
Le *speedrun* : pratique compétitive, ludique ou créative ?

Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau *game*

Fanny BARNABÉ

**Aspirante FNRS
Université de Liège**

Bât. A2 Litt. française (19è et 20è) - Sociologie de la littérature

3-5 place Cockerill, 4000 Liège, Belgique

fanny.barnabe@ulg.ac.be

MOTS-CLES :

Jeu vidéo, speedrun, tool-assisted speedrun, culture participative

RESUME :

Ce travail vise à interroger la manière dont les jeux vidéo et les dynamiques de détournement qu'ils suscitent chez les joueurs redéfinissent la traditionnelle opposition entre consommation et création. Dans ce but, nous étudierons un usage spécifique du médium vidéoludique qui s'est institué en véritable pratique créative sur internet : le speedrun (et son dérivé, le tool-assisted speedrun). L'analyse se déroulera en deux temps : une première partie envisagera les déplacements concrets qu'opère le speedrun dans les notions liées au pôle de la réception (qu'est-ce qu'être un joueur ou un spectateur au sein de ce domaine ?) ; la seconde étudiera la façon dont cette pratique participe à redéfinir le pôle de la production (que deviennent les notions d'auteur, d'œuvre et de création dans le cadre de cette activité ?).

INTRODUCTION

S'il semble aujourd'hui urgent de repenser les modalités de création et de consommation des produits culturels, c'est que le numérique a redessiné ces dernières en favorisant l'émergence d'une « *culture participative* » (Raessens, 2005). La généralisation de l'interactivité au sein des différents dispositifs médiatiques modifie le rapport du public tant aux œuvres qu'à leurs supports, dans le sens où la réception prend actuellement la forme d'une « *expérience doublement perceptive et manipulatoire* » (Fourmentraux, 2012 : 14). Ce mode actif de consommation est particulièrement sensible dans le domaine du jeu vidéo, où il n'est pas rare que la manipulation des œuvres par le public débouche sur une création effective.

En effet, loin de constituer des structures fermées et finies, les jeux vidéo se présentent davantage comme des « *outils de jeu* » (Genvo, 2011 : 74) susceptibles de faire émerger une expérience ludique, un *play* qui « *n'est pas dépos[é] une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le gameplay, mais produi[t] par le joueur à l'aide du jeu* » (Triclot, 2011 : 19). Cette conception du jeu comme structure ouverte trouve une illustration dans les modes actuels de production des œuvres vidéoludiques, dont le contenu peut être étendu après diffusion tant par les concepteurs (via des mises à jour ou la distribution de DLC¹) que par les récepteurs (« *when a computer game is released today, it is as much a set of design tools as a finished game design* » ; Lowood, 2007 : 75). En d'autres termes, les jeux vidéo en tant que dispositifs formels (en tant que *games*) ont pour particularité de susciter une utilisation ludique (un *play*) susceptible de les reconfigurer ou même de déboucher sur une production originale (phénomène que Salen et Zimmerman nomment « *transformative play* » ; 2004 : 305). Les usages qui peuvent être faits d'un même jeu sont donc non seulement multiples et diversifiés, mais ils exercent en outre un pouvoir transformateur sur le médium qui rend l'ensemble des productions vidéoludiques particulièrement hétérogène et mouvant.

1 ENTRE RECEPTION ET PRODUCTION : LE SPEEDRUN ET LE TOOL-ASSISTED SPEEDRUN

Pour mieux comprendre le fonctionnement de ce mode actif de consommation qu'est le jeu, la présente communication se propose d'étudier un usage spécifique du médium vidéoludique qui s'est institué en véritable pratique créative sur internet, à savoir le *speedrun*². Cette pratique consiste à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible (en optimisant la performance ludique mais aussi en exploitant les éventuelles erreurs de programmation de l'œuvre : les « *glitches* ») et à diffuser l'exploit sous la forme d'une vidéo. Pour évacuer l'aléatoire dû aux erreurs humaines (fatigue, manque de réflexes,...) et établir un temps théoriquement idéal, certains praticiens en sont venus à mobiliser les fonctionnalités des émulateurs³, développant ainsi une forme dérivée de *speedrun* : le *tool-assisted speedrun* (ou « TAS »). Si les objectifs sont similaires, cette sous-catégorie ne relève plus tant de la performance en temps réel que de la programmation : les *tool-assisted speedrunners* ralentissent en effet le déroulement du jeu pour enregistrer, à chaque image (ou « *frame* »), la

¹ « *Downloadable content* ».

² Bien que ce phénomène gagne aujourd'hui en visibilité et attire l'attention des milieux académiques (Georges et Auray, 2012 ; Newman, 2008 ; Lowood, 2007 et 2008 ; etc.), notons qu'il n'a toutefois été exploré qu'indirectement (dans son articulation avec le *machinima*, notamment) et ne dispose pas encore de modèle explicatif qui lui soit consacré.

³ Logiciel permettant de simuler les fonctionnalités d'un ordinateur donné (une console de jeu, par exemple) sur un autre type d'ordinateur.

combinaison de touches que le joueur devrait idéalement presser. Cette suite de commandes peut ensuite être lue par l'émulateur, qui réalise ainsi un parcours de jeu optimal, dépassant les limitations humaines.

Si le *speedrun* était au départ une activité informelle, l'investissement du support internet en a sans conteste redéfini les enjeux en fournissant aux praticiens davantage de visibilité et d'outils de diffusion. Les communautés de *speedrunners* et de *tool-assisted speedrunners* se réunissent aujourd'hui sur des sites dédiés où ils peuvent échanger leurs stratégies et publier leurs exploits. Cette dernière possibilité a, par ailleurs, entraîné une amplification de la nature compétitive du phénomène, puisque les vidéos sont désormais soumises à un processus d'évaluation et ne sont validées par la communauté qu'à condition d'établir un nouveau record.

Le *speedrun* et le TAS constituent donc une utilisation particulière du jeu (un *play*) qui redéfinit l'activité ludique en détournant ses objectifs initiaux (il s'agit de parvenir au générique de fin en un temps record) et qui débouche sur la production effective d'un contenu neuf (une vidéo). Ces œuvres dérivées restent toutefois profondément imprégnées d'une logique ludique : en donnant au joueur de nouveaux objectifs, le *speedrun* déplace le jeu hors de sa structure initiale et élabore un autre système de règles (un *game*) se déployant dans les espaces périphériques du jeu vidéo (sites internet, forums, festivals, etc.).

