo par rapport à une compagnie comme YouTube. Comment cette plateforme peut-elle servir à reformuler les mandats et les protocoles de conservation de telles institutions? Comment ces dernières peuvent-elles assurer la pérennité de l'héritage culturel de la jouabilité légué sur et par YouTube? Quelles sont leur responsabilité à l'égard de la protection du patrimoine vidéoludique sachant que, sur YouTube, celui-ci est menacé par des interventions d'ordre entrepreneuriale, économique ou même légale (censure, suppression de contenus, insertion de publicités, hiérarchisation des contenus en fonction de la popularité, prévalence donnée aux nouvelles publications, etc.)? Dans la lignée de ces remises en question sur les archives de jeux vidéo, l'architecture archivistique de YouTube reste une source d'inspiration et d'inquiétude qui devrait guider d'autres institutions dans la conservation et la médiation des modes d'expérience du jeu vidéo. Les objectifs de préservation du site web Archive.org, qui archive des logiciels et leurs différentes versions, des enregistrements vidéo et audio et de nombreuses pages web sur de longues périodes de temps représentent un grand pas dans la bonne direction.
- 51 La méthodologie employée par cet article auprès des énoncés actionnels conservés dans les archives de jouabilité des joueurs-archivistes a été envisagée comme une manière de révéler des trajectoires historiques alternatives et négligées. L'analyse de l'une de ces trajectoires s'est avérée en mesure d'exposer les règles (discursives) de la jouabilité. L'étude de l'influence préfigurative et des effets transformateurs des pratiques ludiques de détournement comme celles archivées sur la chaîne YouTube d'*OpenGriefing* a permis d'exposer les dynamiques de pouvoir issues d'un certain système de régulation de la jouabilité qui participe de l'évolution de cette dernière et de ses conditions de possibilité.
- 52 Bien que cette méthodologie reste encore à construire et à affiner, elle apparaît comme une avenue fructueuse afin de s'engager dans une historiographie de l'expérience vidéoludique pensée du point de vue des joueurs. L'une des premières étapes qui s'imposera à cette histoire de la jouabilité exigera de procéder à une archéologie de la jouabilité. Cela consistera à fouiller, scruter et examiner les archives de jouabilité co-créées par les joueurs-archivistes dans le but d'excaver des énoncés actionnels. Il faudra

ensuite interroger l'existence de ces derniers afin de décrire un système d'archive plus large (au sens foucaldien) dans lequel ces énoncés peuvent s'inscrire et qui permet ou empêche une certaine histoire de la jouabilité. L'approche micro-historique employée dans cet article aura permis l'exploration de tels objectifs sur deux plans. D'une part, en insistant sur un ensemble de questionnements cruciaux auquel les historiens du jeu vidéo devront réfléchir afin d'assurer l'existence et la pérennité d'une mémoire culturelle de la jouabilité. D'autre part, en montrant qu'un travail d'ordre archéologique au niveau des énoncés actionnels a le potentiel de poser des fondements épistémologiques essentiels afin d'entreprendre des opérations historiographiques propres à une histoire de la jouabilité.

BIBLIOGRAPHIE

- ASHTON, Daniel, « Archives and Prefigurative Practices: Digital Games Walkthrough Archives as Record and Resource », dans Nandana Bose et Lee Grieveson (sous la direction de), *Using Moving Image Archives*, 2010, p. 101-114.
- ASHTON, Daniel et NEWMAN, James, « Tips and tricks to take your game to the next level »: Expertise and Identity in FPS Games », dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (sous la direction de), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Game*, New York, Continuum International Publishing Group, 2012, p. 225-247.
- BIZZELL, Patricia, *Academic discourse and critical consciousness*, Pittsburgh/London, University of Pittsburgh Press, 1992. 237 p.
- BURNHAM, Van, *Supercade : A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2003, 448 p.
- CONSALVO, Mia, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2007, 228 p.
- DONOVAN, Tristan, *Replay. The History of Video Games*, East Sussex, Yellow Ant, 2010, 516 p.
- DOR, Simon, « A History of Real-Time Strategy Gameplay From Decryption to Prediction: Introducing the Actional Statement », *Kinephanos*, n° hors-série, 2014, p. 58-73.
- DOR, Simon, « Repenser l'histoire de la jouabilité : l'émergence du jeu de stratégie en temps réel », Thèse de doctorat, Université de Montréal, Montréal, 376 p.
- DOR, Simon et PERRON, Bernard, « Addressing the preservation of gameplaying: archiving actional modalities (execution, resolution, and strategy) », dans Federico Giordano et Bernard Perron (sous la direction de), *The Archives: Post-cinema And Video Game Between Memory And The Image Of The Present*, Sesto San Giovanni, Mimesis Edizioni, 2014, p. 177-200.
- ESKELINEN, Markku, « The Gaming Situation », *Game Studies*, vol. 1, no. 1, 2001 <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- FOUCAULT, Michel, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969, 257 p.

