

L'industrie du jeu vidéo face aux pratiques transgressives des publics : tolérer le non-respect de normes pour garantir la durabilité des stratégies

Stéphanie Marty

Laboratoire LERASS (Toulouse) – Equipe CERIC (Montpellier)

stephanie-marty@hotmail.fr

Résumé : Dans la présente communication, nous soulignons combien le numérique bouleverse aujourd'hui l'industrie du jeu vidéo. Plus précisément, nous montrons que le numérique donne aux publics l'opportunité de *bricoler* les contenus déployés par les professionnels de ce secteur (jeux, dispositifs promotionnels). Ces bricolages transgressent souvent certaines normes, à commencer par celles exigeant le respect de la propriété intellectuelle des auteurs de jeux et de dispositifs promotionnels. Toutefois, nous verrons que certains professionnels tolèrent (voire encouragent) ces *bricolages* – pourtant transgressifs à l'égard de normes édifiées pour les protéger – afin de garantir la durabilité de leurs stratégies.

Mots-clés : jeux vidéo, numérique, publics, bricolages, normes

Abstract : In this communication, we highlight how digital technology shakes, nowadays, the gaming industry. Specifically, we will show that the digital technology give to the surfers the opportunity to *poach* the video games and the promotional contents. These *poachings* transgress some norms, including the norms requiring *copyright* respect (protecting video games creators, or promotional contents creators). However, we will see that some professionals tolerate, and even encourage these *poachings* to ensure long term and sustainable strategies.

Key Words : gaming, video games, digital technology, surfers, poaching, norms

La *norme* est centrale dans la société contemporaine (Perriault et C. Vaguer, 2011). Aussi, dans la présente communication, nous souhaitons étudier le rôle que peut avoir le numérique dans les processus de normalisation en jeu dans les industries culturelles, et plus précisément dans l'industrie du jeu vidéo. En nous appuyant sur un corpus documentaire constitué de contenus produits sur le jeu *Assassin's creed* (Ubisoft), nous montrerons que le numérique a contribué à l'essor de pratiques transgressives (en provenance des publics)... qui secouent certaines *normes* édifiées dans l'industrie du jeu vidéo.

I. Quand les publics transgressent les normes...

Le numérique donne aujourd'hui aux publics de multiples opportunités en matière de pratiques liées aux jeux vidéo. En effet, à l'ère du numérique, les publics s'approprient les jeux (ainsi que tous les dispositifs promotionnels qui accompagnent leur sortie, tels que la bande-annonce, le teaser...) et les *bricolent* (De Certeau, 1990) à travers des productions *home made* (Auray, Georges, 2012). Le cas d'*Assassin's creed* est particulièrement révélateur de ce phénomène de *bricolages* en ligne. Sur Youtube, les internautes réinventent *Assassin's Creed* à travers des *mods* (modifications d'un jeu original, par montage, *mash up*...), des *let's play* ou *walkthrough* (vidéos dans lesquelles les Youtubeurs se filment en train de jouer, livrent des commentaires et donnent des astuces de jeu), des *comedy gaming* (vidéos dans lesquelles les Youtubeurs se montrent en train de jouer, et s'amuse des absurdités – ou *glitches* –), des *speedruns* (*challenges* consistant à finir le jeu le plus vite possible)...

A travers ces pratiques, les internautes bousculent certaines normes en jeu dans le secteur du jeu vidéo. Par *normes*, nous faisons ici référence aux « document[s] établi[s] [...] par consensus, qui fourni[ssent] [...] des règles, des lignes directrices [...] » (Cacaly, 1997). Selon nous, les *bricolages* produits par les internautes transgressent un certain nombre de normes cruciales dans l'industrie du jeu vidéo, et notamment celles qui veillent à la propriété intellectuelle des auteurs de jeu (Rouet, 2009 ; Martin-Lalande, 2012) et leur garantissent une pleine paternité de leurs œuvres. A travers leurs *bricolages*, les internautes secouent ces normes et introduisent une certaine instabilité dans les actions menées par les professionnels de l'industrie du jeu vidéo. En effet, ils mettent ces professionnels face à certains défis de l'ère numérique : la porosité des œuvres (et des dispositifs promotionnels), synonyme de perte de contrôle sur les œuvres.