À travers l'analyse de cette forme spécifique de détournement d'œuvres vidéoludiques par les utilisateurs, ce travail vise à interroger la manière dont les médias interactifs redéfinissent le schéma de la création tel qu'il est traditionnellement conçu. Dans un premier temps, nous détaillerons les déplacements observables au sein du pôle de la réception : que deviennent, dans le domaine du *speedrun*, les notions de joueur, de spectateur et de lecture (au sens large du terme) ? Dans un second temps, nous décrirons les effets de cette pratique sur le pôle de la production : dans le *speedrun*, que représentent les concepts d'auteur, d'œuvre ou d'acte de création ? Le corpus étudié comporte soixante vidéos issues des deux sites de référence des pratiques envisagées : il se compose, précisément, des trente-cinq premiers enregistrements du site *Speed Demos Archive*⁴ classés par ordre de parution, ainsi que des vingt-cinq premières *runs* de *TASVideos*⁵ ayant obtenu le grade réservé aux vidéos les plus populaires (une étoile). Les performances ne prenant sens qu'au sein de leur contexte de production, ce corpus s'étend, en outre, aux discours tenus par les acteurs des deux communautés (présentation des vidéos par leurs auteurs, commentaires des spectateurs, discussions de fond sur les forums, foires aux questions proposées par les webmasters).

2 LE SPEEDRUN COMME MODE DE CONSOMMATION

2.1 Jouer à déconstruire

Le *speedrunner* est un joueur qui assume cette position de manière inhabituelle, en refusant de « jouer le jeu ». En effet, contrairement à d'autres usages compétitifs du jeu vidéo (tels que l'*e-sport* ou le *scoring*⁶) qui s'exécutent au sein du système de règles pensé par les concepteurs originaux, le *speedrun* suppose un détournement de ces règles, une reconfiguration du *game* par un *transformative play*. L'objectif de vitesse y prend le pas sur les autres aspects du jeu (il ne s'agit plus de débloquent l'entièreté du contenu, d'obtenir un

⁴ URL : <http://speeddemosarchive.com/>.

⁵ URL : <http://tasvideos.org/>.

⁶ Pratique vidéoludique visant l'obtention d'un score le plus élevé possible.

score important,... mais de parcourir l'œuvre en un temps record) et oblige le récepteur à jouer autrement⁷. Cette redéfinition de l'activité ludique a notamment pour effet de modifier la portée des jeux utilisés, que ce soit en renouvelant l'attrait d'un titre ancien déjà maîtrisé par la plupart des joueurs ou en conférant de l'intérêt à une œuvre initialement médiocre⁸.

Le déplacement des règles et des objectifs entraîne, d'autre part, une modification des moyens employés par le joueur : loin de se fonder uniquement sur l'optimisation des réflexes de l'utilisateur, le *speedrun* comporte également une part importante d'analyse et de planification. Avant de se lancer dans la course, les praticiens doivent passer par une étape de documentation qui servira à perfectionner leur connaissance des mécaniques du jeu (quelle trajectoire, quelle stratégie sont les plus appropriées ?) ainsi que des failles techniques dont ils pourront tirer profit (est-il possible de manipuler le système pour passer à travers certains obstacles, éviter un niveau, ou déplacer plus rapidement son personnage ?)⁹. À l'image du consommateur post-moderne décrit par Azuma (2008), le *speedrunner* ne se limite pas à une lecture de surface (qui s'intéresserait, par exemple, au contenu fictionnel du jeu) mais cherche à atteindre, à travers celle-ci, le système qui se trouve derrière l'œuvre et qui lui permet d'exister. Le *speedrun* demande une connaissance intime du logiciel ludique, si bien qu'il pousse le joueur à temporairement quitter sa position de récepteur pour prendre celle d'un programmeur (transfert particulièrement sensible dans le cas du TAS).

Or l'accès au système (au *game*) et sa maîtrise passent avant tout par une déconstruction de l'œuvre. D'une part, la volonté de réduire le temps de jeu à son minimum entraîne nécessairement un aplanissement de la complexité formelle du titre vidéoludique (les dialogues ou cinématiques sont passés, les événements importants sont évités ou franchis dérisoirement vite,...) : « *there is an almost perverse pleasure to be derived from reducing games of this scale and complexity to their barest [...]* » (Newman, 2008 : 129). D'autre part, la recherche de bugs exploitables demande, bien souvent, de tester le jeu jusqu'à sa destruction (Newman, 2008: 114). Ce désir de pousser le logiciel dans ses derniers retranchements se retrouve, d'ailleurs, régulièrement énoncé dans les discours des praticiens :

Déclaration des administrateurs de *TASVideos* sur la page de présentation du site¹⁰ :

« *we make these movies because they are entertaining to watch, and because we are*

⁷ Ainsi, si l'un des objectifs de *Super Mario Bros* est de remporter un maximum de points (en ramassant des pièces, notamment), le *speedrunner* tâchera, au contraire, d'en accumuler le moins possible car ceux-ci lui feraient perdre de précieuses secondes lors du décompte du score en fin de chaque niveau.

⁸ En témoigne le discours de ce *speedrunner*, qui souligne la pauvre qualité du jeu sur lequel il a établi un record, tout en affirmant que celui-ci représentait un défi intéressant pour la pratique : « *the levels are very uninspiring and they all look pretty much the same. There are no fun puzzles to solve and always the same enemies. There are secrets to unlock a better ending (simliar to Solomon's Key), but getting them without a walkthrough and/or a vast amount of save state practice would require crazy dedication. [...] I will however give the game credit for presenting a speedru[n] with a few interesting and original challenges* » (« Mighty Bomb Jack », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/MightyBombJack.html>).

⁹ En effet, dans cette pratique, l'exploitation de bugs n'est pas identifiée comme un acte de « tricherie » car ces erreurs de programmation sont considérées comme des parties intégrantes de l'œuvre vidéoludique. L'attention portée aux failles du système se note, d'ailleurs, dans le fait que le *speedrun* sur émulateur n'est accepté que si ce dernier respecte en tous points la console qu'il simule, même dans ses défauts de conception.

¹⁰ « Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html>.

curious how far a game can be pushed ».

Commentaires des membres de la communauté suite à la soumission d'un TAS sur le jeu *Sonic Adventure DX : Director's Cut*¹¹ :

« *very fast-paced and entertaining run! You totally broke this game* » ;

« *when I saw the first wip I knew the game would be broken, but not that broken! Wonderful work THC98* » ;

« *this run blew me away. This was just a showcase in game-breaking speed and glitch exploitation* » ;

« *yes vote for the speed and destroying the level designer's work* » ;

« *so, how bad will Tails's [personnage secondaire du jeu] story be broken? I know it's problematic already but I want to see a TAS that destroys it* ».