KENT, Steven L., *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and Beyond- The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, New York, Three Rivers Press, 2001, 608 p.

KLINE, Steven, DYER-WHITEFORD, Nick et DE PEUTER, Greg, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003, 368 p.

KRAPP, Peter, *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota, 2011, 162 p.

LOWOOD, Henry, « High-Performance Play: The Making of Machinima », dans Andy Clarke et Grethe Mitchell (sous la direction de), *Videogames and Art*, Chicago, University of Chicago Press, 2007, p. 59-79.

LOWOOD, Henry, « Replay culture. Performance and spectatorship in gameplay », dans Carlos A. Scolari (sous la direction de), *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, Vic, Eumo Editorial, 2008, p. 165-187.

LOWOOD, Henry, « Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming », Actes du colloque *Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works* (Portland, Oregon, 14 juin 2004). <<http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/emg/library/pdf/lowood/Lowood-EMG2004.pdf>>.

McDONOUGH, Jerome P., OLENDORF, Robert, KIRSCHENBAUM, Matthew, KRAUS, Kari, RESIDE, Doug, DONAHUE, Rachel, PHELPS, Andrew, EGERT, Christopher, LOWOOD, Henry, ROJO, Susan, *Preserving Virtual Worlds Final Report*, University of Illinois, 2010. <<http://hdl.handle.net/2142/17097>>.

MURRAY, Janet. *Hamelet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, The MIT Press, 1997, 324 p.

NEWMAN, James, « (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay », *International Journal of Digital Curation*, vol. 6, 2011, p. 109-127.

NEWMAN, James, *Playing with videogames*, New York/London, Routledge, 2008, 207 p.

NEWMAN, James, *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York/London, Routledge, 2012, 183 p.

PARIKKA, Jussi. *What is Media Archaeology?*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2012, 205 p.

PINCHBECK, Dan, ANDERSON, David, DELVE, Janet, OTEMU, Getaneh, CIUFFREDA, Antonio et LANGE, Andreas, « Emulation as a Strategy for the Preservation of Games: the KEEP Project », Actes du colloque *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Brunel University, London, 1-4 septembre 2009). <<http://www.digra.org/digital-library/publications/emulation-as-a-strategy-for-the-preservation-of-games-the-keep-project/>>.

SALEN, Katie, et ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2004, 672 p.

TERRIEN, Carl, « Video Games Caught Up In History: Accessibility, Teleological Distortion, and Other Methodological Issues », dans Mark J. P. Wolf (sous la direction de), *Before the Crash: Early Video Game History*, Detroit: Wayne State University Press, 2012, p. 9-29.

TERRIEN, Carl, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, vol. 15, no. 2, décembre 2015. <<http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>>.

THERRIEN, Carl et PICARD, Martin, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle. An Introduction to the History of Games International Conference proceedings », *Kinephanos*, n° hors-série, 2014, p. 1-11.

WOLF, Mark J.P. (sous la direction de), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Westport, CT, Greenwood Press, 2007, 380 p.

Ludographie

Allan Alcorn. 1972. *Pong*.

Blizzard Entertainment. 1998. *StarCraft: Brood War*.

Steve Russell, Peter Samson, Martin Graetz, Wayne Witaenem. 1962. *Spacewar!*

Strategic Simulations, Inc. 1985. *Kampfgruppe*.

Valve. 1998. *Half-Life*.

Valve. 2004. *Half-Life 2*.

Valve. 2007. *Team Fortress 2*.

Valve. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*.

NOTES

1. Toutes les citations issues de sources anglophones qui sont utilisées dans cet article ont été traduites par les auteurs de ce texte.