II. Quand les professionnels tolèrent le non-respect des normes qui les protègent...

Les professionnels de l'industrie du jeu vidéo ne semblent pas toujours alarmés par ces transgressions, portant pourtant les stigmates d'une porosité croissante de leurs œuvres. En effet, nous montrerons qu'au lieu de signaler et contrecarrer systématiquement les franchissements de la norme consistant à respecter la propriété intellectuelle des auteurs, certains professionnels choisissent de valoriser - voire encourager - les pratiques transgressives. Le cas d'*Assassin's Creed* illustre particulièrement ce phénomène. Ubisoft semble en effet stimuler les initiatives des internautes (et plus particulièrement des Youtubeurs), en centrant la promotion d'*Assassin's Creed* sur une parodie du jeu, livrée par

Norman, Youtubeur français particulièrement emblématique (suivi par plus de 10 millions de Youtubeurs en février 2018). Les professionnels investis dans le déploiement d'*Assassin's Creed* semblent également encourager les *bricolages* de publics, en mettant à leur disposition, sur la plateforme *Snapchat*, un filtre leur permettant de prendre l'apparence du héros du jeu. Ce type de stratégie est loin d'être isolé. Aujourd'hui, un certain nombre de professionnels du jeu vidéo incite les publics (et *fans*) à *bricoler* leurs œuvres, leurs contenus promotionnels. En témoignent notamment les concours, qui invitent les internautes à créer ou réinventer des bandes-annonces de jeux vidéo (*Just Cause 3* ; *Word of Tanks...*).

Ces initiatives montrent que les professionnels se livrent aujourd'hui à des stratégies de *fanadvertising* (Lozano-Delmar, 2013) qui utilisent les productions d'internautes comme des outils de promotion (Bourdaa, 2016) plutôt que des contenus transgressifs à *boycotter*. D'une part, en mettant les internautes au service de leurs stratégies, les professionnels se montrent capables de développer des actions contingentes, adaptées aux mutations de nos sociétés contemporaines. D'autre part, ils se montrent capables de développer des stratégies résilientes (Vogus, Sutcliffe, 2007), consistant à tolérer le non-respect d'une norme créée en leur faveur, afin de garantir la durabilité de leurs actions. En effet, les professionnels parviennent à tirer parti d'une situation présentant des risques communicationnels (Bouzon, 2001). Ils choisissent de tolérer des pratiques numériques qui impliquent des risques (dépossession, perte de contrôle sur leur œuvre) mais sont susceptibles de transformer leur œuvre en une œuvre *transmédia*, dont la carrière est en partie assurée par des internautes créatifs et – souvent – bénévoles...

Nous constatons ainsi combien les industries culturelles peuvent être aujourd'hui marquées par des processus de normalisation complexes. Dans le secteur du jeu vidéo, en effet, les publics transgressent les normes édifiées pour protéger les professionnels... professionnels qui tolèrent, stratégiquement, ces transgressions. Ces phénomènes rappellent que les normes renvoient à des processus complexes, incluant des négociations et des stratégies entre une pluralité d'acteurs, et révélant parfois la recherche d'*un one best way* de la production (COSSI, 2018).

Références bibliographiques

- Auray, N., George, F. (2012). "Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes". *Réseaux*, 175, 145-174.
- Bourdaa, M. (2016). "La promotion par les créations des fans: Une réappropriation du travail des fans par les producteurs". *Raisons politiques*, 62(2), 101-113.
- Bouzon, A. (2001). "Risques et communication dans les organisations contemporaines". *Communication & Organisation*, n°20, 27-46.
- Cacaly, S. (1997). *Dictionnaire encyclopédique de l'information et de la documentation*. Paris : Nathan.
- COSSI (2018). "Appel à communication". *Colloque Processus de normalisation et durabilité de l'information*.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien (Tome 1)*. Paris : Gallimard.
- Martin-Lalande, P. (2012). "Enjeux et perspectives d'une régulation juridique du marché des jeux vidéo en France". *Géoéconomie*, 63(4), 57-63.
- Perriault, J., Vaguer, C. (2011). *La norme numérique. Savoir en ligne et Internet*. Paris : CNRS Éd.
- Rouet, F. (2009). "La création dans l'industrie du jeu vidéo". *Culture études*, 1(1), 1-16.
- Vogus, T.J., Sutcliffe, K.M. (2007). "Organizational resilience: towards a theory and research agenda". *Systems, mans and cybernetics*, IEEE International Conference, 3418-3422.