L'objectif de cette déconstruction méthodique est, ultimement, d'exhiber la structure du jeu en mettant au jour toutes ses possibilités, toutes les utilisations inédites qui peuvent en être faites. Cet idéal de complétude s'illustre dans certains efforts de mise en scène au sein des vidéos¹², mais aussi dans le fait qu'à chaque jeu peut être attribué un nombre très variable de records répondant tous à différents critères. Ainsi, sur la page de *Speed Demos Archive* consacrée au jeu *Super Metroid*¹³, les *runs* sont distinguées en fonction de la version sur laquelle elles ont été réalisées (japonaise ou américaine) et de la nature de leur défi (certaines se contentent d'atteindre la fin du jeu rapidement, d'autres s'attachent à ramasser tous les objets et à affronter tous les « boss » du jeu). À chaque record établi, l'expérience de jeu est relancée à l'aide d'un « *what if ?* » (Derecho, 2006 : 76) : « et si » une autre contrainte était respectée, quel serait alors le temps de jeu idéal ?

Le *speedrun* constitue donc une forme ambiguë de réception puisqu'il suppose un démantèlement de l'œuvre censée porter l'expérience ludique.

2.2 Le joueur théoricien

La pratique ne se limite toutefois pas à une déconstruction du jeu par le *play* : elle fonde également un nouveau *game*. En effet, loin d'être une activité ludique libre de toute contrainte, le *speedrun* se caractérise par la superposition de systèmes de règles toujours plus élaborés¹⁴. Ces exigences – qui s'articulent sous la forme d'un « *gameplay* expansif » (Parker, 2008)¹⁵ – sont les garantes de la dimension compétitive du phénomène. Ainsi, malgré les

¹¹ « #4078: THC98's GC Sonic Adventure DX: Director's Cut "Sonic" in 30:12.02 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=14471>.

¹² Ainsi l'auteur du TAS sur le jeu *Gunstar Heroes* prend-il la peine d'utiliser au moins une fois chaque arme disponible dans le jeu. Voir : « Submission #1645: arkiandruski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/1645S.html>.

¹³ « Super Metroid », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/SuperMetroid.html>.

¹⁴ L'importante optimisation des *runs* existant sur le jeu *Super Metroid* a, par exemple, poussé les *tool-assisted speedrunners* à se lancer de nouveaux défis, tels que celui de terminer le jeu en affrontant les « boss » dans l'ordre inverse de celui qui avait été pensé par les concepteurs. Voir : « Submission #3652: Saturn's SNES Super Metroid "Reverse Boss Order" in 46:42.38 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/3652S.html>.

¹⁵ « *Rules are inherently expansive, in that the imposition of limitations creates a specific range of possibilities and outcomes, and this activity takes place in the process of playing a video game — a kind of "expansive" gameplay* ».

détournements imposés aux règles originales des jeux, le concept de « triche » n'en reste pas moins maintenu (le *speedrunner* peut recourir à un *glitch*, mais pas altérer le code du logiciel). En outre, pour être publiés, les praticiens doivent se soumettre à des conventions largement définies et explicitées par les administrateurs des organes de diffusion¹⁶. En plus d'établir un record de temps, une vidéo doit, par exemple, présenter un spectacle digne d'intérêt : les jeux peu susceptibles d'offrir un tel spectacle sont donc exclus.

L'attention portée aux réglementations dépasse toutefois la seule performance ludique pour s'appliquer à l'organisation de la communauté elle-même. L'observation des sites et des forums révèle effectivement un réel souci de formalisation et de codification de l'activité. Tout d'abord, le format des vidéos se caractérise par une uniformisation certaine : elles n'ont pas subi de montage et débutent toutes par une image de lancement contenant le temps de jeu, les références de l'auteur et le renvoi au site hébergeur. En outre, les enregistrements sont accompagnés d'un discours d'escorte généralement très fourni, dans lequel les *speedrunners* expliquent tous les détails de leur performance : les motivations qui les ont poussés à s'attaquer à l'œuvre choisie, les difficultés qu'ils ont rencontrées, les stratégies qu'ils ont adoptées, les *glitches* dont ils ont tiré profit et, enfin, les personnes qui les ont assistés. Si ces commentaires peuvent être le lieu d'une expression personnelle, originale, il s'en dégage une tendance générale à neutraliser cette personnalisation par une quantification de l'expérience ludique. Les chiffres et les données techniques y occupent, en effet, une place notable : qu'ils servent à décrire les mécaniques de jeu (« *gun attacks do about 2/3's as much damage in normal as they do in expert. Body attacks in normal do 50 damage a frame in normal while they do 20 damage a frame in expert* »¹⁷), à mesurer l'exploit établi (le TAS du jeu *Sonic Advance*, par exemple, est accompagné d'un tableau détaillant, pour chaque niveau, les secondes gagnées par rapport au détenteur du record précédent¹⁸) ou même à évaluer les compétences du joueur (« *I practice that a lot but my succesrate never went better than 33% of the time* »¹⁹). L'ambition de codification se marque également dans la coutume qu'ont les *speedrunners* d'octroyer un nom aux stratégies qu'ils utilisent²⁰. Ces dénominations ont pour conséquence d'officialiser ces choix de parcours et de leur conférer une dimension collective : elles deviennent un code partagé. Enfin, ce langage commun est constamment renégocié par les participants dans leurs discussions sur les forums (comment appeler une vidéo qui privilégie le divertissement plutôt que la vitesse ? doit-elle constituer une catégorie indépendante ? etc.), ce qui témoigne, une fois encore, de l'attention particulière portée à la définition et à la formalisation de la pratique.

Le *speedrun* entraîne, en somme, un déplacement dans la conception du joueur comme consommateur, puisque l'expérience ludique qu'il produit suppose tantôt la déconstruction du système de jeu, tantôt l'élaboration d'une structure de règles complexe et institutionnalisée. Le nouveau *game* ainsi produit n'est cependant pas à l'abri d'être lui-même détourné. Loin

¹⁶ Voir les pages « Rules », sur *Speed Demos Archive*. URL : http://speeddemosarchive.com/lang/rules_en.html et « Movie Rules », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/MovieRules.html>.

¹⁷ « Submission #1645: arkiandrski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/1645S.html>.

