

« Performance : en/jeux »

31 mai 2019, Université du Québec à Montréal

Diffusion de vidéos en direct ou en différé (*e-sports, let's play, speedruns*, etc.), créations de joueurs (*chiptunes, fan art, fan fiction*, etc.) et prolongement du jeu (design de niveaux, *mods, skins*, etc.) : autant de phénomènes en lien avec la pratique ludique qui peuvent être catégorisés comme détournements ou recontextualisation (Barnabé, 2017). Les plateformes qui ont popularisé ces détournements (*Youtube, Twitch, Fanfiction.net*, etc.) s'inscrivent dans une redéfinition des modes de création, de diffusion et de consommation de contenu ainsi que de l'application des lois de propriété intellectuelle. Ce renouveau permet aux joueurs les utilisant de démontrer leurs talents et de se mettre en valeur, voire en spectacle. Or, ces plateformes ne sont pas que des outils pour les diffuseurs, car elles reformulent aussi le rôle du public. En effet, les spectateurs ont une influence plus grande que jamais sur la performance du joueur, entre autres grâce au clavardage en direct, aux contributions monétaires, à la publicisation des chaînes, aux critiques et recommandations, etc. Dès lors, cette mise en scène de la pratique ludique tout comme cet aspect spectatorial du jeu remettent en question l'expérience de l'utilisateur telle qu'elle a été définie jusqu'à tout récemment.

Si ces spectacles prennent différentes formes, du sketch au tournoi, en passant par l'hommage, l'humour, le défi ou la création artistique, tous témoignent d'un certain type de « performance ». Qu'elle soit « *le résultat chiffré obtenu dans une compétition* » ou un « *courant artistique consistant à présenter l'œuvre en cours de réalisation* » (*Le Robert*), la performance se présente comme une double articulation entre l'effort fourni par le joueur et la prestation devant un public, quel qu'en soit la taille. Plus précisément, trois types de performance propre au jeu peuvent être présentés.

D'abord, la performance « théâtrale » rappelle ce qui définit le jeu de rôle, soit l'incarnation d'une *persona* par le joueur (Mackay, 2001). Dans le contexte vidéoludique, le jeu de rôle s'est disséminé à d'autres formes, comme celle du machinima, ou bien est devenu une prouesse spectaculaire (comme avec *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998)). Depuis, la performance théâtrale du jeu s'est réapproprié le média et s'est transformée en un spectacle mettant notamment en vedette des joueurs commandités, des influenceurs, des humoristes et des éditorialistes, sources de divertissement et de nouvelles sur le jeu.

De son côté, la performance « compétitive » englobe tout jeu présentant divers types d'affrontements lors de séances diffusées à un public. La performance optimisée en jeu se retrouve, d'abord, dans de multiples formes de *superplay* qui placent les joueurs en compétition contre la

machine dans des défis dont les règles sont préétablies par la communauté de fans. Ce type de performance relève aussi de l'univers du sport électronique qui constitue désormais une catégorie sportive en soi, par son design (Bonemark, 2013) et l'état psychologique particulier de ses joueurs et ses spectateurs (Lee, 2014). Grâce à sa nature motrice, réglementée, compétitive, mais aussi par la reconnaissance de la communauté des joueurs et fans, le jeu devient un sport où les exploits et les hauts faits animent une foule présente en ligne ou réunie dans des stades. Même les grandes compagnies gravitant autour du sport professionnel reconnaissent désormais la valeur marchande et spectatorielle de ces performances compétitives (par exemple, Nike nomme Jian Zihao comme premier ambassadeur *esport* en octobre 2018).

Enfin, la performance « artistique » du jeu se perçoit sur différents plans, souvent déterminée par la réutilisation d'éléments de jeux qui font appel à une forme de nostalgie chez le joueur devenu spectateur (Whalen, 2004; Webber, 2018). Nous pensons ici, par exemple, à la diffusion de musique de jeu à la radio et aux concerts classiques de musique de jeux vidéo. Outre la musique, l'esthétique de jeu vidéo est enseignée dans de nombreuses écoles, tout comme les performances visuelles générées par des joueurs se retrouvent de plus en plus présentées dans les festivals, sur le web, etc. Des travaux de recherche-crédation se cadrent aussi régulièrement dans l'étude du jeu afin de puiser dans cet univers inspiration et référents artistiques. Même l'orchestration de « game jams » et ses résultats sont maintenant reconnus et analysés comme œuvre en soi (Locke, 2015).

Suite à cette brève mise en contexte, le comité d'organisation de cette journée d'étude vous invite à soumettre une proposition en lien avec la problématique ou les thèmes suivants, énoncés à titre indicatif et sans être exhaustifs :

- La performance aux frontières entre de l'art, du jeu et du travail;
- Le rapport entre la performance du joueur et la technique;
- La négociation du joueur entre la commandite et les relations avec le public;
- Les dynamiques entre les spectateurs et la compétition entre joueurs;
- Les choix encadrant la présentation de soi faite par le joueur/performeur;
- La pensée réflexive lors de la planification d'événements de performance du jeu;
- Les effets de l'esthétisme (design, musical ou visuel) sur le joueur;
- Les limites des plateformes de diffusion de contenu vidéoludique;
- L'avenir de la performance du jeu et sa possible automatisation;
- Etc.

CONFÉRENCIER INVITÉ

Thibault Philippette, Ph.D

Université Louvain-la-Neuve

Laboratoire Jeux et mondes virtuels

CALENDRIER

5 février 2019 : date limite de réception des propositions de communication (environ 500 mots)

Fin février 2019 : notification aux auteur-e-s suite à une évaluation à l'aveugle

31 mai 2019 : journée d'étude à l'Université du Québec à Montréal (UQAM)

Veillez envoyer vos propositions à l'adresse suivante: bonneau.jonathan@uqam.ca

RÉFÉRENCES

Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*. (Thèse de doctorat). Université de Liège.

Bonemark, O. (2013). *Success factors for e-sport games*. Conférence en science informatique. Université d'Umeå.

Locke, R., Parker, L., Galloway, D. et Sloan, R.J.S. (2015). *The game jam movement: disruption, performance and artwork*. Pacific Grove: FDG.

Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson: MacFarland and Company

Lee, S.W., An, J.W. et Lee, J.Y. (2015) *The Relationship between e-Sports Viewing Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends*. Seoul: Journal of Korea Game Society.

Whalen, Z. (2004). Play Along: An Approach to Videogame Music. Dans *International journal of computer game research*. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>

Webber, J.E. (2018). How video game music waltzed its way on to Classic FM. Dans *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/games/2018/sep/03/how-video-game-music-waltzed-its-way-on-to-classic-fm-soundtrack-awards>

COMITÉ ORGANISATEUR

Maude Bonenfant
Jonathan Bonneau
Alexane Couturier
Patrick Deslauriers
Pier-Luc Gauthier
Leila Haddad
Geoffrey Santacreu
Mathilde Savoie
Élodie Simard