2. Parmi ces initiatives de recherche spécialisées en histoire du jeu, on peut relever quelques exemples notables tels que les projets *Preserving Virtual Worlds* (McDonough et al., 2010), *Independent Game Developers Association Game Preservation Special Interest Group* (Lowood, 2009) et *KEEP* (Pinchbeck et al., 2009). Autrement, il importe de souligner la mise en place d'un panel entièrement dédié à la problématique de la préservation du jeu vidéo en 2009 lors d'une conférence majeure organisée par la notoire *Digital Games Research Association* (DIGRA), ainsi que l'inauguration en 2014 du *Symposium Histoire de Jeu* situant les enjeux d'ordre historiques au cœur de ses intérêts scientifiques.

3. <http://classic.battle.net/scc/>

4. Dans cette section, l'ensemble des données métriques et des citations attribuables à *OpenGriefing* sont directement reprises et traduites de la chaîne YouTube du clan accessible à l'adresse web suivante et consultée en date du 27 août 2017: <https://www.youtube.com/channel/UC-iEDdJNl-rarlo4J-R6uNQ>. Pour introduire la dimension de la chaîne, il importe déjà de souligner que le clan détient 36 489 abonnés, 78 vidéos et 3 082 356 vues.

5. Quelques données quantitatives à propos des chaînes YouTube de ces membres réputés dans la communauté de *TF2* témoignent bien de leur statut social: *Muselk* cumule 2 138 198 abonnés, 834 vidéos et 683 225 686 vues; *NISTL* comptabilise 625 106 abonnés, 1993 vidéos et 371 488 400 vues; *Delfy* réunit 280 680 abonnés, 178 vidéos et 45 818 048 vues; *Ninja Cookie* possède 28 830 abonnés, 35 vidéos et 3 575 269 vues; et *V. TeamGRN* totalise 28 784 abonnés, 25 vidéos et 7 523 837 vues. Ces données ont été vérifiées le 28 août 2017.

6. Situé à l'intersection entre « la réalisation cinématographique, l'animation et le développement de jeu » (Lowood, 2007, p. 59) et compris comme la contraction des termes « machine » « cinéma » et « animation », le machinima est défini par Henry Lowood comme « la fabrication de films d'animation en temps réel à l'aide d'un logiciel utilisé pour développer et jouer à des jeux informatiques » (2007, p. 60). Ce type de production culturelle constitue un

répertoire inestimable d'énoncés actionnels puisqu'il conserve la trace de pratiques technologiques, ludiques et culturelles qui sont inhérentes à la manière dont les jeux sont (et ont été) conçus, joués, discutés et réappropriés. Comme le souligne l'historien des médias Peter Krapp lorsqu'il étudie le machinima comme « mode de performance archivistique » (2011, p. 101) : « [le] machinima sous forme d'enregistrements de parties [*captured replays*] ou de vidéo de tournois de jeux sert à préserver (interrompre et fixer) l'expérience de jouabilité – un aspect qui est irrémédiablement perdu une fois qu'une plate-forme est devenue obsolète » (2011, p. 99-100). Dans cette optique, l'analyse du machinima comme document d'archives devient centrale à une histoire de la jouabilité puisqu'elle donne accès à ces conditions de possibilité.

7. Le type central de métadonnées que l'on retrouve sur YouTube recoupe la nomenclature du titre, les informations apparaissant dans le champ « Description », le choix des étiquettes appliquées à une vidéo (en anglais le *hashtaging*), la catégorisation des contenus (Films et animations, musique, sport, jeux vidéo et autres, humour, etc.), l'identification du jeu à partir d'une liste (préconçue et incomplète), la confirmation du lieu de tournage et de la date d'enregistrement, le niveau de qualité de l'image et le type d'encodage ou encore l'intégration d'annotations, d'hyperlien et d'écrans de fin.

8. Pour situer quelques-unes de ces étiquettes, on note que « steam » se rapporte à la plateforme numérique qui supporte *TF2* joué sur ordinateur. D'autre part, « half life » et « csgo » renvoient à deux jeux vidéo extrêmement populaires produits par Valve: *Half-Life* (Valve, 1998) et *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve, 2012). Autrement, « gabe newell » correspond au nom du célèbre fondateur de Valve et « source » fait référence au moteur de jeu utilisé dans la conception des œuvres vidéoludiques phares de la compagnie telles que *TF2* et *CSGO*. Enfin, « hlf3 » est l'équivalent de *Half-Life 3*, le titre de la suite inexistante du succès phénoménal *Half-Life 2* (Valve, 2004) qui est l'objet d'une impressionnante fascination sur Internet par les communautés de joueurs adeptes des produits de Valve.