¹⁸ « Submission #2894: Mukki's GBA Sonic Advance in 10:46.52 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/2894S.html>.

¹⁹ « Ikari Warriors II: Victory Road », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/IkariWarriors2.html>.

²⁰ Voir, pour exemple, la présentation de la « run » suivante : « Submission #2565: Swordless Link's GBC The Legend of Zelda: Link's Awakening DX in 1:00:02.68 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/2894S.html>.

d'être un ensemble figé d'œuvres, le *speedrun* doit donc se comprendre comme un processus dynamique où la production passe par le détournement d'un produit précédent et où la réception est naturellement structurante. Si le joueur praticien est au cœur de ce mouvement, qu'en est-il du public qui reçoit ses créations, du spectateur de ses vidéos ?

2.3 Un spectateur actif

On l'a vu, le *speedrun* ne se définit pas uniquement par une performance de joueur, mais aussi par l'enregistrement et la diffusion de cette performance. L'existence de la pratique suppose, en conséquence, l'existence d'un public. Or celui-ci n'échappe pas à la dynamique de consommation-créative décrite ci-dessus.

En effet, tout d'abord, les premiers récepteurs des vidéos ne sont autres que les membres de la communauté. Ceux-ci ne se limitent pas à la fonction d'observateurs traditionnellement associée à leur position, mais assument au contraire un rôle profondément actif. Ainsi, ce sont les membres des sites – non des figures d'autorité – qui définissent la pratique et la font évoluer (« *the community has a big impact on the rules, and those rules change overtime as the concept of TAS evolves* »²¹). Ce sont également ces spectateurs qui décident du sort des vidéos en acceptant ou non leur publication (via un système de révision par les pairs sur *Speed Demos Archive* et via un sondage ouvert aux membres inscrits sur *TASVideos*). De ce pouvoir découle une consommation des vidéos pensée sur un mode évaluatif : les spectateurs sont encouragés à interpréter la performance en fonction de règles préalablement établies et à prendre position sur la réussite ou l'échec de l'entreprise. Dans certains cas problématiques, il arrive même que les administrateurs requièrent l'attente d'un « consensus » pour accepter un nouveau record : « *that is an uncommon situation, and in such a case, we only obsolete a published movie if there is a significant consensus that the new run is a large improvement on entertainment compared to the currently published run* »²².

Le fait que les vidéos s'adressent à un spectateur actif se marque, d'ailleurs, dans la constante prise en compte du pôle de la réception par les *speedrunners* : ceux-ci pensent leur parcours de jeu en fonction du regard du public (la performance doit-être impressionnante, agréable à regarder, lisible, etc.). Les présentations des *runs* manifestent, bien souvent, cette anticipation de la réception : « *this room doesn't look hard when seeing it played like this, so I know you will have a hard time believing me saying that it's such a pain in the ... [...] I hope it was still an enjoyable watch!* »²³.

Ensuite, plus largement, la seule consommation de vidéos de *speedrun* constitue déjà une entrée dans la pratique dans le sens où cette lecture demande, de la part du récepteur, un investissement certain. Pour percevoir la valeur de la performance, la pertinence des choix opérés, l'ampleur du défi relevé, ... il importe effectivement de maîtriser tant le jeu d'origine que la pratique qui le détourne. La compréhension des vidéos demande donc – de la même façon que le *speedrun* lui-même – un travail de documentation préalable²⁴. Le récepteur vit la

²¹ « Interview of adelikat for *GamersGlobal* », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/Interviews/Adelikat/GamersGlobal2010.html>.

²² « Submission #4364: £e Nécroyeur's Arcade Magician Lord in 07:17.73 », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/4364S.html>.

²³ « Mighty Bomb Jack », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/MightyBombJack.html>.

²⁴ En témoigne le commentaire de ce spectateur suite à un TAS du jeu *Wario Land 4* : « *I finished this game a week ago and have it fresh in my mind, so I was able to fully appreciate how well done this is* » (« #3002: andymac's GBA Wario Land 4 in 40:04.88 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=10732>).

performance non pas en observateur, mais en joueur, ce qui confère aux enregistrements une dimension interactive.

Soutenant cette logique, les discours d'escorte des vidéos encouragent presque explicitement le récepteur à se lancer dans la pratique en faisant preuve d'une importante pédagogie. Dans ce domaine, l'apprentissage n'est, en effet, pas un prérequis mais « *une façon de participer à des pratiques sociales, un statut, un mode d'appartenance à une communauté, une façon "d'en être"* » (Berry, 2008 :13). D'une part, l'idée de progression est historiquement associée au *speedrun* (les premiers enregistrements de parties, sur les jeux *DOOM* et *Quake*, permettaient aux joueurs d'étudier les stratégies d'autrui pour améliorer leurs propres performances)²⁵ ; d'autre part, tout est fait pour faciliter l'entrée des débutants dans la communauté. Le site *TASVideos* propose, par exemple, une page regroupant les vidéos recommandées pour les nouveaux arrivants²⁶ ainsi que diverses pages de ressources « *allowing new players to quickly catch up to our experts* »²⁷. Le site *Speed Demos Archive* dédie, quant à lui, un forum à l'introduction des débutants ainsi qu'un autre à l'archivage des connaissances²⁸.

Ce souci didactique laisse également des traces dans les présentations des vidéos et ce, tant au niveau de leur contenu que de leur forme. De leur contenu, tout d'abord, car les *speedrunners* – loin de conserver secrètes leurs astuces – y partagent les techniques employées dans la « *run* » et détaillent la manière de les reproduire. Ce recensement peut aller d'une liste informelle à la constitution d'une « foire aux questions » ou même d'une encyclopédie participative (un « wiki »). Les auteurs peuvent également fournir d'autres ressources pédagogiques, telles que des cartes annotées des différents niveaux du jeu, ou encore une description des *glitches* non exploités, mais auxquels un praticien futur pourrait éventuellement trouver une utilité. En outre, les présentations de *speedruns* comportent presque systématiquement la mention des points de la vidéo qui, selon l'auteur, pourraient être améliorés (les passages où il estime avoir perdu du temps, ceux où il a refusé de prendre un risque qui aurait pu être payant, etc.).

Extrait d'une description des différentes techniques utilisées dans le TAS de *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*²⁹ :

« *-Jumping while carrying items: If we hold combinations of up/down/left/right and use the feather while holding an item (such as pots and rocks), we can actually jump while holding the item, and upon landing, he will hold it in his hands normally again. This speeds up a few areas quite a lot, most notably, Eagle's Tower* ».

Présentation d'une *run* de *Super Mario Bros* prenant la forme d'une « foire aux questions »³⁰ :

²⁵ Voir Lowood (2007) pour un historique plus détaillé.

²⁶ « Newcomer Corner », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/NewcomerCorner.html>.

²⁷ « Welcome to TAS Videos », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html>.

²⁸ « New Users », sur *Speed Demos Archive*. URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/new_users.html et « Knowledge Base », sur *Speed Demos Archive*. URL : https://forum.speeddemosarchive.com/board/knowledge_base2.html.

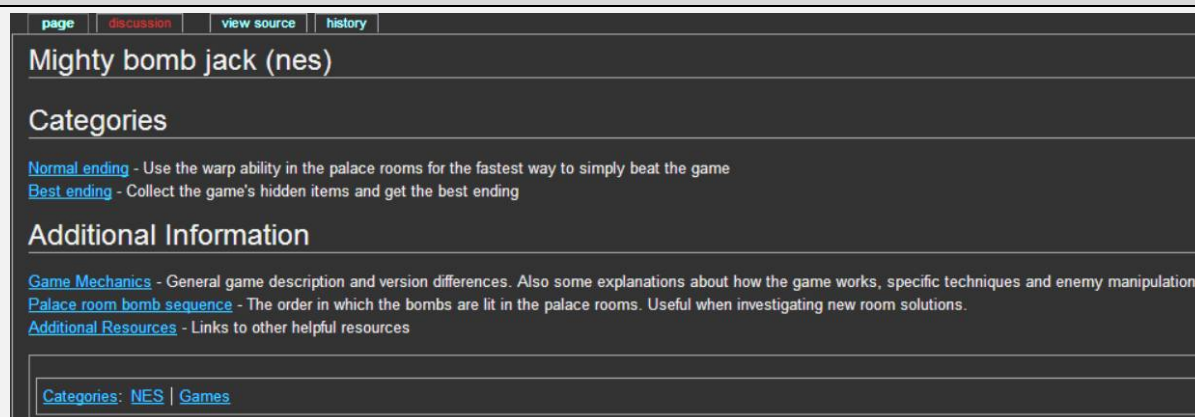
²⁹ « Submission #2565: Swordless Link's GBC The Legend of Zelda: Link's Awakening DX in 1:00:02.68 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/2565S.html>.

³⁰ « Super Mario Bros », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Mario1.html>.

« Q1: Isn't it faster to jump at the bottom of the flagpole?

AI: Recently, I was told that it DOES actually matter.... BUT it's faster to jump at the TOP of the flagpoles, yes the top! When Mario drops off of the flagpole, he accelerates quicker to the castle, thus activating the timer earlier ».

« Wiki » réalisé par un speedrunner sur le jeu *Mighty Bomb Jack*³¹ :



The image shows a screenshot of a wiki page for the game "Mighty Bomb Jack" on the NES. At the top, there are navigation tabs for "page", "discussion", "view source", and "history". The main title is "Mighty bomb jack (nes)". Below the title, there is a "Categories" section with two links: "Normal ending" (described as using warp ability for the fastest way to beat the game) and "Best ending" (described as collecting hidden items for the best ending). An "Additional Information" section follows, with links for "Game Mechanics" (general description and techniques), "Palace room bomb sequence" (order of bombs in palace rooms), and "Additional Resources" (other helpful resources). At the bottom, there is a "Categories" box listing "NES" and "Games".

Morceau de carte d'un niveau de *Sonic Advance 2* où le speedrunner compare sa trajectoire avec celle du record précédent³² :



Présentation dans laquelle l'auteur suggère des améliorations qui permettraient de surpasser sa propre run³³ :

« I did well this time, except had I waited a fourth of a second less against the last scorpions I probably could have run right under the last bat and climbed the final stairs one frog-flip earlier (almost 3 seconds) ».

³¹ « Mighty bomb jack (nes) », sur *Speed Demos Archive*. URL : [https://kb.speeddemosarchive.com/Mighty_bomb_jack_\(nes\)](https://kb.speeddemosarchive.com/Mighty_bomb_jack_(nes)).

³² « Submission #3426: Mukki's GBA Sonic Advance 2 in 18:01.78 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/3426S.html>.

³³ « Pitfall II: Lost Caverns », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Pitfall2.html>.

L'incitation à la participation se marque, enfin, dans la forme même des textes d'escorte, qui ne se construisent pas comme des descriptions neutres mais plutôt comme des dialogues, des adresses au récepteur. L'étonnante récurrence de l'emploi de la deuxième personne dans les commentaires démontre cette inclusion perpétuelle de l'audience dans le processus de production :

Présentation d'un TAS de <i>Magician Lord</i> ³⁴ où l'auteur s'adresse directement au spectateur pour le conseiller à l'instar d'un manuel :
« Hold Right or Left for at least 2 Frames such that Dragon Warrior begins moving. On the next Frame, hold the A button and press the joystick in any other direction except Down or the initial direction » (nous soulignons).
Présentation d'une <i>run</i> de <i>Zillion</i> ³⁵ où l'auteur s'adresse au spectateur comme s'ils étaient en co-présence :
« When the pursuit of the second floppy is over [...] you can see that I simply run through all the barriers, approximately 12 of them in just three or four rooms » (nous soulignons).

Par sa double nature de mode de jeu et de détournement, le *speedrun* entraîne donc des déplacements certains dans la notion de « consommation » des produits culturels. Au sein de ce domaine, le statut de récepteur n'est pas un état figé mais une simple étape dans un processus dynamique d'exploration et de reconfiguration d'œuvres préexistantes. Reste toutefois à déterminer l'impact de ces transformations sur l'acte de création.

3 LE SPEEDRUN COMME MODE DE CREATION

À la fois prouesse ludique et acte créatif débouchant sur une production observable, la pratique du *speedrun* répond à des exigences de performance tant au sens technique (la performance de jeu) qu'au sens interprétatif (le joueur doit trouver des solutions inédites aux problèmes rencontrés et les représenter dans un film digne d'intérêt). Cette seconde dimension est particulièrement mise en exergue dans le domaine du TAS, où la qualité du divertissement proposé constitue un critère explicite d'évaluation des vidéos : « *be interesting. If you have the choice, try to do things in a more impressive way than the easy way. If enemies are hard to kill, kill them. If an object is hard to miss, miss it. If you can avoid taking damage without wasting time, do so* »³⁶ ; « *TAS movies are art. Good TAS movies demonstrate TASing as art well. [...] TAS movies should be impressive, superhuman, unexpected* »³⁷.