9. <<https://www.youtube.com/watch?v=gSSxfzIz-I&t=13s>>.

10. L'extrait cité ici est tiré et traduit du site officiel de *TF2* sur lequel Valve archive les principales modifications techniques apportées par les innombrables correctifs de jeu paru depuis la publication de l'oeuvre en 2007. La notice complète peut être retrouvée à l'adresse suivante: <<http://www.teamfortress.com/?p=7&tab=updates>>.

11. <https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=4045-USHJ-3810>

RÉSUMÉS

Le jeu vidéo a la particularité d'impliquer non pas uniquement des créateurs, mais aussi et surtout des joueurs, regroupés parfois en communautés extrêmement organisées sur Internet. Ces communautés ont souvent une dévotion suffisamment forte vis-à-vis de leurs objets qu'ils en deviennent les témoins privilégiés, des acteurs de premier plan lorsque vient le temps d'écrire l'histoire du médium vidéoludique. Les communautés de joueurs tiennent très certainement un rôle de médiateur historiographique dans la conservation mémorielle du patrimoine vidéoludique. Cependant, ce rôle reste encore à être mieux compris. Quelle information historique est-elle récoltée par les adeptes de jeux vidéo et entretenue dans leurs archives? Comment les pratiques archivistiques des joueurs nous permettent-elles de préciser l'historiographie du jeu vidéo? Afin d'envisager et de relever les enjeux que représente une

historicisation du jeu vidéo élaborée dans la perspective des joueurs, cet article propose de consolider une méthode de travail micro-historique nommée l'« histoire de la jouabilité ».

Videogame has the particularity to involve not exclusively creators, but also and especially players, sometimes grouped in rigorously organized communities over the Internet. The remarkable devotion of these communities for their objects situate them as privileged witnesses and core historiographical actors to document, preserve and write the history of videogames. In that regard, player communities and their collective archives play a crucial role as curator and mediator of the videoludic heritage. However, this role still needs to be better understood. What conceptualization of history is put forward by videogame fans and their archives? How players' archival practices allow us to reevaluate the historiography of video games? In order to explore and undertake the challenges that represent a videogame history developed from the perspective of players, this article consolidates a micro-historical method called a « history of gameplay ».

INDEX

Keywords : gameplay, archive, historiography, player communities, YouTube.

Mots-clés : jouabilité, archive, historiographie, communautés de joueurs, YouTube

AUTEURS

HUGO MONTEMBEAULT

est chargé de cours dans la Mineure en études du jeu vidéo de l'Université de Montréal. Il rédige actuellement une thèse de doctorat qui porte l'économie culturelle et politique du glitche vidéoludique dans sa relation aux pratiques de jouabilité et au design de jeu. Il collabore également comme assistant de recherche pour le *Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques* (<http://ludov.ca/>) ainsi que pour le *Groupe de Recherche sur l'Avènement et la Formation des Institutions Cinématographique et Scénique* (<http://grafics.ca/>). Ses principales contributions scientifiques abordent des problématiques reliées aux notions de focalisa(c)tion et de méta-référentialité appliquées aux jeux vidéo, à l'étude des genres vidéoludiques ainsi qu'à l'analyse du discours de la presse spécialisée dans le monde du jeu vidéo. Il est également co-créateur d'une baladodiffusion universitaire intitulée *Profil Ludique* qui se dédie à l'analyse de jeu dans une perspective formaliste et narratologique (<https://soundcloud.com/profil-ludique>).

SIMON DOR

est professeur adjoint et co-directeur de l'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue au centre de Montréal. Il s'intéresse particulièrement au jeu de stratégie, en l'abordant du point de vue de sa jouabilité, de son histoire, de son expérience compétitive ou narrative, de la cognition qu'il implique et de la représentation qu'il induit. Ses recherches et son enseignement l'ont cependant poussé à s'intéresser aussi aux sports électroniques, à l'immersion, à l'éthique, aux émulateurs et au design de jeu. Il blogue depuis de nombreuses années sur ses recherches (www.simondor.com) et utilise les outils de diffusion de jeux vidéo contemporains — Twitch et YouTube — pour mieux comprendre ce que ces nouveaux objets impliquent sur la culture vidéoludique et pour diffuser ses recherches.