Le *speedrun* dans son ensemble est donc conçu comme un spectacle dont le joueur serait le metteur en scène. Ce rôle se manifeste, notamment, dans la tendance des auteurs à employer certaines techniques dans l'unique but de divertir, sans que celles-ci n'impliquent de réel gain de temps (comme le montre ce commentaire du *tool-assisted speedrunner* de *Magician Lord* : « *[this technique] is also used before certain Boss battles in order to achieve*

³⁴ « Submission #4364: £e Nécroyeur's Arcade Magician Lord in 07:17.73 », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/4364S.html>.

³⁵ « Zillion », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Zillion.html>.

³⁶ « Guidelines », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/Guidelines.html>.

³⁷ « Interview of adelikat for GamersGlobal », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/Interviews/adelikat/GamersGlobal2010.html>.

a higher jump than would normally be possible, for entertainment purposes »³⁸). De même, lorsque le jeu ne leur laisse d'autre choix que d'attendre (avant l'arrivée d'un boss ou d'un événement « scripté », par exemple), ces joueurs veillent généralement à ne pas laisser leur avatar immobile mais à lui faire effectuer des actions amusantes ou inattendues. Ainsi, dans le TAS du jeu d'action *Gunstar Heroes*³⁹, l'auteur profite-t-il d'un moment d'attente pour écrire sur l'arrière-plan le message « vote yes » à l'aide des tirs de son personnage⁴⁰.

Le joueur est ici en train d'écrire, à l'aide de tirs, la lettre « e » du message « vote yes » :



La pratique comporte donc une dimension créative assumée. Néanmoins, lorsqu'il crée, le *speedrunner* ne quitte pas sa position de joueur, définissant ainsi un statut d'auteur à cheval sur des rôles en apparence peu conciliables.

3.1 Entre investissement et distanciation : une posture d'auteur ambiguë

On l'a vu : le *speedrun* est une pratique élitiste et compétitive qui requiert un investissement conséquent. Le haut degré de formalisation – décrit ci-dessus – des règles et conventions qui y président démontre, en outre, le sérieux avec lequel les praticiens s'y engagent (certains allant même jusqu'à définir l'activité comme un art). Toutefois, paradoxalement, une figure semble échapper à cet effort de légitimation : celle de l'auteur.

En effet, malgré le fait que chaque vidéo soit clairement attribuée à un individu défini (le détenteur du record) et que les *speedrunners* mettent un point d'honneur à reconnaître à chacun le mérite de ses propres découvertes (si une stratégie a été soufflée par un autre joueur, celui-ci sera remercié dans la description de la vidéo), le caractère éphémère des œuvres (toujours susceptibles d'être supplantées) fait de cette « propriété intellectuelle » un état temporaire plutôt qu'un acquis. L'auteur n'est, en réalité, jamais pleinement « propriétaire »

³⁸ « Submission #4364: £e Nécroyeur's Arcade Magician Lord in 07:17.73 », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/4364S.html>.

³⁹ « Submission #1645: arkiandrski's Genesis Gunstar Heroes in 35:28.92 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/1645S.html>.

⁴⁰ Notons que ce choix témoigne, une fois encore, de la constante inclusion du récepteur dans le processus créatif.

de sa performance puisque celle-ci n'est qu'une étape menant au record suivant. L'importance secondaire accordée à l'identité du *performer* se manifeste, d'ailleurs, dans la présentation des *runs* sur les sites, où « *the author becomes just a small element in the title of these videos, less important for their identification than their running time* » (Menotti, 2014 : 87).

D'autre part, dans cette pratique, la notion même d'« auteur » subit une certaine dilution au profit d'une conception collective de la création. Ainsi, comme le souligne Newman (2008 : 130) : « *we might be better advised to think of speedrun strategies and techniques, plans and exploits as being the products of group discussion and the speedrunner as a performer enacting the script. Whether or not speedruns are attempted by individuals or groups [...], the gameplay performance is always situated within the context of the group. [...] there is a clear sense in which the products and processes of speedrunning are owned by the community rather than any particular individual* ». Cette capacité du groupe à produire plus dans la collaboration que ce dont les praticiens seraient capables individuellement (capacité qui rejoint la notion d'« *intelligence collective* » définie par Jenkins, 2006 : 139) est reconnue par la communauté et transparait dans la production. Par exemple, les présentations des vidéos ne manqueront généralement pas de comporter des remerciements soulignant le mérite des détenteurs des précédents records et des membres qui ont participé à disséquer le système de jeu. De même, dans le cas précis du TAS (où le record n'est pas performé mais « programmé » par le joueur), le partage d'informations peut aller jusqu'à l'échange pur et simple de « morceaux » de *runs*, ce qui permet aux challengers suivants de réutiliser les passages déjà optimisés dans leur propre production⁴¹.

Pour assumer leur statut d'auteur sans aller à l'encontre des valeurs propres à la communauté, les *speedrunners* se voient donc dans l'obligation de développer une posture complexe, alliant engagement et distanciation : « *conformément à l'éthos du fan "qui joue le jeu sérieusement sans se prendre au sérieux", ces auteurs amateurs ne semblent pas nourrir d'ambitions démesurées* » (Le Guern, 2002 : 199). Cette poursuite de « *la bonne distance* » (*loc. cit.* : 195) semble trouver son expression privilégiée dans le second degré : l'ironie est, en effet, fréquemment utilisée par les praticiens pour prendre de recul vis-à-vis d'eux-mêmes, de leur activité en général ou de l'objet de leur engouement (le jeu vidéo). Pour preuve, les exemples suivants :

Les commentaires des auteurs dénotent une importante réflexivité dont l'expression oscille constamment entre la neutralité et la dérision. En témoigne cette présentation du TAS de *Sonic Colors*⁴² dans laquelle le joueur s'auto-évalue :

« *Nice jump at the very start to skip the slopes *pats self on back** ».

Sur *TASVideos* comme sur *Speed Demos Archive*, les présentations des jeux servant de support à l'activité abandonnent très régulièrement le ton sérieux de la description pour un mode d'expression au second degré. Pour exemple, celle du jeu *Excitebike*⁴³ :

« *Released in October 1985 as an NES launch title, Excitebike brought the dangerous and dirty sport of motocross to your mom's living room. It features two racing modes and a very innovative design mode. Just like real life racing, your engine overheats in 10*

⁴¹ C'est le cas, par exemple, dans le TAS suivant : « Submission #2877: Nitsuja & Upthorn & marzojr's Genesis Sonic 3 & Knuckles in 29:51.2 », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/2877S.html>.

⁴² « Submission #3590: VanillaCoke's DS Sonic Colors in 26:37.8 », sur *TASVideos*. URL: <http://tasvideos.org/3590S.html>.

⁴³ « Excitebike », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Excitebike.html>.

seconds and can be cooled off instantaneously by passing over turbo strips ».

Les phénomènes du *speedrun* et du TAS eux-mêmes sont décrits par les praticiens tantôt avec le plus grand sérieux, tantôt avec ironie, comme l'illustrent les réponses au sujet « Are Tool-Assisted Runs Conceptual Art ? » posté sur le forum général du site *TASVideos*⁴⁴ :

« Are Tool-Assisted Runs Conceptual Art ? »

Alden : « *Yes* ».

AnS : « *No* ».

feos : « *Maybe* ».

[...]

scrimpeh : « *Meh* ».

Demon Lord : « *Purple* ».

Ferret Warlord : « *Is conceptual art a tool-assisted speedrun?* ».

Loin de se définir comme un créateur inspiré et propriétaire de son œuvre, l'auteur de *speedrun* se présente donc davantage comme le *performer* d'un script dont l'élaboration ne lui revient pas entièrement et comme un amateur engagé au second degré dans une pratique qui demeure, avant tout, ludique.

3.2 L'œuvre : une performance et un palimpseste

L'auteur n'est cependant pas le seul aspect de la production qui se voit redéfini par la pratique du *speedrun* : la notion d'« œuvre » prend également, dans ce domaine, un sens particulier.

Nous avons vu précédemment que les *runs* se composaient de deux aspects distincts : elles sont à la fois une performance de jeu et sa matérialisation sous forme de vidéo. La performance ne peut être validée sans un témoignage concret, et la vidéo n'est pas compréhensible sans son discours d'escorte : elle ne peut être isolée de son contexte de production. Or cette double nature rend difficile l'identification d'un objet fini qui recèlerait l'essence de l'œuvre, qui « ferait œuvre » (serait-ce le record ? l'enregistrement ? le script suivi par le joueur ?). Découle de cette indéfinition une profonde ouverture du concept, qui doit, dès lors, être pensé non comme un espace délimité et figé, mais comme un processus dynamique en constante reconfiguration.

L'œuvre de *speedrun* est ouverte, tout d'abord, car elle ne se borne pas aux limites d'une « *run* » unique. Ces productions se caractérisent, en effet, par une forte intertextualité : non seulement, les performances ne prennent sens que dans la comparaison avec un texte source (c'est leur mise en regard avec une expérience « standard » du jeu original qui permet de percevoir leur caractère impressionnant, étonnant ou cocasse), mais elles sont également lues par les praticiens dans leur rapport avec les autres tentatives faites sur le même jeu. Les auteurs de *speedruns* font ainsi régulièrement référence, dans leurs commentaires, aux TAS où aux autres types de *runs* réalisées sur les titres qu'ils détournent. L'œuvre, dans cette pratique, se conçoit donc comme un palimpseste⁴⁵ où se superposent différentes voix et différents textes laissant chacun leur trace dans l'évolution du produit. Le *speedrun* ne se

⁴⁴ « Are Tool-Assisted Runs Conceptual Art ? », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=14435>.

⁴⁵ Notons que le modèle du palimpseste a déjà été utilisé par Stasi (2006) pour décrire le phénomène des *fanfictions*, une autre forme de détournement amateur avec laquelle le *speedrun* entretient certaines similitudes.

présente pas comme un mode création original : il produit des « *variations that explicitly announce themselves as variations* » en multipliant les marques de citation⁴⁶. L'œuvre n'y apparaît que comme le maillon d'une architecture plus vaste, d'un réseau de textes, de pratiques et de performances au sein duquel aucun élément ne prend sens isolément.

Au-delà de ce fondement intertextuel, la production de *speedrun* est ouverte car elle ne s'incarne pas dans un objet mais dans une dynamique de création sans cesse relancée. En effet, les records ne sont que temporaires, c'est-à-dire toujours susceptibles d'être mis à jour, même après publication. De plus, dans le cas précis du *speedrun*, le fait que les œuvres soient performées par des joueurs confère à celles-ci une dimension « temps-réel » qui est entretenue par les praticiens : de nombreux *speedrunners* disposent d'une « chaîne » sur un site de *streaming* de vidéos (tel que *Twitch*) et invitent leurs spectateurs à y observer en direct leurs sessions de jeu. Cette nature événementielle transparaît également dans l'organisation régulière de défis, de marathons⁴⁷, ou encore de remises de prix et de célébrations (qui, dans le cas du TAS, viennent compenser l'absence de « *live* »).

L'œuvre de *speedrun*, en d'autres termes, ne se solidifie jamais. Cette nature mouvante se manifeste dans les discours des joueurs, où les *runs* sont présentées comme des produits en pleine élaboration. Le fait que ces auteurs exhibent leurs processus de création (en détaillant les techniques employées et les choix effectués) a effectivement pour conséquence de présenter la vidéo non comme un produit fini, mais comme une étape dans une réalisation en cours. L'on retrouve en outre, dans ces prises de parole, un réel souci d'« historicisation » de l'activité, d'inclusion de la performance dans un processus plus large. Ainsi le *speedrunner* détenteur du meilleur temps sur le jeu *Super Mario Bros* prend-il la peine de rappeler les records qui l'ont précédé⁴⁸ :

« *Speedrun History:*
February 26 2004, 5:11, Scott Kessler
April 23 2004, 5:10, Scott Kessler
October 9 2004, 5:07, Trevor Seguin
November 7 2004, 5:06, Trevor Seguin
September 14 2006, 5:05, Scott Kessler (5:08 by Twin Galaxies)
April 10 2007, 5:00, Andrew Gardikis
December 24 2010, 4:59, Andrew Gardikis
December 15 2011, 4:58, Andrew Gardikis (current) ».

Cette volonté de livrer toute l'évolution de la performance se marque également dans la tendance récurrente des auteurs à historiciser leur propre pratique :

« *Unbeknownst to anyone in the speedrunning scene, I started working on the any% run again back in April 2012 (inspired by jprophet22, so far my only rival on any%), and*

⁴⁶ À l'image de l'« écriture archontique » décrite par Derecho (2006 : 65) dans son analyse des *fanfictions*.

⁴⁷ L'« Awesome Games Done Quick », par exemple, qui dure plus d'une semaine et a lieu deux fois par an. Voir : *Games Done Quick*. URL : <http://gamesdonequick.com/>.

⁴⁸ « Super Mario Bros », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Mario1.html>.

recorded a 16:26.7 (timed from character control) in May. Not entirely satisfied with this time but also fairly bored with the game, I shelved the recording, took a very long break and recorded two other speedruns: Pitfall II and Super Mario Bros. 2. In February 2013, I resumed research/practice of Metroid, determined to at least beat my old Twin Galaxies time of 17:15 by a full minute »⁴⁹.

Enfin, ces textes évoquent le caractère non fini de la prestation en comprenant bien souvent des annonces de projets à venir (« *I did not reach my goal of sub 19:30, but hopefully I will in my next attempt* »⁵⁰) ou des invitations adressées au spectateur le défiant d'améliorer le record (« *hoping I get to see someone's improvement of this run some time! Hopefully not TOO soon though :P* »⁵¹).

La notion d'« œuvre », dans le domaine du *speedrun*, ne recouvre donc pas un objet fini à la forme arrêtée mais un large tissu de textes pris dans dynamique expansive (chaque nouvelle tentative venant augmenter et complexifier l'architecture globale) et ne prenant sens que dans leur interrelation. Dans ces productions, la fin d'une vidéo ne signe pas l'arrêt de l'interprétation : elle n'est « qu'une péripétie »⁵² dans une expérience de lecture circulaire et accumulative.

4 CONCLUSION

Le *speedrun* imposerait, en conclusion, divers bouleversements dans les modalités de création et de consommation des produits culturels. D'une part, cette pratique repense la réception en la définissant comme une attitude nécessairement productrice, située en tension entre une déconstruction analytique de l'œuvre consommée et une formalisation qui en reconfigure les éléments. D'autre part, la création y est conçue comme une expérience essentiellement ludique, menée par un collectif au sein duquel les rôles sont constamment interchangeables et construisant un réseau d'œuvres aux frontières mouvantes.

Or – comme en témoignent certaines des références mobilisées dans ce travail – ces mutations trouvent d'étonnants échos dans d'autres pratiques de *fans* fondées sur le détournement d'œuvres préexistantes : notamment les *machinimas*, étudiés par Lowood (2007 et 2008) ainsi que Georges et Auray (2011 et 2012), les *fanfictions*, décrites par Derecho (2006) et Stasi (2006), ou encore le *modding*, abordé dans l'ouvrage de Newman (2008). C'est que la pratique du *speedrun*, comme tous ces phénomènes, est « le produit d'une double filiation : issu[e] du jeu vidéo et issu[e] d'internet, ell[e] [est] l'expression d'une culture du numérique [...] » (Georges et Auray, 2001 : 118). Ce double héritage serait, en d'autres termes, à l'origine d'un rapport renouvelé aux œuvres – internet et le jeu vidéo fournissant aux amateurs un espace de communication inscrit dans un paradigme profondément ludique. Créer et jouer ont, après tout, d'importants points communs : il s'agit, dans les deux cas, d'expérimenter un espace de liberté (de « jeu ») au sein d'un système de règles (qu'il soit préétabli ou déterminé par les participants). Le numérique semble toutefois étendre cette

⁴⁹ « Metroid », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Metroid.html>.

⁵⁰ « Super Mario Bros », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Mario1.html>.

⁵¹ « Pitfall II : Lost Caverns », sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/Pitfall2.html>.

⁵² Ce « déplacement de la notion de clôture en tant que fin d'un récit vers la clôture en tant que fin d'une expérience de lecture » a été souligné par Bouchardon (2006 : 4) dans son analyse du récit interactif.

logique aux pratiques de consommation qui, dorénavant, reviennent aussi à « se jouer » d'un système de règles.

BIBLIOGRAPHIE

« Full Game List sorted by release date »

sur *Speed Demos Archive*. URL : <http://speeddemosarchive.com/gamelist/FullListd.html>

« TASVideos movies : Tier Stars »

sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/Movies-Stars.html>

AZUMA Hiroki

2008, *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures

BERRY Vincent

2008, *Les communautés de pratiques : note de synthèse*, in *Pratiques de formation. Analyses*, n° 54, pages 12-47

BOUCHARDON Serge

2006, *Les récits littéraires interactifs*, in *Formules*, n° 10, pages 79-93

DERECHO Abigail

2006, *Archontic literature. A definition, a history, and several theories of fan fiction*, in HELLEKSON Karen et BUSSE Kristina (dirs.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pages 61-78

FOURMENTRAUX Jean-Paul (dir.)

2012, *L'Ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*, Paris, Éditions Hermann

GENVO Sébastien

2011, *Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité*, in *Revue des sciences sociales*, n° 45, pages 68-77

GEORGES Fanny et AURAY Nicolas

2011, *Pratiques créatives issues du jeu vidéo. Les séries de machinima*, in SALEH Imad et all., *Hypermédias et pratiques numériques*, Paris, Lavoisier, pages 117-128

2012, *Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima*, in *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 13, n° 1, pages 03-36

JENKINS Henry

2006, *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, Londres et New York, New York University Press

LE GUERN Philippe (dir.)

2002, *En être ou pas : le fan-club de la série Le Prisonnier*, in *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pages 177-215

LOWOOD Henry

2007, *High-performance play. The making of machinima*, in CLARKE Andy et MITCHELL Grethe (dirs.), *Videogames and Art*, Bristol, Intellect Books, pages 59-79

2008, *Found Technology. Players as Innovators in the Making of Machinima*, in McPHERSON Tara (dir.), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, Cambridge (MA), MIT Press, pages 165-196

MENOTTI Gabriel

2014, *Videorec as gameplay. Recording playthroughs and video game engagement*, in *GAME*, n° 3, pages 81-92

NEWMAN James

2008, *Playing with videogames*, Londres, Routledge

PARKER Felan

2008, *The Significance of Jeep Tag. On Player-Imposed Rules in Video Games*, in *Loading...*, vol. 2, n° 3, non paginé

RAESSENS Joost

2005, *Computer Games as Participatory Media Culture*, in RAESSENS Joost et GOLDSTEIN Jeffrey (dirs.), *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (MA), MIT Press, pages 373-388

SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric

2004, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA), MIT Press

STASI Mafalda

2006, *The toy soldiers from leeds. The slash palimpsest*, in HELLEKSON Karen et BUSSE Kristina (dirs.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pages 115-133

TRICLOT Mathieu,

2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte