



HAL
open science

Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs : étude des pratiques discursives d'une communauté d'auteurs-joueurs.

Pierre Vuillemot

► To cite this version:

Pierre Vuillemot. Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs : étude des pratiques discursives d'une communauté d'auteurs-joueurs.. Sciences de l'information et de la communication. 2020. hal-03019539

HAL Id: hal-03019539

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03019539>

Submitted on 23 Nov 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Master AMINJ - 1^{ère} année
Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs.

**Etude des pratiques discursives d'une communauté
d'auteurs-joueurs.**

*Mémoire en vue de l'obtention du master 1
Mention Information communication*

Présenté et soutenu par
VUILLEMOT Pierre

Directeur de recherche : GENVO Sébastien

Année universitaire 2019-2020

Master AMINJ - 1^{ère} année
Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs.

**Etude des pratiques discursives d'une communauté
d'auteurs-joueurs.**

*Mémoire en vue de l'obtention du master 1
Mention Information communication*

Présenté et soutenu par
VUILLEMOT Pierre

Directeur de recherche : GENVO Sébastien

Année universitaire 2019-2020

Glossaire

Asset packages : des fichiers de création téléchargeables (gratuitement ou non) et modifiables.

Bitsy : outil de création affilié à la communauté Itch.io offrant un accès simplifié au développement de petits jeux. Extrêmement populaire dans certaines communautés de création alternatives.

Build : le terme *build* désigne le passage vers une version exécutable de son jeu vidéo.

Care : « Activité caractéristique de l'espèce humaine, qui recouvre tout ce que nous faisons dans le but de maintenir, de perpétuer et de réparer notre monde, afin que nous puissions y vivre aussi bien que possible. Ce monde comprend nos corps, nos personnes et notre environnement, tout ce que nous cherchons à relier en un réseau complexe en soutien à la vie » (Tronto, 2009, cité dans Zielinski, 2010 : 632).

Crunch : Terme communément utilisé pour désigner une période intense dans des périodes dites stratégiques de développement du jeu vidéo. Cette pratique est particulièrement critiquée du fait de la pression mise sur les employés

afin de satisfaire les exigences et les objectifs fixés.

Digital Rights Management (DRM Free) : discours prônant la fin des DRM afin de permettre la distribution des œuvres sans les obligations présentes avec lesdits DRM.

Digital Rights Management (DRM) : la gestion des droits numériques. Dans l'industrie vidéoludique, les DRM permettent de limiter la diffusion des jeux achetés sur des plateformes de distribution. Les DRM impliquent des obligations légales et matérielles (accès à un réseau internet, création d'un compte).

Discord : logiciel de VoIP, ou Voix sur IP. Permet de communiquer avec une personne ou un ensemble de personnes simultanément, en vocal, à l'écrit ou en vidéo.

Fanzine : contraction de *fanatic magazine*. Un fanzine est une publication libre, faite par des acteurs actifs dans une communauté, imprimée ou numérique et diffusée vers les adeptes de cette communauté. Ces publications sont ancrées dans la philosophie DIY et dans le régime punk.

GameMaker : logiciel de développement de jeux vidéo à la prise en main simplifiée par l'utilisation d'une interface en glisser-déposer.

GitHub : service d'hébergement et de gestion de développement utilisant le logiciel de contrôle de gestion de versions Git. Il permet l'accès à des répertoires hébergeant des codes, des scripts et autres projets.

Itch.io : site internet permettant l'hébergement, la vente et le téléchargement de jeux vidéo, de zines et ressources. Le site est réputé pour accorder une place importante aux productions émanant de la sphère de l'indépendance.

Jam : évènement spécifique où des participants doivent créer des jeux, écrire des manifestes ou réaliser une création en fonction d'un thème donné et dans un temps imparti. Généralement, un Jam dure 24 à 72 heures.

Open Source : licence permettant la libre redistribution, l'accès au code source, les modifications et réutilisations d'usage d'un logiciel.

Pay-What-You-Want : littéralement, *payez ce que vous voulez*. Modèle économique où le créateur laisse libre à

l'acquéreur le montant à donner pour accéder à, ou acquérir, sa création. Une limite minimum est parfois fixée.

Pixel Art : style graphique notamment popularisé par la vague des premiers *indie games* à la fin des années 2000 – début 2010.

Slack : plateforme de communication collaborative. Est également un logiciel de gestion de projets.

Steam : plateforme leader dans la distribution de contenus vidéoludiques.

Triple-A (AAA) : terme généraliste désignant les productions de l'industrie vidéoludique disposant de budgets de développement conséquents et d'une quantité importante de personnes au sein de l'équipe de développement.

Twine : outil de création de jeux hypertextuels extrêmement populaire dans certaines communautés de création alternatives.

Unity : moteur de jeu, accessible en licence gratuite, permettant une création de jeux vidéo simplifiée. Cet outil est utilisé par nombre de développeurs et auteurs indépendants ou alternatifs, amateurs ou professionnels du métier.

Zine : voir « Fanzine ».

Remerciements

Premièrement, ce travail d'étude et de recherche n'aurait pas été le même sans le suivi, les conseils et les retours avisés de mon encadrant de recherche, Sébastien Genvo. Merci à lui d'avoir été là pour cadrer au mieux la réalisation de ce mémoire de recherche.

Je tiens également à remercier Jean-Mathieu Méon, enseignant-chercheur et membre de l'équipe pédagogique du master AMINJ, pour son aide et l'intérêt porté à ce travail de recherche.

Mes remerciements vont aussi à l'endroit de Laurent Di Filippo, responsable de ce Master 1 parcours Conception de Dispositifs Ludiques, pour sa bienveillance et son suivi constant au fil de cette année.

Merci aux personnes présentes.

Table des matières

Glossaire	3
Remerciements.....	6
Introduction	10
Avant-propos : accès aux corpus	26
1. La sphère de l'indépendance : émergence et construction contre-culturelle	31
1.1. Indépendance et contre-cultures, une alternative au <i>mainstream</i> ?.....	31
1.1.1. L' <i>indie</i> comme typologie d'un genre.....	36
1.1.2. De l'émergence de la bande dessinée alternative aux représentations sexistes	40
1.2. La sphère de l'indépendance dans l'industrie vidéoludique	43
1.2.1. La dénonciation d'énonciation du label <i>indie games</i>	46
1.2.2. <i>Devolver Digital</i> , d'une rhétorique contre-culturelle à l'action néolibérale ? 51	
1.3. ... à la redéfinition de son périmètre.....	54
1.3.1. La sphère de l'indépendance au prisme du champ discursif	54
1.3.2. Un espace de proximité vers la création	58
2. Le répertoire d'un alternatif : une dialectique avec la sphère de l'indépendance... ..	67
2.1. Construction discursive d'un espace d'expression d'un alternatif.....	67
2.1.1. De la compréhension d'un site internet	68
2.1.2. ... à la formalisation d'un espace d'un alternatif.....	73
2.2. Conventions idéologiques et esthétiques chez les auteurs de ces manifestes ..	81
2.2.1. Les outils de développement de jeu comme le véhicule de valeurs esthétiques.....	81
2.2.2. Des individus aux communautés, le collectif et ses valeurs idéologiques	89
2.3. Le répertoire d'un alternatif en action : l'exemple des <i>Queer Games</i>	96
2.3.1. De l'expression <i>queer</i> en opposition aux représentations hégémoniques ... 97	

2.3.2.	... à l'affirmation <i>queer</i> dans le répertoire d'un alternatif.....	103
3.	Des auteurs, des manifestes et des productions : un rapport au social	108
3.1.	Les discours manifestaires dans un espace numérique	108
3.1.1.	Les manifestes à l'ère numérique	109
3.1.2.	De l'attitude ludique à l'appropriation créative : le manifeste joué	115
3.2.	... à des présences dans des espaces physiques	127
3.2.1.	D'une communauté d'auteurs-joueurs aux communautés physiques.....	128
3.2.2.	Le document à la rencontre de nouveaux lieux et de nouveaux contextes 134	
3.3.	Un alternatif et des acteurs en mouvement	139
3.3.1.	De l'expérimentation ludique à l'expérimentation artistique	140
3.3.2.	Le capital <i>subculturel</i> , témoin des espaces transitionnels	146
	Conclusion	156
	Ouverture	161
	Bibliographique	163
	Ouvrages	163
	Chapitres d'ouvrage	165
	Thèses	168
	Articles de revues scientifiques	168
	Conférences	176
	Articles de presse, manifestes et pages de site internet	177
	Rapport.....	179
	Vidéographie.....	179
	Ludographie	180
	Table des figures.....	181
	Annexes	184

Introduction

« La question initiale demeure : les jeux indépendants existent-ils ? Mais est-ce vraiment une question à laquelle nous pouvons répondre par oui ou par non ? Si c'est le cas, je ne suis pas encore prêt à me ranger d'un côté ou de l'autre. »¹

C'est en ces mots qu'Eric Zimmerman (2002 : 120) questionnait l'existence de jeux vidéo indépendants ; ce, alors que l'explosion des *indie games* - au début des années 2010 - n'en était pas encore au stade embryonnaire. Le *game designer*, enseignant au MIT et co-auteur de l'ouvrage *Rules of Play* (2003) posait, dès lors, de premiers axes réflexifs sur l'industrie du jeu vidéo et son rapport à l'indépendance, aux marges et sous-cultures. Onze ans plus tard, dans son *Manifesto for a Ludic Century* (2014), ce même Zimmerman faisait du jeu vidéo le médium dominant du 21^e siècle, titrant que « le 21^e siècle sera défini par les jeux », soulignant également que « les jeux sont anciens. Tout comme la musique, les histoires et les images, les jeux font partie de la vie d'un être humain. Les jeux sont peut-être les premiers systèmes interactifs conçus par notre espèce. »² Pour cause, s'il ne nous appartient pas, ici, de procéder à l'historicité du ludique et du médium jeu vidéo, il nous semble important de cadrer au mieux le socle de recherches universitaires dans lequel notre travail de recherche se trouve. Autrement dit, il s'agit de comprendre comment ce « médium du siècle » incorpore des pratiques créatives, véhicule des cadres et des stéréotypes, le tout formant une culture dite hégémonique construite au fil des discours, des évolutions techniques et des évolutions sociétales. De même, il nous revient de comprendre comment certains discours et certaines créations tendent à rompre cette filiation à l'égard de ladite culture hégémonique, desdits stéréotypes, desdites représentations ou autres pratiques.

Industrie culturelle majeure depuis nombre d'années³, l'industrie vidéoludique opère comme une industrie globalisée par la délimitation et le contrôle de son champ

¹ [Traduction personnelle] - « The initial question remains: Do independent games exist? But is it really a yes or no question? If it is, I'm not ready to come down on one side or the other just yet. »

² [Traduction personnelle] - « Games are ancient. Like making music, telling stories, and creating images, playing games is part of what it means to be human. Games are perhaps the first designed interactive systems our species invented. »

³ En 2019, l'industrie des jeux vidéo et des médias interactifs a progressé de 4% en un an avec un chiffre d'affaires de 120,1 milliards de dollars. En France, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) propose une estimation des chiffres du bilan marché français pour l'année 2019 de 4,8 milliards d'euros de

d'action grâce à une vision spéculative, de gestion des coûts de production dans le but de renforcer la structure d'un pouvoir régie par le capitalisme. La structuration de ce pouvoir « où les plus riches, les plus privilégiés, les plus connectés et les plus normatifs sur le plan culturel, social et artistique ont eu la meilleure chance de voir leurs œuvres créatives réalisées et exposées à un large public. Et parce que les grandes sociétés de jeux de société comme Mattel et Hasbro, ainsi que les sociétés de jeux vidéo traditionnelles, comme Nintendo, Microsoft et Sony ont instauré à un système oligarchique, les développeurs indépendants ont historiquement eu des chances plus limitées de présenter leur travail devant un public sans travailler directement avec l'un de ces *gatekeepers*. »⁴ (Clarke et Wang, 2020 : 67[Empl.]⁵). Une industrie vidéoludique où des luttes, des réalités de fonctionnement, si ce n'est des problèmes notoires, poursuivent les développeurs, ingénieurs, codeurs, *game designers*, graphistes et autres travailleurs et professionnels des métiers du jeu vidéo. Mark Deuze, Chase Bowen Martin et Christian Allen, dans leur article *The Professional Identity of Gameworkers* (2007), pointent du doigt des problématiques d'anxiétés, de *burnout* et de problèmes psychologiques chez ces personnes élaborant les productions culturelles de cette industrie « à la routine limitée » – ce que Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter (2003) nomment « *work as play* », ou « le travail comme un jeu », permettant de véhiculer une perspective fun dans la tâche de travailler. Cette volonté de comprendre les métiers du jeu vidéo dans une perspective passionnelle (le métier passion) (Parker et al., 2018). Un environnement de travail auquel s'ajoute une démographie de l'industrie et des entreprises essentiellement masculine. « [L'étude de Legault, O'Meara et Weststar, (2017)] [...] a également démontré des biais démographiques dans son ensemble, puisque 79 % de la main-d'œuvre est encore masculine. Et, selon de nombreux rapports, le déséquilibre entre les sexes a entraîné des environnements de travail souvent hostiles ou, du moins, peu accueillants

chiffre d'affaires. Plus encore, le jeu vidéo, d'après ce même bilan effectué, est désormais présent dans la vie de 71% de Français jouant, au moins occasionnellement, à un jeu vidéo – soit 37,15 millions d'individus. De même, 49% des Français se disent jouer régulièrement au médium jeu vidéo, avec une tendance à l'équilibre entre les hommes (52% des joueurs réguliers, avec un âge moyen de 42 ans) et les femmes (48% des joueurs réguliers, avec un âge moyen de 39 ans) (SELL, 2019).

⁴ [Traduction personnelle] - « [...] wherein the richest, most privileged, most connected and the most culturally, socially and artistically normative have had the best chance to have their creative works made and exposed to a wide audience. And because mainstream board game companies like Mattel and Hasbro, as well as traditional video game companies such as Nintendo, Microsoft, and Sony have presided over an oligarchical system, independent game-makers historically have had more limited chances to get their work in front of an audience without directly working with one of these gatekeepers. »

⁵ Pour des raisons indépendantes de notre volonté, certaines lectures sous format *e-book* ne comportent aucune pagination. Nous faisons le choix d'utiliser les données d'emplacement (sous la nomenclature [Empl.]) fournies par notre liseuse afin de remplacer ce manquement.

pour les femmes dans les nouveaux médias en général, faisant écho à l'affirmation de McRobbie (2016) selon laquelle le peu de limites des carrières créatives a des effets négatifs accrus sur les travailleurs déjà désavantagés ou marginalisés qui ont moins accès au soutien institutionnel et sont souvent obligés de 'jouer le jeu' pour assurer leur réembauchage. »⁶ (Clarke et Wang, 2020 : 122[Empl.]). Des propos confirmés par les récentes révélations au sein d'Ubisoft, entreprise majeure de cette industrie culturelle.⁷

Dans *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo* (2009), Sébastien Genvo questionne l'industrie du jeu vidéo par le prisme culturel et, plus particulièrement, par et à travers la notion de culture. Celui-ci pose l'interrogation suivante : « en tant qu'industrie globalisée, peut-on dire que [les jeux vidéo] se constituent en culture du jeu, en véhiculant une éducation, des idées, une tradition particulière à ce propos ? » (2009 : 17). En reprenant à son compte les travaux de Jean-Pierre Warnier, Sébastien Genvo cadre la culture par son mode de transmission : la tradition. Surtout, ce dernier rappelle le caractère globalisant propre à une industrie médiatique telle que le jeu vidéo, pointant la nécessité « à prendre en compte l'intrusion des industries de la culture au sein des culture-traditions » (*Ibid.* : 18). De là, questionner l'industrie du jeu vidéo par sa culture demande de comprendre les interactions entre ses aspects socioculturels et ses aspects socioéconomiques. Plus encore, de comprendre « les logiques inhérentes à cette industrie » (*Ibid.* : 19). Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter se sont justement intéressés à ces questions dans leur ouvrage *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (2003). À l'image des chiffres susmentionnés, ces auteurs soulignent l'importance du facteur économique dans la construction d'une culture de l'industrie du jeu vidéo :

« Cette combinaison de déterminisme technologique et d'idolâtrie du marché est l'idéologie que nous voyons se rassembler autour des célébrations futuristes du jeu

⁶ [Traduction personnelle] – « [...] the same study also demonstrated demographic biases overall as still 79 percent of the workforce is male. And, according to many reports, the gender imbalance has resulted in work environments often hostile or at least unfriendly to women across new media in general, echoing McRobbie's (2016) claim that boundary-less creative careers gave enhanced negative effects on already disadvantages or marginalized workers who have less access to institutional support and often are compelled to 'play along' in order to ensure re-hireability. »

⁷ Le travail journalistique et le travail universitaire ne disposant du même rapport au temps et à l'analyse, il ne convient pas, dans ce mémoire de recherche, de questionner les agressions, harcèlements et dérives internes au sein d'Ubisoft. Néanmoins, les récentes révélations publiées dans la presse française et internationale confortent nos dires concernant les environnements de travail hostiles des entreprises de l'industrie vidéoludique. Voir : Cario, E. et Chapuis, M. (2020, 11 juillet).

interactif. Le paradoxe qui se dégage dans ces visions du progrès numérique est que les innovations technoculturelles véritablement nouvelles, des téléphones portables aux jeux interactifs, sont façonnées, contenues, contrôlées et canalisées dans la logique de longue date d'un marché commercial dédié à la vente à profit des biens culturels et technologiques. Si les jeux interactifs sont à bien des égards de véritables 'nouveaux' médias, leurs possibilités sont exploitées et limitées par un marché médiatique dont l'impératif fondamental reste le même que celui qui a façonné les 'anciens' médias : le profit. »⁸ (2003 : 21).

Au regard de ces travaux, Genvo ajoute qu'une « grande partie du circuit technologique des jeux vidéo relève du chemin complexe qui s'établit entre les expérimentations initiales jusqu'à la consommation de masse et au marché, par lequel passent les inventions et les possibilités technologiques. » (2009 : 23). Dans la lignée de ces recherches, Joshua Jackson (2018), lui, soutient l'idée que l'industrie du jeu vidéo est ancrée dans des systèmes du capitalisme. « L'industrie de la production de jeux vidéo est fermement ancrée dans les systèmes du capitalisme : la précarité du travail de production qui oblige les travailleurs à travailler eux-mêmes bien au-delà de l'épuisement ou à faire face au remplacement (Bulut, 2014, 2015 ; Kerr et Kelleher, 2015 ; Williams, 2013, 2018 ; Westar et Legault, 2017), l'externalisation vers des entreprises du tiers-monde (Hyman, 2008), et l'utilisation de la passion pour les jeux vidéo comme outil de recrutement et de rétention dans l'industrie et comme mécanisme de contrôle des progrès des employés (Bulut, 2014, 2015 ; Johnson, 2018 ; Deuze et al., 2007 ; Kerr et Kelleher, 2015 ; Kuchlich, 2005 ; Sotaama, 2007 ; Parker et al., 2017). Les heures de travail pendant les cycles de production sont épuisantes (Johnston, 2013b ; Dyer-Witthof et De Peuter, 2006 ; Bulut, 2014, 2015 ; Llerena, Burger-Helmchen et Cohendet, 2009), les environnements de travail renforcent les aspects binaires négatifs tels que l'hyper-masculinité et l'anti-féminisme (Johnston, 2013a ; Fisher et Harvey, 2013 ; Hacker, 1979, 1981 ; Salter et Blodgett, 2012) et les corps sont facilement axiomatisés comme sources

⁸ [Traduction personnelle] - « This combination of technological determinism and market idolatry is ideology we see coming together around futurist celebrations of interactive gaming. The paradox that is lost in such visions of digital progress is that genuinely new technocultural innovations, from cellular phones to interactive games, are being shaped, contained, controlled, and channelled within the long-standing logic of a commercial marketplace dedicated to the profit-maximizing sale of cultural and technological commodities. While interactive games are in many ways genuinely "new" media, their possibilities are being realized and limited by a media market whose fundamental imperative remains the same as that which shaped the 'old' media: profit. »

de capital (Jenson et de Castell, 2018 ; Gallagher et al., 2017 ; DiSalvo et al., 2007), ce qui signifie que, lorsque les questions sociales et culturelles atteignent un seuil de reconnaissance dans la société au sens large, les corps en question dans ce mouvement deviennent plus facilement subjectivables et exploitables. »⁹ (2018 : 44). Un constat partagé par Nadav Lipkin, dans *Examining Indie's Independence : The meaning of 'Indie' Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation* (2012), pointant l'éthos capitaliste dans le développement de jeux vidéo au sein de la sphère dominante dite *mainstream* – soit traditionnelle. « Le développement *mainstream* de jeux vidéo est de nature corporative et capitaliste. Bien qu'il ne soit pas universellement équitable, le courant dominant est caractérisé par l'accent mis sur le profit et la popularité plutôt que sur la créativité et l'art. Les jeux AAA¹⁰ sont développés par de grandes équipes dans de nombreuses entreprises différentes, avec des budgets de plusieurs millions de dollars. »¹¹ (2012 : 9). Une industrie du jeu vidéo qui, outre cet éthos capitaliste, est également défini par la prédominance d'une « masculinité militarisée »¹² mettant en lumière un circuit de construction des représentations culturelles hégémoniques du *mainstream*. « Ce circuit [, à la] prédominance de thématiques fondées sur une 'masculinité militarisée' [guerre, conquête et combat], [serait] un modèle éprouvé dans le cas du marché vidéoludique, bien que celui-ci fasse très souvent débat dans l'espace public et limite l'ouverture à d'autres types d'audiences. » (Genvo, 2009 : 23). Dix-sept ans plus tard, après les succès de la première vague d'*indie games* avec des titres comme *Braid* (2009), *Super Meat Boy* (2010), *Limbo* (2010), et *Fez* (2012), puis l'omniprésence de ces *indie* sur les plateformes

⁹ [Traduction personnelle] - « The videogame production industry is firmly ensconced in systems of capitalism: precarity in production labour that forces workers to work themselves well past exhaustion or face replacement (Bulut, 2014, 2015; Kerr & Kelleher, 2015; Williams, 2013, 2018; Westar & Legault, 2017), outsourcing to third-world asset firms (Hyman, 2008), and the use of passion for videogames as an industry recruitment and retention tool and as a gate keeping mechanism for employee progress (Bulut, 2014, 2015; Johnson, 2018; Deuze, Martin, & Allen, 2007; Kerr & Kelleher, 2015; Kuchlich, 2005; Sotaama, 2007; Parker, Witson, & Simon, 2017). The work hours during production cycles are grueling (Johnston, 2013b; Dyer-Witthford & De Peuter, 2006; Bulut, 2014, 2015; Llerena, Burger-Helmchen, & Cohendet, 2009), the work environments reinforce negative binaries such as hyper-masculinity and anti-feminism (Johnston, 2013a; Fisher & Harvey, 2013; Hacker, 1979, 1981; Salter & Blodgette, 2012) and bodies are readily axiomatized as sources of capital (Jenson & de Castell, 2018; Gallagher, Jong, & Sinervo, 2017; DiSalvo et al, 2007), meaning that, as social and cultural issues reach a threshold of recognizability in society at large, the bodies in question in that movement become more easily subjectivizable and exploitable. »

¹⁰ Se référer au glossaire.

¹¹ [Traduction personnelle] - « Mainstream game development is corporate in nature and capitalist in ethos. While not universally fairly, the mainstream is characterized as emphasizing profit and popularity over creativity and artistry. AAA games are developed by large teams in numerous different companies with multi-million dollar budgets. »

¹² Stephen Kline, Nick Dyer-Witthford et Greig De Peuter utilisent le terme « *Militarized masculinity* » (2003).

d'achats de jeux vidéo¹³, nous serions tentés de poser l'hypothèse de changements profonds dans ladite représentation culturelle du jeu hégémonique. Néanmoins, la réalité et les recherches universitaires, elles, offrent nombre de nuances.

Les discours autour de l'indépendance dans l'industrie du jeu vidéo prennent racine dès l'année 2000 à travers la publication du manifeste *Scratchware Manifesto* (2000) dans lequel l'auteur et *game designer* Greg Costikyan, publié sous le pseudo Designer X, clame la nécessité d'une « révolution » face à la « panne des machines de jeu » ; elles qui, « au lieu de servir une vision créative, la suppriment. Elles qui, au lieu d'encourager l'innovation, la répriment. Elles qui, au lieu de s'inspirer des esprits les plus imaginatifs, s'inspirent de la *PC data list* du mois dernier. Elles qui, au lieu d'attribuer le mérite à ceux qui le méritent, cherchent à associer le succès à la machine entrepreneuriale. »¹⁴ (Costikyan, 2000). Un manifeste qui, face au constat énoncé, souhaitait faire émerger des jeux *scratchware* - des jeux pour ordinateur créés par de petites équipes, « dont les graphismes, le *game design*, la programmation et le *sound design* sont de qualité professionnelle et qui sont vendus au prix d'une librairie de poche. [...] Ces jeux *scratchware* sont brefs (peut-être quinze minutes à une heure environ), extrêmement rejouables, satisfaisants, stimulants et divertissants. »¹⁵ (Costikyan, 2000). Si Zimmerman s'accapare la question des jeux indépendants dès 2002 par une réflexion sur les sphères économiques, technologiques et culturelles, il faut attendre la fin des années 2000 pour voir émerger les premières recherches universitaires mentionnant le terme *indie games* - avec les travaux d'Andreas Jahn-Sudmann (2008), mais, surtout, ceux de Martin et Deuze (2009).

C'est essentiellement au début des années 2010 que la recherche sur les jeux indépendants connaît de grandes évolutions dans son approche et ses avancées. Pour

¹³ Après consultation de la base de données du site spécialisé *SteamSpy*, 26 207 jeux classés dans le genre « *Indie* » sont disponibles sur la plateforme d'achats en ligne, *Steam*. En ligne : <https://www.steamspy.com/genre/Indie> | Consulté le 07 mai 2020.

¹⁴ [Traduction personnelle] – « The machinery of gaming has run amok. Instead of serving creative vision, it suppresses it. Instead of encouraging innovation, it represses it. Instead of taking its cue from our most imaginative minds, it takes its cue from the latest month's PC Data list. Instead of rewarding those who succeed, it penalizes them with development budgets so high and royalties so low that there can be no reward for creators. Instead of ascribing credit to those who deserve it, it seeks to associate success with the corporate machine. »

¹⁵ [Traduction personnelle] – « The phrase *scratchware game* essentially means a computer game, created by a microteam, with pro quality art, game design, programming and sound to be sold at paperback book store prices. A *scratchware game* can be played by virtually anyone who can reach a keyboard and read. *Scratchware games* are brief (possibly fifteen minutes to an hour or so), extremely replayable, satisfying, challenging, and entertaining. »

cause, avec une publication signée Guevara-Villalobos (2011), l'approche et les perspectives étudiées se veulent différentes. « En 2011, un changement s'est opéré pour ne pas seulement définir ce qu'était *l'indie* mais plutôt pour explorer et revoir les différents types ou explorations de la production de jeux indépendants. En 2011, plusieurs articles sur les jeux indépendants ont été présentés à la conférence de la Digital Games Research Association (DiGRA), par exemple l'article de Guevara-Villalobos (2011) qui examine la relation entre la communauté et le travail des jeux indépendants ainsi que le travail des jeux indépendants. Guevara-Villalobos rend compte des résultats d'entretiens avec des travailleurs indépendants du secteur des jeux. »¹⁶ (Sandovar, 2017 : 176). Le volume 7, numéro 11, de la revue *Loading ...* (2013) complète ces avancées dans le champ de recherches à travers diverses perspectives : politiques (Lipkin, 2012 ; Ruffino, 2012), de *crafting* (Westcott, 2012) ; productions sur l'échelle locale (Della Rocca, 2012 ; Joseph, 2012 ; Lessard, 2012) ou encore artistiques (Parker, 2013) et d'innovations (Whitson, 2012). Néanmoins, comme le stipulent Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk (2016), « malgré l'étymologie, le terme '*indie*' n'est pas seulement une abréviation du terme '*indépendant*'. En fait, il doit être compris comme une notion historique distincte au sein du concept plus large de jeu vidéo '*indépendant*'. »¹⁷ (2016 : 1). Un travail que nous tachons d'accomplir, dans la lignée de ces recherches, vis-à-vis des jeux dits alternatifs présents au sein d'une sphère de l'indépendance.

Zoë Quinn, autrice du jeu vidéo *Depression Quest* (2013), revendique dans un article datant de 2015 sa volonté à réfléchir à la création indépendante, à la signification d'*indie* ou encore aux tensions existantes entre la sphère sociale et la sphère économique chez ces auteurs de jeux vidéo dits indépendants. « Être un '*indie*' - si cela signifie encore quelque chose - et publier sur des plateformes numériques communautaires peut vous mettre directement dans la ligne de mire d'un public en ligne de plus en plus hostile. Croyez-moi, je le sais. Et je ne suis pas la seule dans ce cas : coincés entre les tensions sociales et économiques, de nombreux créateurs et critiques ont quitté l'industrie au cours

¹⁶ [Traduction personnelle] - « By 2011, a shift occurred to not only define what indie was but rather to explore and review the different types or explorations of independent game production. In 2011, several papers on independent games were also presented at Digital Games Research Association (DiGRA) conference, for example, the paper by Guevara-Villalobos (2011) examining the relationship between community and labor of independent games as well as independent game work. Guevara-Villalobos reports on findings from interviews with independent game workers. »

¹⁷ [Traduction personnelle] - « despite the etymology, the term "indie" is not just an abbreviation of the term "independent". In fact, it should be understood as a distinct historical notion within the wider concept of "independent" video game. »

des sept derniers mois, marqués par les abus et le désespoir en ligne. Nous, créateurs de jeux indépendants, devons avoir le choix entre supporter ces conditions ou abandonner complètement. Les jeux ont besoin d'un mouvement punk uni, et nous en trouvons un dans les *altgames*. »¹⁸ (Quinn, 2015). Une vision partagée par Paolo Pedercini dans son manifeste *Indieocalypse Now* (2017). Cet *AltGames* exprime pour Quinn ce besoin de « briser le moule » en explorant de nouvelles manières de concevoir, pratiquer et rendre disponible ses créations vidéoludiques. « Tout cela n'est pas nouveau. Des personnes, souvent marginalisées, ont constamment brisé le moule depuis qu'il y a des jeux. Ces sombres derniers mois soulignent combien il est vital de repousser les limites de notre médium pour tous ceux d'entre nous qui se soucient de son avenir, et comment, aujourd'hui plus que jamais, l'expérimentation doit être soutenue et durable »¹⁹ (Quinn, 2015.). En atteste ses dires (« *the last seven months' crucible of online abuse and hopelessness* », « *These dark months behind us* »), il est important d'appréhender les faits sociaux jalonnant l'émergence de cette expression de l'*AltGames* faite par Quinn et autres personnes liées à la communauté vidéoludique (auteurs, développeurs, critiques, joueurs, etc.). Plus concrètement, il est essentiel de prendre en compte un fait social total : le *Gamergate*.

En août 2014, suite à la publication d'un blog, Eron Gjoni, ancien petit ami de Zoë Quinn, accuse cette dernière de l'avoir trompé avec des journalistes spécialisés dans le seul but de recevoir des critiques favorables pour son jeu *Depression Quest* (2013). Entre harcèlements, menaces de mort et de viol sur les réseaux sociaux, accusations de relations sexuelles ou encore attaque de l'éthique journalistique, le *Gamergate* est à comprendre en tant que mouvement aux actes non isolés posant de multiples questionnements sur les agissements, les représentations et le climat délétère présents dans la sphère vidéoludique – et plus particulièrement des communautés d'acteurs qui la composent. « Si le *Gamergate*, de par sa violence et son caractère inédit, est resté dans les mémoires, il ne

¹⁸ [Traduction personnelle] - « Being an "indie" -- if that even means anything anymore -- and publishing on community-driven digital platforms can put you directly in the crosshairs of an increasingly-hostile online audience. Believe me, I'd know. And I'm hardly alone in this: strung up between social and economic tensions, many creators and critics have left the industry entirely over the last seven months' crucible of online abuse and hopelessness. Surely, we independent game makers have to have a choice between enduring these conditions and quitting altogether. Games need a united punk movement, and we're finding one in *altgames*. »

¹⁹ [Traduction personnelle] - « It's far from new, too. There have been people, often marginalized people, consistently breaking the mold for as long as there have been games. These dark months behind us underline how vital pushing our medium's boundary is to all of us who care about its future, and how now, more than ever, experimentation needs to be supported and sustainable »

constitue en rien un épisode isolé. Sur bien des points, il n'a fait que rendre visibles une violence et une misogynie qui existaient depuis bien plus longtemps. En 2007, la développeuse Kathy Sierra, qui enseignait le langage *Java* chez Sun Microsystems, a été obligée de se cacher après que son blog a été noyé sous les menaces de mort. Quinn, archétype de la développeuse indé, progressiste et, circonstance aggravante, femme, subissait des injures depuis la sortie de son jeu *Depression Quest* début 2013. », rappelle Louis-Ferdinand Sébum (2019), journaliste pour le magazine *Canard PC*. Alexander Higgings, dans sa thèse *Cuties Killing Video Games: Gender Politics and Performance in Indie Game Developer Subculture* (2015), explique que ces femmes « ne sont pas les seules victimes de menaces et de harcèlement, et leur harcèlement ne se limite pas à ces exemples. Les *gamergaters* affirment que leur mouvement n'est ni un véhicule de harcèlement, ni opposé à l'égalité sociale. Beaucoup d'entre eux insistent plutôt sur le fait que le mouvement est axé sur l'éthique dans le journalisme, mais leurs opposants soutiennent que les racines et l'impact de *Gamergate* sont clairement misogynes. Le mouvement est né du scandale Zoë Quinn, un événement aux relents misogynes, et il existe des preuves documentées, dans les journaux de discussion sur Internet, que des individus ont déclenché le mouvement avec l'intention de harceler Quinn et d'autres femmes dans l'industrie. Beaucoup soutiennent que le scandale Zoë Quinn a été délibérément présenté comme une question d'éthique journalistique afin de recueillir des soutiens pour la campagne de harcèlement à son encontre »²⁰ (2015 : 8-9). Cette controverse du *Gamergate* fut, pour de nombreuses personnes issues de l'industrie vidéoludique, le moment opportun pour revendiquer de nouvelles manières de penser, construire, créer et médier ses créations vidéoludiques indépendantes – avec, de fait, cette expression de l'*AltGames* portée, ici, par Quinn.

Comme le rappellent Roxanne Chartrand et Pascale Thériault dans la retranscription de leur conférence *The Videoludic Cyborg : Queer/Feminist. Reappropriations and Hybridity* : « les *AltGames* sont des pratiques de jeu et de création

²⁰ [Traduction personnelle] - « [...] are not the only victims of threats and harassment, nor is their harassment limited to these examples. Gamergaters claim that their movement is neither a vehicle for harassment, nor opposed to social equality. Many of them instead insist that the movement is focused on ethics in games journalism, but their opponents argue that the roots and impact of Gamergate are clearly misogynistic. The movement emerged from the aforementioned 'Zoë Quinn Scandal,' an event fraught with misogynistic undertones, and there is documented proof, in internet chat logs, that individuals sparked the movement with the intention of harassing Quinn and other women in the industry. Many argue that the Zoë Quinn Scandal was deliberately spun as an issue of journalistic ethics in order to garner support for the campaign of harassment against her. »

subversives apparues au début des années 2010, notamment sur le site internet *Itch.io*²¹, à l'instar de *Steam*²². Bien que le début de l'*hashtag* #AltGames remonte à 2009 environ, l'AltGames en tant que mouvement semble avoir émergé en 2014, à peu près en même temps que la saga toxique #GamerGate, opposant les jeux traditionnels et les jeux indépendants. »²³ (2018 : 12). Une approche allant dans le sens de Zoë Quinn ; elle qui revendique la nécessité d'inclure toutes les personnes « [...] qui se sont senties aliénées par l'industrie du jeu, que ce soit les joueurs potentiels ou les créateurs, doivent se mobiliser et se soutenir mutuellement pour créer un espace pour ceux d'entre nous qui n'ont pas leur place dans les espaces traditionnels. »²⁴ (2015).

En pointant ces espaces traditionnels, Quinn ne fait que rappeler les propos de Sébastien Genvo qui, lui-même, s'appuyait sur les travaux de Jean-Pierre Warnier (2014) : « Jean-Pierre Warnier l'affirme : l'industrie 'n'est rien d'autre qu'une culture-tradition parmi les autres, mais dotée par l'industrie d'une puissance de diffusion planétaire' (Warnier, 2004 : 17) [...] le domaine [vidéoludique] ne serait jamais totalement détaché d'une certaine tradition, qui se définirait par la prépondérance des rôles attribués au joueur qui se fondent sur une 'masculinité militarisée'. » (2009 : 53). Face à cela, des théories féministes émergent dans les recherches universitaires publiées au fil des années. Citons, ici, la publication de Brie Code (2017) vis-à-vis de la place de la femme dans l'industrie des jeux vidéo, ou encore l'article '*Everyone can make Games*' : *The post-feminist context of women in digital game production* signé Alison Harvey et Stephanie Fisher – elles, rappelant que la culture du jeu numérique est devenue un objet d'attention et de discours, avec une prise de conscience progressive et la nécessité d'action à plus grande échelle face aux harcèlements et sexismes documentés depuis plus d'une décennie de recherches universitaires (2013).

À travers cette introduction, nous voyons comment se sont organisés progressivement des discours, créations et recherches autour de ce que nous nommons la

²¹ Se référer au glossaire.

²² Se référer au glossaire.

²³ [Traduction personnelle] - « AltGames are subversive gaming and creation practices that emerged in the early 2010s, especially on the itch.io website, similar to Steam. Even though the start of the hashtag #AltGames can be traced back to around 2009, AltGames as a movement seem to have emerged in 2014, around the same time as the toxic #GamerGate saga, opposing mainstream and indie games. »

²⁴ [Traduction personnelle] - « [...] who has felt alienated by the games industry, both would-be players and creators, needs to rally together and support one another as we create a space for those of us who don't fit in traditional spaces. »

sphère de l'indépendance²⁵. Une indépendance pour laquelle nous tâchons de comprendre les limites structurales et économiques. Une indépendance qui, en son sein, abrite également différentes communautés d'acteurs se revendiquant – ou non – comme une alternative à cette culture hégémonique du jeu vidéo marquée par l'éthos capitaliste et une masculinité dite militarisée. Les différentes recherches mentionnées dans ce travail introductif permettent d'offrir un premier socle universitaire dans lequel nous tâchons d'apporter notre contribution à travers l'étude des discours émanant d'une partie de la communauté des auteurs-joueurs²⁶ de cette sphère de l'indépendance – et plus particulièrement du mouvement de l'*AltGames*. À travers ce choix, nous cherchons à appréhender au mieux ces jeux vidéo alternatifs et les choix de ces auteurs de se détourner des schémas de création, de développement et de distribution dits hégémoniques ; explorant de nouveaux territoires, de nouvelles possibilités ludiques, de nouvelles thématiques ou encore de nouveaux procédés créatifs et de médiation artistique. Une volonté de créer de nouvelles perspectives dans une sphère ouverte, créative et inclusive, Chartrand et Theriault proposant quatre aspects touchant l'*AltGames*, à savoir : le ludique, le politique, l'artistique et l'économique. (2018 : 4-6)

Ce travail questionne les normes dominantes présentes au sein de l'industrie du jeu vidéo, tout comme les limites et préconçus érigés au fil des années par cette même industrie. Particulièrement à l'encontre de la sphère de l'indépendance, mais qui, dans les faits, propose parfois des processus créatifs en décalage avec l'horizon d'attente²⁷ lié au terme « indépendant ». La question posée concerne les jeux vidéo dits alternatifs présents dans l'indépendance et, plus précisément, la façon dont ces *AltGames* construisent un, ou des, univers de valeurs. Pour cela, nous nous tournerons vers les productions écrites, à savoir : les manifestes. Des manifestes qui, dans le cas présent, sont compris comme des

²⁵ Par l'utilisation de ce terme, nous comprenons l'indépendance vidéoludique sur un bornage long, du début 2000 à nos jours. L'explicitation de ce terme se fait plus précisément au sein du premier chapitre de ce mémoire – notamment à partir de la notion de champ.

²⁶ Par cette formulation, nous montrons que les auteurs des manifestes présents dans notre corpus peuvent être (ou se considèrent comme) des développeurs, des auteurs, des artistes ou de seuls joueurs. Les rôles sont mouvants chez un même individu, ne représentant que des instants du parcours d'auteur-joueur.

²⁷ Par l'utilisation de l'expression « horizon d'attente », nous faisons référence au concept formalisé par Hans Robert Jauss dans son ouvrage *Pour une esthétique de la réception* (1978). L'horizon d'attente des œuvres est à comprendre comme « le système de références objectivement formidable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. » (1978 : 54).

actes de discours à analyser afin d'en dégager la substance, les points de rencontre et possibles conflits entre les auteurs.

Ainsi, nous posons l'hypothèse que ces discours permettent des jeux de positionnement internes, au sein de la sphère de l'indépendance, par les auteurs de manifestes. Nous posons également l'hypothèse que ces manifestes portent en eux des revendications et messages artistiques, sociaux et politiques insérant l'*AltGames* dans une démarche contre-culturelle dépassant le seul cadre vidéoludique. Dans cette logique, l'*AltGames* permet à la fois de s'inscrire en tant que mouvement, mais aussi d'inscrire le médium jeu vidéo et ses créateurs dans les notions d'œuvre et d'auteur. Cet usage terminologique nous permet également de poursuivre une réflexion sur le genre vidéoludique comme construction discursive ; une construction par les discours et les rapports de forces entre différents acteurs permettant des consensus par négociations et tensions discursives. Comme l'écrit Dominique Arsenault dans sa thèse *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* (2011), « c'est en considérant le genre comme phénomène discursif plutôt que structurel, et comme cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun, que l'on peut conserver la spécificité et l'opérabilité du concept. Ce consensus se composant d'opinions individuellement formées ou vérifiées soit à l'expérience d'un lecteur/spectateur/joueur [dans notre cas, à l'expérience des auteurs-joueurs] qui rencontre un objet et qui tente de l'inscrire dans un genre donné pour moduler son horizon d'attentes et guider son interprétation. » (Arsenault, 2011 : 23-24).

De ces hypothèses, des questions surgissent : quels sont les contenus dits alternatifs et quelles sont ces logiques alternatives ? Plus encore, quels sont leurs contextes de production ? Quelle est la présence de la politique de l'auteur dans cette logique de production contre-culturelle ? Comment appréhender cette historicité contre-culturelle plus large, notamment inspirée du mouvement punk et des logiques *Do It Yourself* (DIY) inhérentes, au sein de ces contextes d'affirmation d'une alternative à l'hégémonie ? Ou encore, qu'entendons-nous finalement par « contre-culture » - en dehors du seul rapport relationnel dans son positionnement face au *mainstream*.

Enfin, face à la multiplication des productions de jeux vidéo, nous retiendrons la démarche faite par Gabrielle Trépanier-Jobin dans son article *Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games* (2016) afin de formuler l'hypothèse que la

catégorisation ou l'étiquetage d'un jeu vidéo restent complexes. De fait, il est important de comprendre que nous ne cherchons pas à définir ce que sont les jeux vidéo alternatifs, mais, plutôt, à rendre visibles les critères exprimés par les différents acteurs à travers la publication desdits manifestes. Des critères que nous tâcherons de formuler à travers une approche pluridisciplinaire et des recherches universitaires liées à l'objet manifeste ; aux approches linguistiques du manifeste vu comme acte de discours ou encore à rendre compte des modalités d'émergence, de création et de circulation des contre-cultures et des objets culturels l'accompagnant – en particulier, dans notre cas, la bande dessinée alternative et l'*indie rock*.

Lesdits manifestes construisant notre corpus sont le résultat d'une *Manifesto Jam* organisée du 9 février 2018 au 14 février 2018 par Coleo Kin – de son vrai nom Emilie M. Reed, chercheuse spécialisée sur l'histoire de la présentation des jeux vidéo dans les musées et dans différents contextes artistiques. « Même dans un domaine jeune et controversé comme les études sur les jeux, il y a une pression pour formuler et prouver vos idées d'une manière 'formelle'. Je ne pense donc pas que la voix autoritaire du manifeste contredise nécessairement l'objectif de démocratisation d'une *Jam*²⁸ ! Je pense que c'est formidable qu'ils puissent tous se contredire, et représenter des expériences différentes, mais aussi coexister, et j'espère que toutes ces idées présentées ensemble feront réfléchir les gens sur les nombreuses façons d'aborder la création ou l'écriture de jeux », explique Emilie M. Reed, dans un entretien pour Cluquist (2018). Notre corpus est composé des 106 manifestes publiés par des auteurs aux horizons divers – allant d'acteurs reconnus dans la sphère de l'indépendance comme Michael McMaster, présent dans la création des jeux *Push Me Pull* (2016) et *Untitled Goose Game* (2019), doctorant et auteur du manifeste *Against Introspection* (Manifeste #10) ; à des collectifs comme le *Sweet Heart Squad*, collectif en provenance d'Ottawa, spécialisé dans la création de « *weird stuff* » et auteur du « *3 SWEETHEART SQUAD MANIFESTO <3* (Manifeste #22) ou encore d'étudiants comme Rémi Töötätä, étudiant à l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Cnam Enjmin) et auteur du manifeste *THE JOYFUL GAME* (Manifeste #19), et d'universitaires comme Patrick LeMieux et Stéphanie Boluk, chercheurs au département cinéma et *digital media* de l'Université de Californie à Davis, auteurs de l'ouvrage *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading,*

²⁸ Se référer au glossaire.

Making, and Breaking Videogames (2017) et d'un « manifeste *metagaming* » *What Should We Do With Our Games?* (Manifeste #06). De même, tous ces manifestes proposent des formes, des thématiques et des discours différents. Notez également que certains de ces manifestes ont été exposés dans le cadre de l'édition 2018 du festival *Now Play This*.²⁹ Enfin, cette *Manifesto Jam* s'inscrit dans un contexte global, influencé par la mise en ligne d'un article de Robert Yang (2017), *game designer* et *Assistant Arts Professor* à la *NYU Game Center*, et par la publication de différents manifestes jalonnant les pratiques discursives des communautés d'auteurs-joueurs ; comme le *Scratchware Manifesto* de Greg Costikyan (2000), le *Making games art: The Designer's manifesto* de David Fox et John Sharp (2009), le *Notgames manifesto* de Michaël Samyn (2010), *The #AltGames Manifesto* de Charlotte Gore (2015), le manifeste *Video Games are boring* de Brie Code (2016) ou encore *Indieapocalypse Now* de Paolo Pedercini (2017).

Face à ce corpus, nous retiendrons la définition du manifeste contemporain faite par Eva Yampolsky : « les manifestes numériques individuels combinent cette conception de l'inventaire avec la signification contestataire des manifestes historiques. » (2013 : 164). Soit, le manifeste comme expression de soi, inventaire de principes, valeurs et morales, à travers une diffusion large les réseaux socio-numériques. Une définition que nous complétons par les travaux de Muriel Andrin, appuyant sur la nécessité « d'ouvrir la définition du manifeste à des pratiques qui sortent de ses origines textuelles ou qui les prolongent [...] Le manifeste est donc tout à la fois un discours programmatique, politique et symbolique du positionnement féministe. Il s'inscrit ainsi dans une rhétorique classique du manifeste artistique, en définissant de façon textuelle un paradigme de l'art ou de la culture, et surtout en délimitant un ensemble de valeurs esthétiques pour contrer ce même paradigme. Mais loin d'être uniquement textuelle, cette idée de contre-culture est également incarnée par des manifestes visuels – témoins d'une pensée en mouvement. Le lien entre les manifestes écrits et les productions artistiques est particulièrement signifiant, mais aussi fluctuant, tendant (en surface) aussi vers l'aléatoire ; le choix du médium, la forme artistique que prennent ces manifestes visuels ne sont pas prédéterminés et sont même parfois multiples, faisant exploser les liens attendus entre le texte et l'œuvre. » (2018 : 2).

²⁹ Le *Now Play This* est un festival thématique, spécialisé dans la médiation de l'*experimental game design*. Vous pouvez retrouver la brochure de l'édition 2018 sur Itch.io. En ligne : <https://now-play-this.itch.io/now-play-this-2018-programme> | Consulté le 05 mai 2020.

Un constat que nous retrouvons à travers certains manifestes jouables, voire modifiables, à partir *d'asset packages*³⁰ Unity³¹. De là, « la transité existentielle du manifeste », définit par Jeanne Demers et Line Mc Murray (1986 : 123) et repris par Sophie Dubois (2013), est questionnée. « Tandis que le genre manifestaire vise un effet pragmatique sur son environnement, sa récupération opère inversement : ce sont des circonstances externes à l'œuvre qui tentent d'en tirer profit et qui viennent sceller son sort dans la postérité. La 'transité existentielle du manifeste' devient alors indirecte, voire passive : celui-ci n'*agit* plus, il *est agi* par une source extérieure qui cherche à le *faire agir*. » (Dubois, 2013 : 89). En l'occurrence, un manifeste agi, ici, par un « nous » caractérisé par sa position d'étudiant-chercheur.

Au regard de ces discours et expressions du soi, nous réfléchissons à la façon dont les termes et la maîtrise des références permettent l'acquisition et la construction de valeurs à travers une analyse des discours publiés dans cette *Manifesto Jam*. Une analyse permettant la compréhension d'un « espace d'expression de l'alternatif » en dialectique avec la sphère de l'indépendance et les représentations hégémoniques de la sphère dominante.

Soit, pour problématique : **comment les auteurs de jeux vidéo présents dans la sphère de l'indépendance construisent un univers de valeurs alternatives par la publication de manifestes ?**

Pour cela, nous nous intéresserons, dans une première grande partie, à cette sphère de l'indépendance, et plus particulièrement aux rapports entretenus entre industries culturelles, indépendance, contre-cultures et culture *mainstream*. Dans cette perspective, nous tâcherons de comprendre la profondeur de la nature du concept d'indépendance par un intérêt pour des productions culturelles autres que le seul jeu vidéo ; contextualisant la notion d'indépendance dans son histoire et son rapport à l'industrie dominante, tout en poursuivant notre démarche vers l'émergence d'une sphère de l'indépendance au sein de l'industrie vidéoludique du XXI^e siècle et la redéfinition de son périmètre au fil des productions, des discours et des relations discursives.

Dans une seconde partie, nous questionnerons le répertoire d'un alternatif dans sa dialectique avec la sphère de l'indépendance. Soit, de concrétiser certaines de nos

³⁰ Se référer au glossaire.

³¹ Se référer au glossaire.

observations par la mise en avant de conventions idéologiques et esthétiques partagées chez les auteurs de manifestes. Puis, nous abordons la construction discursive d'un espace d'expression de l'alternatif par des volontés d'apprentissages, de négociations et d'ajustements. Toujours dans cette perspective de comprendre le répertoire d'un alternatif, nous analyserons l'auteurisation des développeurs de jeu par leur volonté d'expression de soi et de leur environnement à travers le cas de la communauté queer et des *Queer Games*.

Enfin, dans une troisième et dernière grande partie, nous nous pencherons sur ces auteurs de manifestes et, plus particulièrement, sur le lien fait entre leurs discours manifestaires dans un espace numérique et leur présence en tant qu'individu dans l'espace social. En clair, nous questionnerons la relation au social dans l'espace public, aux positionnements entre le global et le local, entre le numérique et le physique, le tout à travers le concept de capital *subculturel* comme compréhension du rapport social entre revendications, auteurs et œuvres, entre arts et industries culturelles.

Avant-propos : accès aux corpus

Comme mentionné dans notre introduction, notre corpus principal se compose de 106 analyses présentées sous la forme de grilles analytiques atteignant, pour certains manifestes, la quinzaine de pages.

Face à cette quantité de documents, et dans un souci de lisibilité, nous avons fait le choix de ne pas présenter la totalité de ces grilles en annexe à ce travail d'étude et de recherche. Ce document est à comprendre comme la vue d'ensemble quantitatif du travail de recherche effectué, qui ne justifie pas son aspect qualitatif.

Dans une logique de cohérence, une synthèse des résultats est proposée à la fois dans le corps du texte, permettant d'explicitier certaines de nos analyses, et en annexe à ce document. Cette synthèse se présente sous la forme de multiples graphiques réalisés par nos soins.

Les graphiques utilisés dans le corps de texte sont qualifiés de « figures » et sont indexés dans la table des figures, à la fin de ce document (voir page 181).

Dans une volonté de transparence, nous rendons disponible à la consultation la totalité des grilles complétées et numérotées à l'intérieur d'un dossier de partage consultable en ligne ou en téléchargement. Ce dossier de partage se nomme « **Annexes | Mémoire VUILLEMOT, P. - Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs.** »

Notre corpus se compose également d'une classification des adjectifs (841 entrées) recueillis à partir de ces grilles analytiques. Enfin, un corpus secondaire est également utilisé. Celui-ci est une comparaison de la taxonomie et de la folksonomie entre le site internet Itch.io et la plateforme Steam. Là encore, des graphiques synthétisant nos résultats sont utilisés dans le corps de texte. Ils sont également présents dans la table des figures et en annexe de ce document.

Pour conclure : nous mettons en annexe de ce document la totalité des graphiques de synthèse des grilles analytiques des manifestes permettant une lecture rapide, synthétique et complète de notre démarche de recherche, de nos analyses et de leurs résultats (voir page 184).

De même, nous mettons à disposition, en consultation en ligne ou en téléchargement, les dossiers et fichiers ci-contre :

- Un sous-dossier nommé « [\[Corpus - Manifestes\]](#) » présentant les résultats des grilles analytiques, dans lequel se trouve :
 - La totalité des grilles analytiques complétées et numérotées, disponibles dans le sous-dossier nommé « [\[Corpus - Manifestes\] Grilles analytiques](#) ».
 - Le tableur de synthèse de toutes les grilles analytiques. Ce fichier se nomme « [Manifestes TableauSynthese GrillesAnalytiques.xlsx](#) ».
 - La totalité des graphiques synthétisant ces résultats. Ce fichier se nomme « [Manifestes Graphiques Synthèse.pdf](#) ».
 - La classification des adjectifs recueillis (841 entrées) grâce aux grilles analytiques et les nuages de mots synthétisant ces résultats. Ce fichier se nomme « [Manifestes ClassificationAdjectifs.pdf](#) ».
- Un dossier nommé « [\[Corpus – Itch.io\]](#) » présentant les résultats de l’analyse comparative entre Itch.io et Steam, dans lequel se trouve :
 - La totalité des captures d’écran réalisées le 21 juillet 2020 validant les données présentées dans le corps de texte de ce mémoire de recherche. Ces captures sont disponibles dans le sous-dossier nommé « [\[Corpus - Itch.io\] Captures d'écran - Tags observations](#) ».
 - La totalité des graphiques synthétisant ces résultats. Ce fichier se nomme « [Itch Synthèse TagsObservations.pdf](#) ».

Lien vers le Drive :

<https://redirect.is/hvcdgcb>

Dans un souci de lisibilité, nous ne citons pas les titres des manifestes exploités dans le corps de texte de ce mémoire de recherche. La nomenclature utilisée dans le corps de texte se réfère à la numérotation proposée. Trouvez ci-contre la liste de ces 106 manifestes numérotés :

- ❖ **Manifeste #01** – Buttertown Manifesto
- ❖ **Manifeste #02** – Slow Games Movement Manifesto
- ❖ **Manifeste #03** – Manifesto Hole
- ❖ **Manifeste #04** – MEATPUNK Manifesto
- ❖ **Manifeste #05** – A Game is a game Manifesto
- ❖ **Manifeste #06** – Metagaming Manifesto
- ❖ **Manifeste #07** – Monstruous Love and Heroic Failure Manifesto
- ❖ **Manifeste #08** – I Died and It Was Great Manifesto
- ❖ **Manifeste #09** – Mindful Game Design Manifesto
- ❖ **Manifeste #10** – Against Introspection Manifesto
- ❖ **Manifeste #11** – Games are dreams Manifesto
- ❖ **Manifeste #12** – Never Apologize Manifesto
- ❖ **Manifeste #13** – A Manifesto for Myself Right Now
- ❖ **Manifeste #14** – Together punk Manifesto
- ❖ **Manifeste #15** – Directorcore Manifesto
- ❖ **Manifeste #16** – I Was Trying to Make a Game but My Dog Was Sitting on My Lap
- ❖ **Manifeste #17** – The YSRF Manifesto
- ❖ **Manifeste #18** – My Cup of Tea Manifesto
- ❖ **Manifeste #19** – The Joyful Game Manifesto
- ❖ **Manifeste #20** – The Inhumanity of hit points Manifesto
- ❖ **Manifeste #21** – Be You Manifesto
- ❖ **Manifeste #22** – Sweetheart Squad Manifesto
- ❖ **Manifeste #23** – Jumbled Manifesto
- ❖ **Manifeste #24** – My Personal Manifesto
- ❖ **Manifeste #25** – SourGames Manifesto
- ❖ **Manifeste #26** – The NeverMAke Manifesto
- ❖ **Manifeste #27** – Punk Games Manifesto
- ❖ **Manifeste #28** – Secret Languages Manifesto
- ❖ **Manifeste #29** – The Room Behind the Shower Manifesto
- ❖ **Manifeste #30** – Manifesto 13-02-18
- ❖ **Manifeste #31** – Manifest Manifesto
- ❖ **Manifeste #32** – A Little MA-ZE-FESTO
- ❖ **Manifeste #33** – Grand Tour Manifesto
- ❖ **Manifeste #34** – DRMS Manifesto
- ❖ **Manifeste #35** – Cheap Manifesto
- ❖ **Manifeste #36** – The CLD Manifesto
- ❖ **Manifeste #37** – Our Electric Selves Manifesto
- ❖ **Manifeste #38** – Oh Diorama Manifesto
- ❖ **Manifeste #39** – The Communist Sister Interactive Manifesto
- ❖ **Manifeste #40** – ANTITHANATOS// PYROMANICISM Manifesto
- ❖ **Manifeste #41** – Don't be cool Manifesto
- ❖ **Manifeste #42** – I Want Games Manifesto
- ❖ **Manifeste #43** – Squawk Manifesto
- ❖ **Manifeste #44** – No Fun Manifesto
- ❖ **Manifeste #45** – 4th Wall Breaker Meta Game Manifesto
- ❖ **Manifeste #46** – Anti Co Manifesto
- ❖ **Manifeste #47** – Masterpiece Game Manifesto

- ❖ **Manifeste #48** – Surprise Manifesto
- ❖ **Manifeste #49** – Moneyfesto Manifesto
- ❖ **Manifeste #50** – On Lacunace Manifesto
- ❖ **Manifeste #51** – Microgames Manifesto
- ❖ **Manifeste #52** – Manifesto de la Cuenca Alta
- ❖ **Manifeste #53** – A Manifesto for Creative Acts
- ❖ **Manifeste #54** – Sublime Virtual Reality Now Manifesto
- ❖ **Manifeste #55** – A Manifesto for Everything I Create
- ❖ **Manifeste #56** – No Audience Manifesto
- ❖ **Manifeste #57** – Map Representations Manifesto
- ❖ **Manifeste #58** – Table Flip Manifesto
- ❖ **Manifeste #59** – Free Games Personifesto
- ❖ **Manifeste #60** – Text Manifesto
- ❖ **Manifeste #61** – A Manifesto for Me Manifesto
- ❖ **Manifeste #62** – How 2 Make Things When You Don't Believe in Anything Manifesto
- ❖ **Manifeste #63** – Rules for not Losing Myself Manifesto
- ❖ **Manifeste #64** – Ambient Engine Manifesto
- ❖ **Manifeste #65** – Live Manifesto Theatre
- ❖ **Manifeste #66** – Embedded Puzzle Manifesto
- ❖ **Manifeste #67** – Max-ifesto
- ❖ **Manifeste #68** – Tiny manifesto
- ❖ **Manifeste #69** – Let Us Embrace The Fleeting Nature Of Time And Free Up Space On Our Hard
- ❖ **Manifeste #70** – NH Manifesto
- ❖ **Manifeste #71** – Hills to die on Manifesto
- ❖ **Manifeste #72** - [www.retromoto.lv_images_uploads_1436268031-paldies.jpg](http://www.retromoto.lv/images/uploads_1436268031-paldies.jpg) Manifesto
- ❖ **Manifeste #73** – Game Making Rules Manifesto
- ❖ **Manifeste #74** – Games are weird tiny things that teach us Manifesto
- ❖ **Manifeste #75** – Tag Manifesto
- ❖ **Manifeste #76** – Megamix Manifesto
- ❖ **Manifeste #77** – On Small Games Manifesto
- ❖ **Manifeste #78** – Here's What I Fuckin' Think Manifesto
- ❖ **Manifeste #79** – Lian Wu Manifesto
- ❖ **Manifeste #80** – Striving Manifesto
- ❖ **Manifeste #81** – Manifesto txt
- ❖ **Manifeste #82** – Skeleton Manifesto
- ❖ **Manifeste #83** – Small Fry Manifesto
- ❖ **Manifeste #84** – Whom Do You Serve Manifesto
- ❖ **Manifeste #85** – Laurie's Excellent Manifesto
- ❖ **Manifeste #86** – A Manifesto for Gentle Games
- ❖ **Manifeste #87** – Gamedev Porn Manifesto
- ❖ **Manifeste #88** – Manifesto of Play
- ❖ **Manifeste #89** – Boundary Manifesto
- ❖ **Manifeste #90** – Kittenfesto Manifesto
- ❖ **Manifeste #91** – Manifesto
- ❖ **Manifeste #92** – An Internal Manifesto
- ❖ **Manifeste #93** - Please try to make videogames that look good
- ❖ **Manifeste #94** – Notecard Mini Festos
- ❖ **Manifeste #95** – The Hache Games Manifesto
- ❖ **Manifeste #96** – Ever Tried Manifesto
- ❖ **Manifeste #97** – Brief Manifesto
- ❖ **Manifeste #98** – Dogme 2018: A New Realism in Games Manifesto
- ❖ **Manifeste #99** – Kill Unity We Are Engines Manifesto

- ❖ **Manifeste #100** – A manifesto of things that should be in videogames, based on the fact that they were in videogames I liked
- ❖ **Manifeste #101** – Selfish Poem Manifesto
- ❖ **Manifeste #102** – True Realism Manifesto
- ❖ **Manifeste #103** – A Small Manifesto
- ❖ **Manifeste #104** – Short Manifesto
- ❖ **Manifeste #105** – Tears in Rain Manifesto
- ❖ **Manifeste #106** – The Safe Fail Manifesto

1. La sphère de l'indépendance : émergence et construction contre-culturelle

Ce premier chapitre ancre son sujet dans une perspective plus large que le seul aspect vidéoludique. Par la définition et la contextualisation des termes « indépendance », « contre-culture », « alternatif » ou encore « *mainstream* », nous cherchons une meilleure compréhension des enjeux et des pratiques au sein des industries culturelles et plus particulièrement, au sein de l'industrie vidéoludique. Nous formalisons, à la suite de cette première démarche, l'évolution discursive du terme d'indépendance et la formalisation de ce que nous nommons le « label *indie* » comme acteur dominant de la sphère de l'indépendance. Enfin, nous questionnons les champs discursifs et les champs de lutte comme les marqueurs de rupture dans les pratiques, les revendications et les représentations à l'intérieur de cette même sphère de l'indépendance.

1.1. Indépendance et contre-cultures, une alternative au *mainstream* ?

Le terme « *indépendant* » nécessite une attention particulière dans le cadre de ce travail d'étude et de recherche. Pour cause, celui-ci structure des univers différents présents dans les industries culturelles et médiatiques. De la musique avec l'*indie rock* et son Pitchfork Music Festival au cinéma avec les *indie movies* et le Sundance Film Festival, l'indépendance est devenue, au fil de son utilisation dans les industries culturelles, plus qu'un genre : un label. Un label dans lequel des productions trouvent place dans des espaces et des lieux de diffusion et de partage différents les uns des autres. Plus encore, ce label possède des valeurs aux frontières et intérêts paradoxalement poreux, à la fois pluriels et singuliers à chaque acteur s'y réclamant. Un flou remarqué par Jean-Mathieu Méon dans son étude sur *La bande dessinée alternative américaine entre autonomie et aspirations à la légitimité artistique* (2017). « L'indépendance est une catégorie dont la multiplicité des usages – indigènes, critiques, académiques – rend la mobilisation malaisée. Dans le contexte nord-américain, une pluralité de termes, en partie imbriqués, coexistent : *underground*, *independent*, *alternative*. Ces étiquettes sont proches, mais renvoient à des différences de contextes historiques, de générations d'acteurs, de réseaux de distribution. » (2017 : 53).

Des propos confortés par les recherches d'Aurélie Pinto et Sophie Noël sur l'indépendance dans les secteurs de la production culturelle (2018) : « la grande variété des usages, des échelles et des significations attachées à l'indépendance montre qu'elle est devenue une catégorie de perception centrale au sein des univers culturels, voire un label. » (2018 : 5). Entre constructions personnelles de l'indépendance chez les acteurs qui s'en réclament, polysémie du terme (*indie*, indépendant, indé, alternatif, *underground*, à la marge, avant-garde, *weird*, *freaks*, contre-culture, sous-culture, etc.) et domaines artistiques, culturels et professionnels multiples (allant des productions musicales aux productions audiovisuelles, des productions littéraires à celles de l'industrie du jeu vidéo, tout autant qu'aux pratiques journalistiques dans leurs rapports à la construction de l'information et à leur éthique professionnelle), l'indépendance est à appréhender dans sa diversité. À appréhender dans la variété de ses structurations internes, dans son opposition et son émergence « face à un autre » (être indépendant de), ou encore dans ses revendications, dans ses pratiques, dans ses positions et dans ses évolutions ; tout comme dans ses découpages internes, ses accords et autres conflits. Les auteurs de *Culture et (in)dépendance : les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles* (2017), confirment, dans l'introduction signée Olivier Alexandre, Sophie Noël et Aurélie Pinto, cette nécessité à « penser l'indépendance comme un continuum de positions bien plus que comme une catégorie exclusive et cohérente qui signerait un découpage binaire entre des structures, des produits et des acteurs. » (2017 : 10). Qu'il est préférable, en clair, de saisir l'indépendance en prenant du recul sur les pratiques affichées, les discours portés et leurs supposées orientations.

Telle est notre nécessité : aller dans le sens d'une mise en perspective à travers une approche transversale touchée, dans notre cas, par la sociologie, les *Cultural Studies* ou encore, évidemment, les *Game Studies* et les Sciences de l'Information et de la Communication. Une approche permettant une mise en relief de l'alternatif comme attitude contre-culturelle. En cela, notre approche se fonde sur la volonté de s'émanciper de toute vision binaire vantant l'indépendance et ses pratiques alternatives contre-culturelles d'un côté, face à un adversaire dominant touché par l'idéologie capitaliste de l'autre côté. Une opposition dominante aux désignations nombreuses, allant des entreprises culturelles aux entreprises hégémoniques ou encore à la culture *mainstream*, la culture de masse, la culture dominante, etc. Là encore, nous le voyons, les termes sont

multiples et se regroupent dans des rapports de confrontation et dans des rapports discursifs - trop souvent – stéréotypés.

Des discours où, finalement, ces productions alternatives deviendraient, par leur connotation, des vertus culturelles. Une sorte de valeur refuge face auxdits adversaires dominants mentionnés. Ces mêmes « ‘indépendants’ incarnent un contre-modèle particulièrement valorisé. Face aux productions dominantes, une multitude d’acteurs défendent une vision alternative en termes de contenus, d’organisation du travail, de relations aux créateurs ou aux publics. Cette conception touche une ambition directement politique quand il s’agit de contrer les abus de position dominante, d’endiguer l’uniformisation des productions, de lutter contre l’accélération de la diffusion ou de défendre la diversité culturelle. Le terme ‘indépendant’ s’impose ainsi comme un label à part entière, régulièrement mobilisé, mais rarement mis en perspective. » (*Ibid.* : 9).

Cette formation du label « indépendant » rejoint également celle du label « contre-culture ». De la même manière que nous soulignons la polarisation entre deux « camps » (*Indépendance* (*Indie*, avant-garde, alternatif, etc.) contre *Mainstream* (Industries culturelles, majors, labels, etc.)), les discours des acteurs présents - ou se revendiquant présents - dans les contre-cultures abordent cette même relation d’affrontement ; de construction face à un ou des ennemi(s) désigné(s). Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès et Caroline Rolland-Diamond, dans l’ouvrage *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*. (2015), informent que, chez certains acteurs (les auteurs citent en exemple le magazine *Actuel* (1967 – 1994) dans le cas de la France), les contre-cultures sont abordées comme « des entreprises de définition sous [le] label de pratiques contestataires ou alternatives hétérogènes [...] [plaçant] sous le même label des œuvres parfois sans rapport historique entre elles, mais qui présentent des traits similaires comme le fait d’incarner une esthétique avant-gardiste, une position intellectuelle et politique hétérodoxe ou une humeur critique en phase avec l’air du temps. [...] [Or,] faire l’histoire de la contre-culture sous l’angle des qualificatifs mis en œuvre par les acteurs qui s’en revendiquent ou s’en font les commentateurs plus ou moins attitrés peut paraître toutefois partiel. » (2015 : 9-11). Une partialité liée, encore une fois, à ces confrontations discursives polarisantes. Dans cette idée, s’il reste indispensable de prendre en compte les discours des acteurs présents dans ces contre-cultures (présents dans les lieux alternatifs, présents dans les productions indépendantes, présents dans l’émergence de discours alternatifs, etc.), il en demeure l’existence d’une nécessité :

celle de faire jaillir les structurations sociales (les fondements) de ces productions culturelles dites indépendantes par une mise en perspective des discours, des contextes, des observations et des recherches.

Pour concrétiser cet objectif, nous faisons le choix, dans cette première sous-partie, de nous intéresser plus particulièrement aux productions musicales liées à l'*indie rock* ainsi qu'aux productions artistiques (et plus précisément, aux représentations faites) liées aux *comix underground*. Ces choix permettent, d'une part, de faire jaillir des recherches, des problématiques et des marqueurs cardinaux (indépendance, représentations, positionnements) structurants nos recherches sur le jeu vidéo et sa relation à l'alternatif. D'autre part, ces œuvres se placent dans un espace de production nord-américain ; lieu crucial servant de référence dans les études sur les industries culturelles et sur les acteurs de l'indépendance, en relation étroite avec notre sujet - l'industrie vidéoludique globalisée n'y échappant pas. Un choix accentué par les dires de Frédéric Martel dans un entretien mené par Daniel Bougnoux et Régis Debray, pour la revue Médium (2011) :

« Il y a aux États-Unis un écosystème culturel très singulier, très original, qui fonctionne sur plusieurs échelles. L'impérialisme culturel américain, c'est à la fois la masse, le *mainstream*, la culture dominant par la quantité (Disney, Le Roi lion, Avatar et Lady Gaga), mais c'est aussi l'avant-garde dans la danse ou les arts plastiques, la contre-culture dans le théâtre expérimental, les cultures communautaires et les cultures numériques. » (2011 : 57).

En premier lieu, rappelons que le terme « indépendant » apparaît dans le monde des arts, en 1884, suite à la création du Salon des Indépendants (Noël et Pinto, 2018 : 7). Initiative provenant d'artistes à la marge qui, là encore, se constituent dans cette même manifestation normative de l'indépendance : « face à autrui », dans une perspective de se représenter comme les agents revendicateurs de pratiques et démarches éclectiques en opposition à la sélection officielle faite par le Salon tout aussi officiel – soit, cet ennemi incarné. Si ce terme est directement lié à l'avant-garde littéraire (*Ibid.*), la notion d'indépendance s'étend vers toutes les sphères culturelles et artistiques et vers tous les continents. Dont le territoire étasunien et ses industries culturelles.

Dans sa recherche sur les médias de masse à la culture *mainstream* aux États-Unis, Michael Z. Newman cadre l'indépendance au prisme dudit territoire et des dites industries

culturelles. « Dans les industries culturelles américaines, le vocable indépendant a pu revêtir des significations différentes selon les époques. Historiquement, la notion d'indépendance s'applique non seulement aux stations de radio ou aux chaînes de télévision non affiliées aux principaux groupes (comme CVS ou NBC), mais aussi à celles qui proposent des programmes locaux ou coproduits avec d'autres stations. [...] l'adjectif indépendant sert souvent à qualifier en creux les acteurs plus modestes confrontés à ces empires tentaculaires implantés dans le domaine des loisirs, de l'information et du divertissement. » (2017 : 21). Là encore, nous retrouvons ce prisme de la vertu ; d'un rapport passionnel, humain et non pécuniaire, à la production culturelle, d'information et de divertissement. De cette idée d'un label indépendant justifiant sa seule existence par une résistance catégorique, franche et massive à une esthétique, à des idéologies dominantes et des représentations hégémoniques, ou encore à une culture policée, portées par ces « empires tentaculaires » (majors, labels, éditeurs, entreprises historiques, conglomérats d'acteurs, etc.). Plus exactement, la culture de l'indépendance chercherait à apporter une sorte de voie de secours ; de bifurcation à la marge face à l'autoroute de la culture hégémonique.

« [La culture de l'indépendance] se retrouve pour cette raison prise dans un jeu d'opposition morale, entre la reproduction d'une domination culturelle et sa dénonciation. Cette tension s'exprime à travers l'antithèse de la culture indé : le *mainstream*. » (*Ibid.* : 23).

Dans son acception courante, le *mainstream* se traduit par ces productions culturelles dont l'ambition est de toucher la masse (culture de masse), le plus grand nombre, dans une logique de rentabilité économique. Une vision binaire (entre un fait social et son remède écrit dans les marges) partagée par Edgard Morin, chez qui « une dichotomie entre deux forces antagonistes [naissait] : d'une part une production culturelle destinée aux « masses » et placée sous le contrôle des institutions et de l'industrie (le *mainstream*) ; de l'autre une culture des franges, émanation authentique d'une force de contestation élémentaire (*grassroot culture*). » (Birgy, 2012 : 162). Des années plus tard, Jason Toynbee considère le *mainstream* comme « une formation qui rassemble un grand nombre de personnes issues de divers groupes sociaux et de vastes zones géographiques

dans une affiliation commune à un style musical. »³² (2002 : 150). Néanmoins, là encore, cette définition du *mainstream* n'offre que peu de perspectives ni une compréhension réelle des logiques sous-jacentes. Pour cause, Michael Z. Newman, en s'appuyant sur les travaux de Sarah Thornton, soutient que « le *mainstream* ne correspond à rien de précis : il s'agit d'une chimère, d'une projection imaginaire construite à partir d'une synthèse des valeurs négatives dont les *subcultures*³³ cherchaient à se différencier. » (2017 : 23).

1.1.1. L'*indie* comme typologie d'un genre

L'*indie rock*, dans sa typologie, s'inscrit comme un genre renforçant cette projection d'un imaginaire vers des productions culturelles se réclamant – ou non³⁴ – dudit genre. S'il ne nous revient pas de proposer un regard exhaustif sur l'histoire, les réceptions et les discours autour de l'*indie rock*, son utilisation dans le cadre de ce mémoire de recherche nous sert à faire émerger différents aspects importants liés aux pratiques discursives, aux réceptions et aux productions dans un contexte d'indépendance et de démarches contre-culturelles. Comme susmentionné, se déclarer indépendant revêt d'une nécessité de confrontation face à un référent culturel. En l'occurrence, un aspect de la culture rock, pour schématiser brièvement, est à considérer en deux temps : celle d'un paroxysme contre-culturel, dans les années 60, où le rock est considéré par ses membres et acteurs comme une subversion et une critique de la société d'après-guerre ; puis, dans un second temps, comme une culture vendue au *mainstream zombie*³⁵ (être docile, vendu, participer à l'uniformisation et la désindividualisation ; participer à la perte d'appartenance redoutée par les acteurs contre-culturels) par « ses baby-boomers » – soit certains de ces membres et acteurs mentionnés dans le premier temps explicatif (Newman : 2017). L'*indie rock* vient, en ce sens, formuler ce besoin chez le public de

³² [Traduction personnelle] – « A mainstream is a formation that brings together large numbers of people from diverse social groups and across large geographical areas in common affiliation to a musical style. »

³³ Notez que le terme « subcultures » est employé dans les écrits de Newman. Dans le cadre de ce travail d'étude et de recherche, nous préférons l'utilisation de « contre-culture ». D'une part, le terme « sous-culture » laisse entre une place d'une culture en dessous de la culture. D'autre part, et nous vous renvoyons à l'introduction de l'ouvrage *Construire le monde du hardcore* signé Alain Müller, « dans l'imaginaire conceptuel qui sous-tend ces recherches [sur les *subcultures*], toute *subculture* naît et s'inscrit dans un 'contexte culturel et social' aux frontières spatiales – présentant d'ailleurs systématiquement un isomorphisme avec des frontières nationales – clairement identifiables » (2019 : 25). Les formes contre-culturelles, elles, s'apparentant à une subversion de l'intérieur (Lacroix et al., 2015 : 13).

³⁴ Nous entendons par là que, des personnes extérieures à une formation musicale, mais se réclamant de la sous-culture en question (des critiques, des auditeurs, des tourneurs et autres *distros*), peuvent revendiquer une sonorité liée à l'*indie rock* sans pour autant que la formation musicale, elle-même, ne s'en revendique et n'affiche une quelconque appartenance audit genre et à ladite scène musicale – et donc à ses acteurs.

³⁵ « La société de masse est une idée zombie qu'aucun discours, quelle que soit la solidité de ses bases logiques ou empires, n'a totalement réussi à abattre. » (Newman, 2017 : 24).

retrouver une position contre-culturelle affichée par des distinctions, des pratiques, des discours et des revendications d'indépendance. Dans une série d'entretiens avec des groupes suisses d'*indie rock*, Loïc Riom (2017) met en perspective ces différents discours des acteurs pour offrir une diversité de définitions au genre questionné – montrant que l'*indie rock*, comme le *street punk*, l'*anarcho-punk* ou le *hardcore* dans la culture punk, n'est qu'une mise en ordre provisoire de l'histoire par révisions faites de ses acteurs³⁶ (Müller, 2016).

Chez Riom, cette approche lui permet de dégager « trois aspirations idéales-typiques qui servent de références » – terme soulignant les idéaux revêtis, plus que les réalités applicables et appliquées en tout temps, en tout lieu, à tout instant. *Primo*, une aspiration esthétique touchée par la pop permettant une structuration des productions musicales au sein du genre. *Secundo*, une aspiration artistique dans une volonté de différenciation – volonté d'une distinction « face à » autrui. *Tertio*, une aspiration contre-culturelle portée par des revendications et une volonté de produire, par eux-mêmes, leurs œuvres dans une logique *Do It Yourself* (DIY) (2017 : 55). Michael Azerrad, dans *Our band could be your life: Scenes from the American indie underground 1981-1991*, caractérise le DIY de la scène *indie rock* des années 80 comme « une coopération tentaculaire de fanzines³⁷, de stations de radio underground et universitaires, d'émissions locales du câble, de petits disquaires, de distributeurs indépendants et de labels de disques, de fiches de renseignements, de boîtes de nuits et de lieux alternatifs, de tourneurs, de groupes et de fans. »³⁸ (2001 : 3, cité dans Lipkin, 2012 : 11).

L'*indie rock* se trouve au croisement entre le refus d'un changement (l'évolution du rock avec la diversification du public, son entrée dans un *mainstream zombie* (Newman, 2017) avec la signature d'artistes sur des majors, la perte de sonorités ou encore la multiplication de *merchandising* à l'effigie de certains groupes phares faisant

³⁶ Alain Müller exprime le principe de mise en ordre provisoire de l'histoire en ces termes : « Shifting from linear history to a provisional mise-en-ordre of chaotic history. » (2016 : 22) ; ou encore « the way actors collectively engage in activities that (temporarily) solidify fluidity and stabilize provisory assemblages. This is central, because solidification and stabilization provide preconditions for what most often follows: conflicts of interests, feuds and power struggles, which – and I would like to insist on this point – can only take place secondarily, after the substances and agents that become, respectively, the stakes and agents of struggle have been constituted. » (2016 : 24).

³⁷ Se référer au glossaire.

³⁸ [Traduction personnelle] – « a sprawling cooperative of fanzines, underground and college radio stations, local cable access shows, mom-and-pop record stores, independent distributors and record labels, tip sheets, nightclubs and alternative venues, booking agents, bands, and fans. »

perdre le sentiment d'appartenance à un groupe social et culturel délimité) et de nouvelles dynamiques sociales (se différencier de, être face à, se construire en opposition de, etc.), pratiques (*Do It Yourself*, une aspiration contre-culturelle, production de fanzines, etc.), esthétiques (valeur artistique, jouer d'une certaine manière, offrir une sonorité particulière, refuser la compromission technique de nouveaux instruments ou de nouveaux logiciels changeant la sonorité de l'*indie rock*, etc.) et économiques (autoproduction, regard sur les chaînes de production, lieux alternatifs, diffusion, producteurs et distributeurs indépendants, etc.). « Passant d'une catégorie musicale à un phénomène social, l'*indie rock* rend visible le déploiement d'une logique d'art noble au sein de la culture populaire elle-même, c'est-à-dire l'émergence d'une culture populaire impopulaire. », informe à cet aspect J. Ryan Hibbett (2017 : 36).

Par cet exemple, nous constatons la nécessité de s'éloigner d'un rapport binaire entre *mainstream* et indépendance, entre culture de masse et contre-culture. Celle, aussi, de considérer l'inscription de l'*indie rock*, et sa construction, au sein du même espace que le *mainstream*. D'appréhender cette relation comme une subversion permettant « à ses amateurs de retirer des profits symboliques de distinction sociale par la production d'identités spécifiques, autant d'opérations qui ne peuvent être réduites au seul plaisir de l'écoute. » (*Ibid.*). En d'autres mots, l'enjeu de ces opérations est une reconnaissance voulue par un rapport à un *dedans* (les siens, les membres de l'*indie rock*) et à un *dehors* (autrui, se construire face à, dans le regard à, en subversion à).

De là, nous trouvons des acteurs dans un positionnement à « la périphérie du monde de l'*indie rock*. [S']ils n'y sont pas moins totalement connectés[,] leur inscription ne passe pas tant par les coopérations qu'ils mobilisent pour produire leur musique que par l'ensemble des réseaux qu'ils tissent à travers leurs pratiques : choix esthétiques, écoute de musique, usages d'instruments, techniques d'enregistrement, etc. Ces flux d'objets et conventions permettent aux individus de construire et de maintenir leur inscription dans ce monde musical (Ma, 2002). Il ne faut donc pas uniquement prêter attention aux coopérations entre individus, mais également prendre en compte le rôle des objets (Zimmermann, 2015) et les médiations qu'ils induisent (Hennion, 1993) dans la circulation des formes culturelles. Cette perspective permet d'insister sur le niveau individuel et de montrer que les phénomènes de circulation de musique ne peuvent être compris en dehors de la description fine des pratiques des acteurs qui la mettent en mouvement. » (Riom, 2017 : 56). Soit la construction, l'appropriation et l'incorporation

de caractéristiques sociales (le capital social³⁹) chez un individu (l'*habitus*⁴⁰) pour reprendre le vocabulaire analytique bourdieusien. Cette pensée révèle comment ces individus, en fonction d'un contexte de production, trouvent un positionnement au sein de l'*indie rock*, mais aussi au-delà de ce seul champ⁴¹ avec des volontés artistiques affichées par certains membres.

Loin d'être solution à tous les maux, la revendication contre-culturelle peut également reproduire des fonctionnements, des pratiques ou des représentations présentes – et critiquées – dans le *mainstream*. Dans le cas de l'*indie rock*, Matthew Bannister montre en 2006, dans sa publication '*Loaded*': *Indie Guitar Rock, Canonism, White Masculinities*, comment ce qu'il nomme l'*indie guitar rock* propose des représentations principalement blanches et masculines, pour des publics principalement blancs et masculins (2006 : 77). Celui-ci observe comment certaines pratiques revêtissent de considérations genrées stéréotypées, en particulier les activités consuméristes jugées comme « féminines ». Bannister exemplifie cela par une étude sur la pratique de collectionner des disques. Pour contrer cette étiquette féminine, l'auteur souligne que les collectionneurs de disques masculins adoptent souvent une position anti-commerciale tournée vers la valorisation de productions culturelles dites obscures, de niche et

³⁹ « Le capital social est l'ensemble des ressources actuelles ou potentielles qui sont liées à la possession d'un *réseau durable de relations* plus ou moins institutionnalisées d'interconnaissance et d'interreconnaissance ; ou, en d'autres termes, à l'*appartenance à un groupe*, comme ensemble d'agents qui ne sont pas seulement dotés de propriétés communes (susceptibles d'être perçues par l'observateur, par les autres ou par eux-mêmes), mais sont aussi unis par des *liaisons* permanentes et utiles. [...] Le volume du capital social que possède un agent particulier dépend donc de l'étendue du réseau des liaisons qu'il peut effectivement mobiliser et du volume du capital (économique, culturel ou symbolique) possédé en propre par chacun de ceux auxquels il est lié [...] Les profits que procure l'appartenance à un groupe sont au fondement de la solidarité qui les rend possibles. [...] L'existence d'un réseau de liaisons n'est pas un donné naturel, ni même un « donné social » [...], mais le produit du travail d'instauration et d'entretien qui est nécessaire pour produire et reproduire des liaisons durables et utiles, propres à procurer des profits matériels et symboliques [...] Le réseau de liaisons est le produit de stratégies d'investissement social consciemment ou inconsciemment orientées vers l'institution ou la reproduction de relations sociales directement utilisables, à court ou à long terme. » (Bourdieu, 1980a : 2).

⁴⁰ « Les conditionnements associés à une classe particulière de conditions d'existence produisent des *habitus*, [...] c'est-à-dire en tant que principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations qui peuvent être objectivement adaptées à leur but sans supposer la visée conscience de fins et la maîtrise expresse des opérations nécessaires pour les atteindre, objectivement 'régliées' et 'régulières' sans être en rien le produit de l'obéissance à des règles et, étant tout cela, collectivement orchestrées sans être le produit de l'action organisatrice d'un chef d'orchestre. » (Bourdieu, 1980b : 88).

⁴¹ « Les champs de production culturelle proposent à ceux qui y sont engagés un espace des possibles qui tend à orienter leur recherche en définissant l'univers des problèmes, des références, des repères intellectuels [...], des concepts en -isme, bref, tout un système de coordonnées qu'il faut avoir en tête [...] Cet espace des possibles est ce qui fait que les producteurs d'une époque sont à la fois situés et datés relativement autonomes par rapport aux déterminations directes de l'environnement économique et social. » (Bourdieu, 1994 : 61).

transgressives ; mettant en place leurs propres canons et grilles de lecture. (*Ibid.* : 85). Dès lors, considérer l'*indie* comme une alternative totale, sociale et vertueuse en opposition au *mainstream* (et à ses représentations, discours et pratiques) devient caduc. Un constat également fait pour la bande dessinée alternative américaine.

1.1.2. De l'émergence de la bande dessinée alternative aux représentations sexistes

Jean-Mathieu Méon cadre la constitution de la bande dessinée étasunienne à de la fin du XIX^e avec le rôle de la presse généraliste pour les *comic strips* et de la presse spécialisée, à partir des années 1930, avec les *comic books*. « À la fin des années 1960 et au cours de la décennie suivante, différents acteurs vont développer une appropriation contre-culturelle de la bande dessinée – et de son format commercial devenu central, le *comic book*. Ces initiatives, au premier rang desquelles se retrouve celle de l'auteur Robert Crumb, vont donner naissance au mouvement (hétérogène) des *underground comix*. » (2017 : 54). Ce même Robert Crumb décrit dans *A Complete History of American Comic Books* comme « le parrain misogyne et irascible de l'*underground comix* »⁴² (Rhoades, 2008 : 95, cité dans Nelson, 2017 : 139). Si les représentations des corps, de la sexualité, des races et des femmes sont prétextes à nombre de débats dans le domaine académique (Nelson, 2017 ; Creekmur, 2015 ; Friedlander, 2020), d'autres y voient la représentation de la peur de l'impuissance et de son isolement ; « la profonde incertitude » de ce que signifie « être un homme », pour reprendre les termes d'Emma Tinker (Tinker, 2008 : 52). Crumb, lui-même, maintient « que pendant toute son enfance, les stéréotypes sur les femmes ont été 'constamment renforcés' ; pourtant, à ses 30 ans, le mouvement féministe battait son plein et l'apparente misogynie de Crumb semblait manifestement anachronique. » (*Ibid.*).

Le cas Crumb confirme la nécessité de pondérer les discours portés par les acteurs présents au sein de la chaîne de production (les artistes, les tourneurs, les labels, etc.) ou de réception (les fans, les lecteurs, les auditeurs, etc.) des productions indépendantes. Pondérer, également, cette relation dichotomique où l'*indie*, l'*underground* ou la contre-culture seraient des productions vertueuses face à des ennemis nommés *mainstream*, industrie culturelle ou culture de masse. Pondérer, mais aussi méditer cette *transgression*

⁴² [Traduction personnelle] – « the cantankerous, misogynistic godfather of underground commix. »

pour la transgression ; cette action d’aller toujours plus loin dans la provocation et la *rupture pour la rupture* face à cet ennemi nommé *mainstream*. Au risque de cibler, par ces représentations, des membres présents au sein même de la contre-culture (Bailey, 2015).⁴³

En ce sens, Léonard Rifas (2010) remarque que Robert Crumb s’inscrit dans cette époque et ce vivier de dessinateurs. Contrairement à l’industrie *mainstream* de la bande dessinée étasunienne qui a élaboré « un code d’autocensure, administré par le *Comics Code Authority*, pour protéger ses activités de la controverse. Avec ce code, les principaux éditeurs de *comics mainstream* se sont engagés à limiter la représentation graphique de la violence, de la nudité et de la sensualité, et à ne jamais ‘ridiculiser ou attaquer [...] aucun groupe religieux ou racial’. En revanche, [...] l’accent mis sur la liberté d’expression individuelle par le modèle underground a encouragé une diversité d’expérimentations et de points de vue, y compris des positions diverses (mais généralement blanches) sur les questions raciales. Les dessinateurs de *comix* ont souvent essayé de se surpasser en violant les restrictions du *Comics Code Authority*, y compris dans leurs récits avec, par exemple, l’utilisation de drogues à des fins récréatives, des agressions sexuelles sur des enfants, un profond irrespect envers la police et le président des États-Unis et le blasphème. Les dessinateurs ont utilisé des stéréotypes raciaux extrêmes dans leurs *comix* comme preuve supplémentaire de cette liberté d’expression. »⁴⁴ (2010 : 29-30).

À travers cette mise en perspective des pratiques d’indépendance dites alternatives touchées par des revendications contre-culturelles, nous constatons nombre de points primordiaux pour la suite de nos recherches et de leur compréhension.

⁴³ Sur la question de l’impact des représentations sexistes chez les lecteurs et lectrices desdits *comix* alternatifs, nous renvoyons à la publication *L’arme du sexe : les comix underground et le paradoxe de la libération* (2015), signée Beth Bailey. Celle-ci montre que Robert Crumb n’est pas une exception. Pour cause, dans les années 1960 et au début des années 1970, les journaux underground et leurs dessinateurs représentaient la liberté à travers une posture machiste et l’utilisation d’un corps féminin objetisé.

⁴⁴ [Traduction personnelle] – « The mainstream comic book industry developed a self-censorship code, administered by the Comics Code Authority, to protect their businesses from controversy. With this code, mainstream comics publishers bound themselves to limit the graphic depiction of violence, nudity, and suggestiveness, and to never ‘ridicule or attack [...] any religious or racial group’. By contrast, [...] the underground model’s emphasis on freedom of individual expression encouraged a diversity of experiments and viewpoints, including diverse (but usually white) views about racial matters. Comix artists often tried to outdo each other in violating the hated Comics Code’s restrictions, including in their stories, for example, recreational drug use, sexual molestation of children, intense disrespect for the police and the president of the United States and blasphemy. Cartoonists used extreme racial stereotypes in their comix as further demonstrations of this freedom of expression. »

Premièrement, il nous semble nécessaire d'établir le détachement à une vision affirmant la polarisation entre industrie culturelle et contre-culture. Par les exemples et travaux mobilisés, nous soutenons un rapport de « subversion de l'intérieur » des acteurs se revendiquant dans l'alternatif, l'indépendance et la contre-culture. Dans cette perspective, nous constatons des processus d'identification collective (Riom, 2017) permettant à des acteurs (un « Je ») de construire des espaces et représentations collectives partagées, discutées et disputées (un « Nous ») offrant une reconnaissance et une compréhension interne au sein d'un champ.

Secondement, par la mise en perspective des différents discours et des différentes représentations faites au sein des productions se revendiquant – ou perçues comme - indépendantes et alternatives, nous constatons trois points primordiaux :

- 1) Par les discours des acteurs, nous pouvons montrer la pluralité et la diversité des définitions qui peuvent être données à leurs pratiques, à la relation entretenue à ces pratiques et à leur intégration dans un genre (l'*indie rock*, le *comix underground*, ou potentiellement les *Altgames*). C'est par la compréhension d'aspirations idéales-typiques que nous dégageons, non pas une définition *stricto sensu*, mais un idéal – qui, par définition, n'est pas applicable dans son entièreté lors d'une mise en pratique.
- 2) Cette compréhension nécessite un cadre spatial, temporel, permettant de faire comprendre que, dans toutes industries culturelles, les réalités d'un jour ne sont pas celles du lendemain. De comprendre que ces aspirations idéales-typiques sont le reflet d'une époque, d'une réalité, d'un temps donné. En un mot : d'un contexte. Une relation aux industries culturelles comprise par une mise en ordre provisoire de l'histoire par révisions faites de ses acteurs (Müller, 2016).
- 3) Par ce rapport de subversion de l'intérieur, nous montrons, enfin, que certaines représentations critiquées dans les contre-cultures sont également présentes au sein même des logiques internes et des productions alternatives. En attestent les représentations sexistes et racistes dans l'œuvre de Robert Crumb, les surenchères transgressives dans les *comix underground* ou encore les considérations genrées stéréotypées dans la pratique et la consommation de musiques alternatives. Des

représentations pouvant affecter directement certains acteurs présents dans la sphère de l'indépendance (Bailey, 2015).

De là, intéressons-nous à la sphère de l'indépendance dans l'industrie vidéoludique, à ses constructions discursives, à ses critiques ; aux limites et perspectives que nous souhaitons explorer.

1.2. La sphère de l'indépendance dans l'industrie vidéoludique ...

Identifiée dans notre introduction à travers les travaux de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter (2003), la masculinité militarisée (un ensemble de représentations sémiotiques masculines dominantes) formate les productions vidéoludiques depuis la naissance de cette industrie culturelle globalisée (entendue comme un système de productions concentrées globalisées). Les causes de ce type de représentations sont multiples. Le premier facteur, considéré par Sébastien Genvo dans *Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique* (2008), est lié à l'appropriation de la technique. Les premiers jeux vidéo (*Spacewar*, 1962), développés sur des machines conçues pour la modélisation de situations de guerre, sont à considérer dans le contexte d'une époque avec : un aspect géopolitique (guerre froide), humain (des étudiants du MIT, liés au mouvement *hacker*) et économique (fonds de recherche en provenance du Pentagon). « Ce contexte de naissance a joué un rôle important par la suite dans le développement de l'industrie, l'armée ayant toujours supporté le secteur pour la conception de certaines de ses technologies. » (2008 : 44). Le second facteur avancé est d'ordre marketing et, plus spécifiquement, par la volonté de toucher un public dit mature par une entreprise comme Sega, concurrent de Nintendo, dans les années 90, au sein de cette industrie culturelle globalisée. « L'augmentation des coûts de développement, des campagnes de marketing et l'ascendance des constructeurs de console sur la chaîne de production (qui imposaient aux développeurs une certaine politique éditoriale par la validation des contenus) n'incitèrent pas les éditeurs de jeux à sortir des sentiers battus qui avaient permis la croissance de cette industrie globalisée. » (*Ibid.* : 45). En d'autres termes : de ne pas s'éloigner d'un agencement sémiotique caractérisé par la masculinité militarisée. En conclusion de ce travail analytique, Sébastien Genvo pointe la quantité de contenus et de thématiques dites immatures au sein des productions publiées dans le circuit traditionnel de l'industrie vidéoludique. « En

somme, il manque encore au domaine des œuvres critiques de la portée d'un film comme *Les Temps modernes*. Depuis la naissance de l'industrie vidéoludique, plusieurs jeux en marge des grands circuits de distribution ont néanmoins tenté de proposer une alternative aux logiques dominantes. » (*Ibid.* : 49).

Des alternatives qui, en 2008, à la publication de cet article, commencent à éclore avec ce que nous nommons « la vague des *Indie* ». Un terme désignant la multiplication de productions vidéoludiques à la fin des années 2000 et début des années 2010 (*World of Goo* (2008), *Braid* (2008), *Castle Crashers* (2008), *Super Meat Boy* (2010), *Minecraft* (2011), *Fez* (2012), etc.) et qualifiées d'indépendantes (*Indie Games*) par les acteurs (presses, développeurs, joueurs, etc.) du monde vidéoludique. « L'émergence du terme 'indie game' en tant que label, et genre, à la fin des années 2000, marque le moment où le développement de jeux indépendants est devenu dépendant. »⁴⁵, ironisent Stéphanie Boluk et Patrick LeMieux dans leur ouvrage *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames* (2017 : 34). Ajoutant qu' « en termes de chronologie, le développement de jeux indépendants n'a pas commencé avec les 'indie games' - un point que Bennett Foddy soutient de manière convaincante dans son étude historique du développement de jeux indépendants lors du discours sur l'état de l'Union de 2014 à *IndieCade East*. Comme l'affirme Foddy, l'idée que *Braid*, *Super Meat Boy* et *Fez* inaugurent l'émergence du développement de jeux indépendants est un mythe renforcé par le récit historique commun selon lequel le crash des jeux vidéo de 1983 et la commercialisation ultérieure de jeux pour consoles de salon ont arrêté la production indépendante jusqu'à la fin des années 2000. Une histoire plus longue pourrait commencer avec les éditeurs de niveaux (*level editors*) livrés avec *Lode Runner* (1983) et *ZZT* (1991) ou les systèmes de création de jeux tout-en-un (*all-in-one game creation systems*) comme *GameMaker* de *Garry Kitchen* (1985) et les différents kits de construction (*Construction Kits*) des années 1980. »⁴⁶ (*Ibid.* : 33-34). Dans cette même volonté d'historicité de production de jeux indépendants, Tristan Donovan, auteur

⁴⁵ [Traduction personnelle] – « The emergence of the term indie game as a label and genre in the late 2000s signals the moment independent game development became dependent. »

⁴⁶ [Traduction personnelle] – « As Foddy (2014) contends, the notion that *Braid*, *Super Meat Boy*, and *Fez* inaugurate the emergence of independent game development is a myth bolstered by the common historical narrative that the videogame crash of 1983 and subsequent commercialization of games for home consoles arrested independent production until the late 2000s. A longer history might start with the level editors shipped with *Lode Runner* (1983) and *ZZT* (1991) or the all-in-one game creation systems like *Garry Kitchen's GameMaker* (1985) and the various *Construction Kits* of the 1980s. »

de *Replay: The History of Video Games* (2010), fait remonter ces origines aux années 80 et, plus particulièrement, aux expérimentations de l'industrie vidéoludique britannique (2010 : 111-138, cité dans Latorre, 2016 : 15).

Si ces outils et logiciels sont importants pour la compréhension des productions alternatives, la notion même d'indépendance dans ces productions demeure complexe – si ce n'est confuse. Par l'adjectif qualificatif épithète « *indie* » adjoint au nom « *games* », une taxonomie spécifique (« *indie games* ») a cherché l'acceptation, la légitimation et la représentativité de leurs productions au sein ; d'une part, de ce que nous nommons la sphère de l'indépendance et, d'autre part, comme définition structurant le champ dominant au sein de cette sphère. Ou, pour le dire autrement : des productions symboliques (les jeux *Fez*, *Braid* et *Super Meat Boy*) portées par une taxonomie naissante (« *indie games* ») et les discours des créateurs, développeurs et autres agents culturels (*Indie Game: The Movie*⁴⁷ (2012)) ont profité de la polysémie d'un terme (indépendant) pour formaliser un socle (sur l'indépendance) pour établir un profil socioculturel (aux productions indépendantes).

Nadav Lipkin tentait d'explicitier cette situation, dès 2012, en invoquant les travaux de John Dewey. « L'adjonction d'un mot d'une manière ou d'une autre (à savoir comment, il est pratiquement impossible de le dire) met des limites au sens, le tire du vide, le fait ressortir comme une entité à part entière »⁴⁸ (Dewey, 1910 : 173, cité dans Lipkin, 2012 : 8). De là, l'existence d'une confusion autour de ce qu'est l'*indie games* est, pour Lipkin, le signe d'une lutte idéologique cruciale dans la compréhension des discours sur l'indépendance. Faire prévaloir l'idée que la définition d'*indie games* n'a pas d'importance ne fait que renforcer un contrôle hégémonique sur le discours, les pratiques, les logiques de production et les représentations faites des productions *indie games*. Privant dès lors le terme « indépendant » de tout son potentiel contre-culturel (revendications politiques, revendications sociétales, rupture avec l'hégémonie, ses pratiques et ses représentations, etc.). Bart Simon (2012) informe, lui, sur la question « de qui » ou « de quoi » est « *Indie* », invitant les chercheurs à se concentrer sur « la

⁴⁷ *Indie Game: The Movie* (2012), réalisé par James Pajot et Lianne Swirsky, est un documentaire suivant les développeurs Edmund McMillen, Tommy Refenes (*Super Meat Boy*, 2010), Phil Fish (*Fez*, 2012) et Jonathan Blow (*Braid*, 2008).

⁴⁸ [Traduction personnelle] – « The attaching of a word somehow (just how, it is almost impossible to say) puts limits around the meaning, draws it out from the void, makes it stand out as an entity on its own account. »

complexité des modes de fabrication des jeux et sur la micro-économie et les *idiocultures* de la production et de la consommation »⁴⁹ des productions indépendantes (2012 : 3). Nous ajoutons à cette invitation la nécessité de se détourner d'une historicité romancée par les acteurs et agents culturels ayant construit - et construisant - le label *indie games*.

Pour ce faire, nous déconstruisons ci-contre la formation du label *indie games* à travers une analyse du documentaire *Indie Game: The Movie* (2012), puis nous verrons les représentations et l'utilisation du terme « alternatif » par (ou pour désigner) l'éditeur Devolver Digital.

1.2.1. La dénonciation d'énonciation du label *indie games*

Sous ce titre, nous cherchons à appréhender l'opacité derrière la formalisation d'un label *indie games*. Dans cette approche, l'*indie games* est compris comme un ensemble complexe de signes, mais aussi de symboles, de mythes⁵⁰, de structures stéréotypées et archétypales permettant la construction d'un imaginaire social chez les joueurs et les acteurs de l'industrie culturelle dans sa globalité. Il est nécessaire, à notre sens, de ne jamais déconnecter l'objet « *indie games* » de sa réalité et de ses pratiques. Tout comme est nécessaire la prise en compte des contextes économiques, politiques et culturels dans l'instance de production desdits objets labélisés *indie*.

Dans cette approche, Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk affirment, au sein de leur publication *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game* (2016), l'importance de cerner ces mythes, symboles, discours et contextes comme des propriétés contingentes permettant la construction de cet imaginaire social. « Une fois que vous avez réduit votre périmètre et que vous avez examiné une période sur un temps plus court, vous pouvez voir de plus en plus de modèles qui s'appliquent aux jeux indépendants de cette période particulière. La raison en est que les circonstances économiques, sociales et technologiques d'une période donnée co-déterminent la manière dont les jeux indépendants sont créés. Nous affirmons que le terme '*indie*' fonctionne comme un label pour un type spécifique de jeux indépendants qui ont émergé vers le

⁴⁹ [Traduction personnelle] – « Independent games however, invite us to focus on the complexities of the ways that games are made and on the micro-economics and idiocultures of game production and consumption. »

⁵⁰ Nous faisons référence aux *Mythologies* de Roland Barthes (2014). Les mythes sont à comprendre comme des récits, des petites histoires essentielles dans nos sociétés. Ceux-ci évoluent avec ces sociétés et permettent la construction d'un imaginaire reposant sur la croyance.

milieu des années 2000. Nous pensons qu'à cette époque, les jeux indépendants sont devenus si importants et si distincts qu'ils ont commencé à être facilement identifiables grâce à un ensemble de propriétés contingentes – ce que les utilisateurs identifient comment une certaine 'apparence indie' ou 'ressenti indie'. »⁵¹ (2016). Neuf propriétés contingentes sont formalisées par ces auteurs : (1) *Digital Distribution* ; (2) *Experimental Nature* ; (3) *Small Budget and Low Price* ; (4) *Retro Style* ; (5) *Small Size* ; (6) *Small Team* ; (7) *Indie Mindset* ; (8) *Indie Scene* ; (9) *Middleware*.

Premièrement, ces propriétés permettent de clarifier les représentations esthétiques et émotionnelles du public face à des jeux touchés (dans la construction faite par ce public) du label *indie*. Soit, de comprendre la formalisation du label *indie games* par l'association de propriétés contingentes faite par la communauté de joueurs face à des productions vidéoludiques.

Secondement, « cela nous aide à comprendre certaines des réactions émotionnelles qui se produisent lorsqu'un jeu n'est pas indépendant, mais contient suffisamment de propriétés contingentes correspondantes pour être automatiquement associé aux *indie games* (il est, pour ainsi dire, 'indépendant seulement en surface'). Cela crée des controverses car ces jeux semblent être 'Indie' sans être 'indépendants'. Des tensions similaires entraînent une hésitation sur l'utilisation du terme 'indie' (*Double Fine*) ou conduisent à la création de nouvelles expressions (*Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*) qui peuvent même sembler paradoxales (c'est-à-dire 'indie-AAA'⁵²). Cela se produit chaque fois qu'un jeu donné est indépendant, mais ne peut être caractérisé par aucun des 'marqueurs indie' typiques. »⁵³ (*Ibid.*).

⁵¹ [Traduction personnelle] – « once you narrow down your conceptual scope and look at a given shorter time period, you could see more and more patterns that apply to independent games from this particular period. The reason is that the economic, social and technological circumstances of a given period co-determine the ways independent games are being created. Our claim is that the term "indie" functions as a label for a specific kind of independent games that emerged around the mid-2000s. We believe that at this point indie games became so prominent and so distinct that they started to be easily identifiable via a set of contingent properties - what users have identified as a certain "indie look" or "indie feel". »

⁵² Les titres dits « triple A », ou « AAA », sont à comprendre comme les blockbusters de l'industrie vidéoludique. Des productions issues de l'industrie reposant sur le socle hégémonique décrit au fil de ce mémoire. Rattacher au terme « *indie* », Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk font référence à ces productions, dites paradoxales, vendues comme indépendantes, mais réalisées par des studios liés directement à l'industrie critiquée.

⁵³ [Traduction personnelle] – « it helps us to understand some of the emotional reactions whenever a game is not independent but contains enough corresponding contingent properties to be automatically associated with indie games (it is, so to speak, "independent only on the surface"). It creates controversies because such games seem to be "indie" without being "independent". Similar tensions result in the hesitation over the usage of the term indie (*Double Fine* case) or lead to creation of new expressions (*Valiant Hearts*...

L'*indie*, par sa construction comme label et malgré la déviance par rapport à son sens, acquiert ainsi de la vraisemblance. Les expressions, les sentiments et les ressentis gravitant autour de celui-ci y trouvent une légitimité au sein de la communauté de joueurs ou de développeurs se revendiquant producteurs de l'*indie*. Si les travaux de Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk sont essentiels à la compréhension de marqueurs de l'indépendance (et à leurs conjonctions et disjonctions dans un temps donné), ce rapport de vraisemblance, lui, ne permet une formalisation exacte de la construction du label *indie games* – et des productions vidéoludiques indépendantes. Là est le sens à donner à une analyse du discours des acteurs au fondement de ce label. À savoir, les figures présentées dans le *Indie Game: The Movie* (2012). En d'autres termes : comprendre l'*indie games* par les mythes structurants les pratiques des développeurs incarnant le label *indie*.

Tommy Refenes, l'une de ces figures et programmeur de *Super Meat Boy*, incarne particulièrement ces discours de rupture « face à » cet ennemi – entendu comme l'industrie dominante et ses représentations hégémoniques. Dans le documentaire *Indie Game: The Movie*, celui-ci est particulièrement vindicatif. Il forge son éthos revendicatif et contestataire par opposition à l'industrie et ses productions AAA.

« [...] Je n'irai pas travailler à Electronic Arts ou Epic. Ça a l'air horrible, ça ressemble à l'enfer pour moi. Donc si ça sort et que les gens n'aiment pas ça, et que les gens détestent ça, et que ça a un score métacritique de 20, et que tout le monde pense que c'est horrible... Cela ne fait pas vraiment de différence [...] Nous avons essayé de le rendre aussi amusant et accessible que possible. [Cependant,] si les gens veulent acheter Modern Warfare ou Halo : Reach, c'est très bien, parce que je pense que ces jeux sont merdiques. Si c'est ce que les gens veulent, alors ils ne veulent pas de mes jeux, parce que je ne fais pas de jeux de merde. »⁵⁴ (cité dans Latorre, 2016 : 20).

De même, que cela soit dans *Fez* ou *Super Meat Boy*, ces *indie games* « partagent une ramification particulière, quoiqu'oblique, [...] [d'une] rébellion générale : la nostalgie des époques des jeux 8 et 16 bits. Edmund McMillen [, moitié du duo derrière

case) that may even sound paradoxical (i.e. '*indie-AAA*'). It happens whenever a given game is independent but it cannot be characterized by any of the typical "indie markers. »

⁵⁴ [Traduction personnelle] – « ... I'm not going to go work at Electronic Arts or Epic. That sounds horrible, that sounds like Hell to me. So if it comes out and people don't like it, and people hate it, and it has a Metacritic score of like 20, and everyone thinks it's awful... It doesn't really make a difference (...) We tried to make it as fun and as accessible as possible. [However,] if people want to buy Modern Warfare or Halo: Reach that's fine, because I think those games are shit. If that's what people want, then they don't want my games, because I don't make shit games. »

Super Meat Boy], explique que la logique de Super Meat Boy est de ‘recréer la frustration que vous ressentiez en jouant à de vieux jeux NES comme Ghosts’n’Goblins et Mega Man, mais en la rendant suffisamment indulgente pour continuer à l’expérience de jeu’ (Meunier, 2009), et Meunier ajoutant ‘qu’il y a un énorme facteur de nostalgie’. »⁵⁵ (Lipkin, 2012 : 10). Une logique de la nostalgie pointée comme l’une des neuf propriétés contingentes chez Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk. Pourtant, en invoquant des référents culturels (Nintendo, Ghosts’n’Goblins et Mega Man) et un contexte (la période des jeux 8 et 16 bits), Edmund McMillen construit une histoire autour de mythes : celui de l’enfance, d’une part ; mais aussi celui du simili. Un mythe qualifié par Barthes (2014 : 187-189) de « bourgeois », « d’avènement du capitalisme » ; un mythe présent dans « un monde du paraître ». Là où, cette période des jeux 8 et 16 bits concrétise l’avènement de ce qui caractérise l’industrie du jeu vidéo : sa globalisation (et l’accentuation des représentations hégémoniques décriées au sein de l’indépendance et par l’*indie*).

En invoquant cette période et ces mythes, Edmund McMillen ne fait que renforcer une histoire romancée du label *indie games* à travers des revendications esthétiques et culturelles allant vers le monde du *mainstream* précédemment décrit. Pour reformuler ce qu’écrivait Roland Barthes : « la rançon de cette réussite, c’est que le plastique [- c’est que les *indie games*], sublimé comme mouvement [- sublimé comme un label], n’existe presque pas comme substance [- n’existe presque pas comme indépendance] » (*Ibid.* : 188). Un constat pondérant, si ce n’est démystifiant, l’hostilité affichée par Edmund McMillen et Tommy Refenes pour les jeux vidéo *mainstream*. Un constat également rejoint et confirmé par les travaux de Boluk et LeMieux (2017).

« Le concept même d’*indie game* circule comme une forme d’impérialisme culturel qui à la fois colonise les formes rentables de production indépendante et les assainit pour la consommation de masse. L’adoption du terme *indie games* dans le spectre beaucoup plus large du travail créatif et expérimental, puis son application comme descripteur général d’une forme spécifique de fabrication de jeux, réduit tout développement indépendant à ce genre esthétique et mécanique particulier de jeux vidéo

⁵⁵ [Traduction personnelle] – « share a particular, albeit oblique, [...] general rebelliousness: nostalgia for the 8- and 16-bit eras of gaming. Edmund McMillan explains the logic of Super Meat Boy is "to recreate that frustration you felt when playing old NES games like Ghosts’n’Goblins and Mega Man, but making it forgiving enough to continue the hellish game play experience" (Meunier, 2009), and Meunier points out, "There’s a huge nostalgia factor." For those who feel that way, the logic of nostalgia is greater than aesthetics — it is the result of the political protests against the mainstream in the form of a return to blissful youth through reminding players how much the games of their childhoods meant to them. »

et réduit également tous les développeurs indépendants aux hommes blancs nord-américains capables de gagner leur vie en développant des jeux dans le sillage de l'effondrement économique mondial qui a commencé en 2008 »⁵⁶ (2017 : 33).

Le documentaire, présenté en avant-première au Sundance Films Festival, par sa mise en scène et ses intervenants a pour fondement la mise en énonciation du mythe du développeur indie. Un mythe construit autour de représentations telles que l'artiste singulier, isolé, romantique, talentueux, en conflit face à l'industrie, cherchant à poursuivre ou à retrouver l'idéal d'enfance (ici, Nintendo, la NES et ses jeux). Des représentations soutenues par le paratexte éditorial : « Indie Game: The Movie est le premier long métrage documentaire sur la réalisation de jeux vidéo. Il s'intéresse plus particulièrement aux outsiders de l'industrie des jeux vidéo, les développeurs de jeux indépendants, qui sacrifient leur argent, leur santé et leur santé mentale pour réaliser leur rêve de toujours de partager leurs visions avec le monde. »^{57 58} (Pajot et Swirsky, 2012).

Derrière ces mythes, ces petites histoires romancées et incarnées, ces « fondateurs de l'indie » peuvent aussi être analysés comme une continuité des pratiques et représentations hégémoniques. Anna Anthropy, *game designeuse* renommée de la scène alternative, auteure de jeux vidéo comme *Mighty Jill Off* (2008) et *Dys4ia* (2012), de fanzines et de l'ouvrage *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (2012), porte un regard critique et synthétique sur ce que donne à voir *Indie Game: The Movie*. À savoir, des « hommes blancs qui ont grandi en jouant à Super Mario sacrifient chaque partie de leur vie à la création de jeux vidéo personnels, mais néanmoins traditionnels »⁵⁹ (Boluk et LeMieux, 2017 : 32). Au même titre que pour

⁵⁶ [Traduction personnelle] – « The very concept of indie games circulates as a form of cultural imperialism that both colonizes profitable forms of independent production and sanitizes them for mass consumption. Adopting the term indie games from the much wider spectrum of creative and experimental labor, then applying it as a general descriptor for a specific form of game making, reduces all independent development to this particular aesthetic and mechanic genre of videogames and also reduces all independent developers to those white, North American men able to make a living developing games in the wake of the global economic collapse beginning in 2008. »

⁵⁷ [Traduction personnelle] – « Indie Game: The Movie is the first feature documentary film about making video games. It looks specifically at the underdogs of the video game industry, indie game developers, who sacrifice money, health and sanity to realize their lifelong dreams of sharing their visions with the world. »

⁵⁸ Cette citation est issue de la page « About » présente sur le site officiel du documentaire.

Pajot, L. et Swirsky, J. (2012). *Indie Game: The Movie, About*. En ligne : <http://www.indiegamethemovie.com/about/>

⁵⁹ [Traduction personnelle] – « White guys who grew up playing Super Mario sacrifice every part of their lives to the creation of personal but nonetheless traditional videogames. »

l'*indie rock* (voir 1.1.1.), par l'utilisation de « *white guys* », Anthropy signale le caractère hégémonique dans ces productions *indie* (Coville, 2014). Dans son analyse sur les créateurs de jeux vidéo, leurs récits de vie et la formation d'une figure hégémonique, Marion Coville (2014) dépeint la place des quelques femmes présentes dans le documentaire comme « enfermées dans un espace clos et une domesticité, dont les espoirs de changement reposent sur le succès du compagnon ou du fils. » Rappelant que « sur les treize représentants du secteur du jeu vidéo interviewés [dans *Indie Game: The Movie*], tous sont des hommes. [...] Qu'il s'agisse des documentaires ou des ouvrages biographiques, tous s'accordent à construire une figure hégémonique du créateur de jeux vidéo, masculine, hétérosexuelle, principalement blanche et occidentale. » (*Ibid.*). Une figure hégémonie à laquelle l'*indie* n'échappe pas et à laquelle peut s'ajouter un rapport au développement touché par les mêmes logiques capitalistes présentes dans l'industrie. À la seule différence où, les périodes de *crunch*⁶⁰, elles, sont voulues et érigées comme le sacrifice à payer pour la bonne réalisation de son jeu – et donc de son « rêve d'enfance ». (*Ibid.*) Des mythes, discours et représentations présents également chez les développeurs *indie* se réclamant radicaux et à la marge.

1.2.2. *Devolver Digital*, d'une rhétorique contre-culturelle à l'action néolibérale ?

Par la formation du label *indie* au sein du monde vidéoludique, les acteurs s'y réclamant ont contribué à nombre de changements et transformations au sein même de l'industrie. De la production d'*Indie-AAA* (voir 1.2.1.) à l'apparition de nouveaux agents culturels dans la publication de productions vidéoludiques, nous ne pouvons que constater la mise en place de nouvelles structures et stratégies depuis un peu plus d'une décennie. Parmi ces structures, les sociétés d'édition spécialisées dans les productions touchées par le label *indie* sont les plus considérées et légitimées (Keogh, 2019). De ces sociétés d'édition, Devolver Digital y tient une place prépondérante depuis le début des années 2010 et la sortie de son titre phare, *Hotline Miami* (2012). John Vanderhoef (2020) porte une analyse critique des logiques économiques et stratégies discursives employées par Devolver Digital, se forgeant un *éthos* contre-culturel en contradiction avec ses obligations économiques et politiques. « Ces éditeurs spécialisés n'ont pas encore reçu beaucoup d'attention critique de la part de l'industrie des médias et des universitaires spécialisés dans les jeux vidéo. C'est particulièrement troublant étant donné que, malgré

⁶⁰ Se référer au glossaire.

l'adoption par beaucoup de l'esthétique anti-establishment et de l'attitude *devil-may-care* de la contre-culture punk rock, ou peut-être même à cause de cette adoption, ces éditeurs ont tendance à perpétuer les mythes culturels du romantisme néolibéral - l'idée de l'artiste ou du génie indépendant réussissant dans la méritocratie du marché libre et en opposition à une étiquette sociétale étouffante [. ...] Dans le contexte *indie*, le langage entrepreneurial est souvent obscurci et remplacé par le langage de la rébellion, de l'authenticité et de la production culturelle alternative. »⁶¹ (2020 : 382-389[Empl.]).

L'approche de Vanderhoef montre la dissonance entre, d'un côté, la rhétorique contre-culturelle portée par Devolver Digital et, de l'autre, ses pratiques réelles. En jouant sur la polysémie des termes (contre-culture, d'indépendance, d'alternatif ou d'underground) décrite auparavant, Devolver Digital axiomatise un ensemble de discours, de valeurs et de représentations construites dans un intérêt décrit comme néolibéral chez Vanderhoef. Si ce dernier exemplifie sa démarche par les discours médiatiques sur les sites spécialisés (The Verge, Gamesindustry, Vice, etc.), cela est tout aussi visible en dehors des seules frontières étasuniennes. En atteste la récente publication de l'ouvrage *Les Coulisses de Devolver. Business et Punk Attitude* chez l'éditeur français Third Édition (2019). Ouvrage qui, dès sa description⁶², ne fait que renforcer les critiques et l'analyse faite par le chercheur rattaché à l'Université d'État de Californie (CSU).

Si Devolver Digital permet aux développeurs une forme de liberté créative en ne réclamant aucun droit à la propriété intellectuelle et en n'interférant sur des choix de *game design*, offrant l'opportunité à des développeurs indépendants d'intégrer l'*indie* dans de bonnes conditions de commercialisation, en demeure les critiques émises. De la romanisation d'un individualisme créatif aux représentations faites dans la majorité des productions publiées (ultra violence avec *Hotline Miami* (2012), (hyper)masculinité avec

⁶¹ [Traduction personnelle] – « These specialist publishers have yet to receive much critical attention from media industry and video game scholars. This is particularly troubling given that, despite many adopting the anti-establishment aesthetics and devil-may-care attitude of the punk rock counterculture, or indeed perhaps because of this adoption, these publishers tend to perpetuate the cultural myths of neoliberal romanticism – the idea of the independent artist or genius succeeding within the meritocracy of the free market and in opposition to stifling societal etiquette [...] In the indie context, entrepreneurial language is often obscured and replaced with the language of rebellion, authenticity, and alternative cultural production. »

⁶² « Devolver est un nom synonyme de jeux indépendants à l'identité forte, mais aussi d'une communication singulière et marquée. Bien loin de l'attitude souvent policée des grands éditeurs vidéoludiques, Devolver se distingue par un esprit rebelle, punk, qui va de pair avec un sens aigu du business. ». Third Editions, *Les Coulisses de Devolver. Business et Punk Attitude*. En ligne : https://www.thirdditions.com/sagas/288-les-coulisses-de-devolver-business-et-punk-attitude-9782377841097.html?search_query=Devolver&results=2 | Consulté le 14 juillet 2020.

Broforce (2015), *retro style*, etc.), les points avancés suggèrent que, « non seulement la société ne s'oppose pas aux logiques du néolibéralisme qui régissent l'industrie vidéoludique dominante, mais elle reproduit, plutôt que de répudier, les formes toxiques de masculinité présentes dans les cercles dominants des cultures de jeu - bien que cette reproduction se manifeste comme une masculinité alternative ironique. »⁶³ (Ibid. : 691[Empl.]).

Une question s'impose alors : ne montrons-nous pas, par ces exemples, l'illusion d'indépendance par la récupération néolibérale d'une supposée démarche contre-culturelle ? Dans cette perspective, les points dépeints rejoignent d'autres conclusions de recherche concernant la structuration d'écosystème au sein de la sphère de l'indépendance. En développant une rhétorique communicationnelle punk, Devolver Digital s'inscrit intrinsèquement dans une logique DIY associée au genre punk (Caraco, 2017). À cette question, Fabien Hein, dans son étude sur les labels punk rock (2016), offre des éléments de réponse en théorisant ce qu'il nomme comme l'entrepreneuriat punk rock. En analysant la présence des cadres qui bornent leurs activités, Hein montrent que les entrepreneurs punk rock sont animés par une dimension à la fois « affective (l'attachement au punk rock et à sa communauté) » et « cognitive (un sens fixé par la vulgate DIY) ».

« Ce sont précisément ces cadres qui les incitent à entreprendre. Ce sont également ces cadres qui déterminent le sens qu'ils donnent à leurs actions. De même que ce sont ces cadres qui, à des degrés divers, les poussent à préserver coûte que coûte leur indépendance. Il en va de leur authenticité. Au premier abord, la multiplicité des positions, déclarations et jugements tend à brouiller les logiques d'action par un jeu d'opposition binaire relativement conventionnel. Un brouillage renforcé par une dynamique entrepreneuriale n'offrant *a priori* aucune réelle alternative à l'économie de marché. À ceci près que cette dynamique entrepreneuriale n'est jamais entièrement inféodée à l'économie de marché. De sorte que l'entrepreneuriat punk se trouve précisément structuré par des organisations à taille humaine cherchant à tirer le meilleur parti du marché. Autrement dit, cherchant à placer l'économie au service des êtres

⁶³ [Traduction personnelle] – « That not only does the company not oppose the logics of neoliberalism that undergird the dominant video industry but they also reproduce, rather than repudiate, toxic forms of masculinity present in dominant circles of gaming cultures – albeit this reproduction manifests as an alternative ironic masculinity. »

humains (et de leurs facultés créatives) et non l'inverse. » (2016 : 197). Or, le label *indie games* s'inscrit dans des logiques d'appropriation au profit de ses propres acteurs. Si, par certains aspects, des axiomes de l'indépendance restent visibles au sein de ce label (Garda et Grabarczyk, 2016) ; la place accordée aux femmes, les logiques commerciales (*Devolver Digital*) et les figures présentées (*Indie Game: The Movie*), elles, nous montrent que ces rhétoriques alternatives sont les résultats de jeux de positionnement allant vers l'industrie et ses représentations hégémoniques - et non l'inverse. D'où la nécessité invoquée dans ce travail de recherche de comprendre les *indie games* comme un label - et non comme terme synonyme d'indépendant. D'où, aussi, la nécessité de s'intéresser aux discours et aux manières de faire et d'agir revendiqués par d'autres acteurs de cette sphère de l'indépendance.

1.3. ... à la redéfinition de son périmètre

Si l'*indie games* est à comprendre comme un phénomène majeur des années 2010 ; des revendications artistiques et alternatives, en confrontation avec ce label, s'inscrivent dans les marges et les lignes de fuite de cette histoire écrite de l'indépendance. Anna Anthropy, précédemment citée, est l'une des premières voix de contestation en rupture avec ce label-phénomène *indie*. Au point d'être source d'inspiration pour d'autres auteurs, créateurs et développeurs (Manifeste #42). Souligné dans notre introduction, d'autres manifestes, publiés sur Internet au fil des années 2000 et 2010, jalonnent la naissance de la *Manifesto Jam* – et donc de notre corpus de recherche. En ce sens, ces écrits et leurs auteurs sont au fondement de la communauté discursive analysée, permettant de rapporter les énoncés du corpus à un contexte historique.

1.3.1. La sphère de l'indépendance au prisme du champ discursif

L'intérêt voulu de ce premier chapitre est d'offrir aux lecteurs un socle social, historique, économique et politique contextualisant l'émergence de discours dits en rupture avec des pratiques portées comme traditionnelles (l'industrie) ou contestataires (le label *indie*). De tout temps, ces confrontations discursives se font. C'est, par-là, le propre de la compréhension d'un champ : des jeux de pouvoir permettant des positionnements susceptibles de faire advenir des idées centrales faisant sens dans un contexte et un temps donné au sein dudit champ. Des positionnements centraux (les figures de *l'indie* dans le champ de l'indépendance) exerçant un rapport de domination sur les positionnements dits à la périphérie du champ (voir 1.1.1.). Le champ discursif

est, par définition, « l'ensemble des discours qui interagissent à un moment donné. » (Maingueneau, 1984 : 27, cité dans Maingueneau, 2009 : 23). Le champ est cet espace où les positionnements discursifs entretiennent des liens forts en relation de concurrence. Concurrence permettant l'acceptation de positionnements centraux dans un contexte et un temps donné.

Dans notre compréhension des pratiques alternatives, il nous revient de rendre compte de l'émergence de discours centraux formalisant un sous-champ alternatif contestataire au sein, et en confrontation, avec le champ de l'indépendance et certains acteurs (*indie*). Le terme de « sphère de l'indépendance » utilisé dans ce mémoire s'inscrit dans cette construction discursive ; dans l'émergence de discours marginaux au sein d'un champ établi par une vision de la production vidéoludique (l'industrie, son étiquette *mainstream*, ses productions AAA, ses représentations hégémoniques) permettant la naissance d'un nouveau champ (de l'indépendance) dans lequel les mêmes processus se font et se défont (des sous-champs s'établissent, des positionnements discursifs permettant de faire jaillir des dominants et des dominés, des positionnements en périphérie se font dominés, des positionnements centraux deviennent normes, remplaçant d'autres positionnements, anciennement centraux, devenus marginaux, etc.).

Ce processus se retrouve concrètement dans l'émergence de manifestes portés sur la critique du champ de l'industrie vidéoludique par certains de ses propres acteurs. Les premiers discours autour de l'indépendance dans l'industrie du jeu vidéo prennent racine dès l'année 2000 à travers la publication du manifeste *Scratware Manifesto* (2000) dans lequel l'auteur et *game designer* Greg Costikyan, publié sous le pseudo Designer X, clame la nécessité d'une « révolution » face à la « panne des machines de jeu » ; elles qui, « au lieu de servir une vision créative, la suppriment. Rétrospectivement, par son anonymat et la suite donnée à sa carrière (consultant et *game designer* intégré depuis les années 70 dans l'industrie vidéoludique, et ce jusqu'à nos jours à travers des productions pour *Facebook*, par exemple), Greg Costikyan ne peut être considéré comme figure subversive centrale pour et par ses productions vidéoludiques dans le champ de lutte de la communauté discursive étudiée. Cependant, ses écrits, eux, ont permis d'ouvrir la porte à de nouvelles revendications portées par des figures féminines ou provenant d'autres champs artistiques.

De Brie Code et son manifeste *Video Games Are Boring* (2016) au couple d'artistes Auriea Harvey et Michaël Samyn et leurs manifestes *Realtime Art Manifesto* (2006) et *Notgames Manifesto* (2015), en passant par le *Making games art: The Designer's manifesto* de David Fox et John Sharp (2008). Des écrits de Zoë Quinn (2015), au *The #AltGames Manifesto* (2015) de Charlotte Gore (2015) jusqu'à l'*Indieocalypse Now* (2017) de Paolo Pedercini, ces manifestes forment un moment discursif (Moirand, 2007 : 4 ; cité Mainguenau, 2009 : 89).

De Brie Code à Quinn en passant par Gore, toutes ces femmes ont connu les pratiques, représentations, pressions et discours de l'industrie vidéoludique. Quand leurs auteurs sont masculins, les approches et discours sont suffisamment en rupture pour forger un socle de sens en accord avec les revendications portées par les autrices susnommées.

Pedercini, en est un bon exemple. À travers ses productions pour *Molleindustria*⁶⁴, Pedercini se définit comme un *game developer* indépendant, un producteur artisanal « remédiant à l'idiotie du divertissement grand public sous la forme de jeux vidéo en ligne, gratuits, et de courte durée. »⁶⁵ Au sein de son manifeste *Indieocalypse Now* (2017), Pedercini concrétise, par sa posture, la formation discursive d'une communauté par un discours de lutte (champ discursif) face aux positionnements centraux (le label *indie*) du champ de l'indépendance (dans un moment donné).

Par le contexte (la retranscription écrite d'une conférence à l'*Indiecade Europe*, lieu ô combien symbolique dans la construction de l'indépendance), par l'accumulation du procédé d'autodésignation par lequel Pedercini se conforte comme membre d'une collectivité (« Comment pouvons-nous ... », « Nous avons gagné la bataille », « Nous sommes ici aujourd'hui », « Nous démocratisons les moyens de production et de distribution », « Nous avons ... », « Nous savons ... », « Nous devons nous attendre ... »)⁶⁶, en conservant sa posture singulière, dominante par sa radicalité, porteuse d'idées, de valeurs et de perspectives (« Je ne fais pas de jeux commerciaux », « Je ne suis même

⁶⁴ « Molleindustria » se traduit par « industrie douce » en italien. Par cette entité nommée, Pedercini fait référence au capitalisme industrie et au postfordisme dont les œuvres, écrits et productions vidéoludiques s'en font la critique.

⁶⁵ Molleindustria, *About*. En ligne : <https://www.molleindustria.org/blog/about/> | Consulté le 14 juillet 2020.

⁶⁶ [Traduction personnelle] – « How can we ... », « We won the battle », « We are here today », « We democratize the means of production and distribution », « We have ... », « We know ... », « We should expect ... »

pas bon pour vendre mes trucs gratuitement », « Je dois constamment penser au type de marchés et de contextes auxquels mes étudiants seront confrontés quand ils seront diplômés », « J'ai beaucoup de problèmes avec cette vision darwiniste », « Je veux proposer ... », « Je pense ... », « Je pense que les Indiens sont ... », « Je pense que votre grand-mère mérite ... », « Je vous mets au défi de concevoir des jeux avec vos parents ou grands-parents », « Je crois ... »)⁶⁷, l'auteur formalise l'éthos contestataire du sous-champ des productions alternatives indépendantes. La rhétorique militante, si ce n'est guerrière, conforte ce procédé, tandis que les référents culturels invoqués dans l'intertexte (le journal *Radical Software*⁶⁸, le punk et ses fanzines, Ted Nelson, Greg Costikyan, Anna Anthropy, Karl Marx, etc.) maintiennent l'identité par positionnements culturels, identitaires et politiques. Les marqueurs d'altérité, eux, font comprendre l'évolution de la sphère de l'indépendance par l'évolution du champ discursif (qui sont les dominants, quels sont les positionnements centraux, quels sont les positionnements émergents, etc.). Pedercini commence ce manifeste par la contextualisation d'une première victoire : celle face à l'industrie et à ses représentations hégémoniques par de premières alternatives indépendantes (« Commençons par les bonnes nouvelles. Nous avons gagné. Nous avons gagné la bataille que la génération précédente avait commencée. C'était une bataille pour la démocratisation de la culture. »)⁶⁹, jusqu'à la rupture présumée avec le label *indie* et son contexte de production (« Tout le monde semble s'accorder à dire que le marché indépendant est de plus en plus saturé, par rapport aux premières années, disons 2006-2012 et le scénario dépeint dans *Indie Game: the Movie*. Il est plus difficile de gagner sa vie, ou même d'attirer l'attention des gens sur ses propres jeux. Ce n'est donc pas une apocalypse, mais plutôt une récession, une bulle, ou un cycle de hausses et de baisses. »)⁷⁰. Un présupposé inaccessible à la contestation du lecteur permettant son

⁶⁷ [Traduction personnelle] – « I don't make commercial games », « I'm not even good at selling my free stuff », « I constantly have to think about what kind of markets and contexts my students will face when they graduate », « I have many issues with this darwinistic view », « I want to propose ... », « I think ... », « I think indies are ... », « I think your grandma deserves ... », « I challenge you to design games with your parents or grandparents », « I believe ... »

⁶⁸ Publié de 1970 à 1974, *Radical Software* était un journal spécialisé sur la production vidéographique, l'art vidéo et plus particulièrement sur un questionnement social et politique des conséquences d'une démocratisation du matériel vidéo dans les années 70.

⁶⁹ [Traduction personnelle] – « Let's start with the good news. We won. We won the battle that the previous generation started. It was battle for the democratization of culture. »

⁷⁰ [Traduction personnelle] – « everybody seems to agree that the independent market is getting more saturated, compared to the early years, say 2006-2012, the scenario depicted in *Indie Game: the Movie*. It's harder to make a living, or even to get people just pay attention to your games. So it's not an apocalypse, but more of a recession, a bubble, or a boom and bust cycle. »

accord tacite (« tout le monde s'accorde à dire que ... ») ; et, de fait, la nécessité de repenser le champ de l'indépendance et de ses alternatives.

1.3.2. Un espace de proximité vers la création

En mêlant les termes « *Zinesters* » et « *Art Form* » aux productions vidéoludiques, et ceux de « *Freaks* », « *Amateurs* », « *Artists* », « *Queers* », « *Dreamers* », « *Housewives* », « *People Like You Are Taking Back* » pour désigner leurs concepteurs, Anna Anthropy, par la seule titraille de son ouvrage (2012), conçoit une autre approche dans la compréhension de l'indépendance et des productions vidéoludiques résultantes.

Par cette énumération, Anthropy expose un *éthos* punk, à la marge ; de l'artiste singulier touché par l'alternatif et la contre-culture par la revendication de pratiques culturelles allant du *fanzine* (ce format traversant les époques, les contre-cultures et les lieux) aux besoins d'accessibilité (de jouer, créer et partager) pour tous et toutes. Dans ce discours, Anna Anthropy expose la structuration spécifique de l'industrie vidéoludique autour de lieux (des laboratoires informatiques, des universités ...), de figures (des hommes blancs) et de jeux de position sur le rôle et la place du genre (*gender*). Un constat renforcé par les observations de Brie Code, ancienne *lead programmer* chez Ubisoft Montreal. Dans *Is Game Design for Everybody? Women and Innovation in Video Games* (2017), cette dernière pointe quatre obstacles à l'entrée des femmes dans l'industrie du jeu vidéo : 1) l'informatique est historiquement construit et *marketée* autour du genre masculin, 2) la rareté des représentations et figures féminines (*Women Avatars*), 3) les préjugés sexistes dans le recrutement, 4) les préjugés sexistes au travail.

Plus encore, si l'industrie vidéoludique comporte un certain nombre d'agents (développeurs, éditeurs, studios, etc.), ces derniers ne s'emparent guère des possibilités d'expériences (esthétiques, ludiques, conceptuelles, expérimentales, etc.) offertes par le médium. Une similarité des expériences s'expliquant par l'habitus desdits agents (des groupes de personnes insulaires partageant une même culture) (Anthropy, 2012 : 5).

En d'autres termes, Anna Anthropy, par son vécu et sa posture de développeuse, explicite des jeux de positionnement interne dans la chaîne de production de ces jeux vidéo, dans les luttes qui en découlent et dans les rapports aux genres. Tout comme celle-ci explicite des jeux de positionnement externe dans les représentations faites (masculinité militarisée), mais aussi dans la manière de jouer. En revendiquant une

approche touchée par l'altérité et l'inclusion des personnes et de leurs pratiques de jeu, Anna Anthropy souligne les difficultés pour un individu non joueur de prendre en main un matériel de jeu. « La combinaison entre dextérité manuelle et expérience de jeu requise pour faire fonctionner un jeu conçu pour Xbox 360 rend le jeu inaccessible à ceux qui ne sont pas déjà familiarisés avec la pratique vidéoludique. »⁷¹ (*Ibid.* : 15). Une affirmation allant dans le sens de l'appropriation de la technique et des technologies comme caractéristique organique de la pratique vidéoludique. Par ce rapport à la technique, présent depuis les premiers développements de jeux vidéo, le médium s'inscrit comme une source croissance du défi (Arnesault, 2011 : 224-225) par une prise en main et des compétences spécifiques demandées permettant la concrétisation d'une expérience de jeu. Or, cette considération technologique revêt d'une importance considérable dans les revendications d'alternatives face à cette domestication culturelle des joueuses.

Celle-ci s'explique par une relation entre le genre (*gender*) et la technologie dont les approches et recherches académiques ne sont guère nouvelles dans les champs des *game studies* et *gender studies*. Aphra Kerr, en 2003, offrait déjà un premier socle interprétatif par une série d'entretiens réalisés avec ces femmes joueuses. Des récits de vie comme symboles des fondements de l'industrie vidéoludique et des communautés de pratique qui l'accompagnent. Dans cette perspective, Aphra Kerr comprend que la culture vidéoludique de ces femmes est essentiellement « privée et domestique, choisissant de s'adapter aux situations, contenus et médias qui les mettaient mal à l'aise ou les rendaient indésirables. D'un point de vue extérieur, elles étaient largement invisibles. »⁷² (2003 : 284). Kerr rappelle dans la conclusion de ses travaux que l'augmentation de toute diversité dans l'espace culturel vidéoludique ne peut se faire qu'à travers les représentations, les contenus et messages médiatiques portés (*Ibid.*).

Face à cette domestication culturelle des joueuses, les écrits d'Anna Anthropy, Brie Code ou Zoë Quinn, tout comme les productions vidéoludiques indépendantes dites alternatives établissent la perspective d'une meilleure représentation des femmes, mais aussi de tous les groupes minoritaires par des critères de genre, d'orientation sexuelle ou

⁷¹ [Traduction personnelle] – « The amount of both manual dexterity and game-playing experience required to operate a game designed for the Xbox 360 makes play inaccessible to those who aren't already grounded in the technique of playing games. »

⁷² [Traduction personnelle] – « private and domestic and they selectively filtered out situations, content and media which made they fell uncomfortable or unwanted. From an outside perspective they were largely invisible. »

d'appartenance ethno- raciale. Dans le champ des *game studies*, un chercheur comme Teddy Pozo (2018) comprend l'émergence de ces figures, de ces productions et de ces discours à travers la notion d'empathie (*empathy games*) en développant une analyse du *game design* haptique (*haptic game design*) dans les productions vidéoludiques *queer*. Une approche formalisée à son origine par Deleuze et Guattari (1980), définissant l'espace haptique comme espace de proximité et d'immédiateté. De cet « espace du lisse » permettant de toucher au caractère global d'une œuvre et d'un objet par la fonction haptique de l'œil. (1980 : 616). Pour Deleuze, l'haptique se caractérise par un « espace de proximité [...] comme l'expression d'une 'vision rapprochée' [...] c'est un espace sans profondeur [...] qui permet au regard de palper l'objet [et qui s'oppose à] une 'vision éloignée', se déployant dans un espace optique ou strié. » (Buydens, 2003, cité dans Rieusset–Lemarié, 2013 : 1).

Les études cinématographiques adaptent cette fonction par la formalisation d'un cadre d'analyse de la visualisation haptique (Marks, 2000, cité dans Pozo, 2018). « En effet, à travers de (très) gros plans, des mouvements de caméra caressants, une attention particulière aux effets de matière et de surface, un modelage de la lumière ou encore un travail sur la texture des sons, le cinéma peut favoriser un mode tactile de regard et d'écoute, où les yeux et les oreilles, fonctionnant comme des organes du toucher, nous donnent parfois la sensation de pouvoir toucher à notre tour le film [...] Le cinéma des sensations cherche souvent à encourager une vision haptique dont le fonctionnement, influencé par d'autres facultés sensorielles (tactile, kinesthésique, proprioceptive) et plus proche d'une sensibilité baroque, chaotique, implique davantage la corporéité des spectateurs [...] Privilégier un regard haptique au cinéma, c'est ainsi actualiser la capacité des films à nous toucher, à nous impliquer sensuellement, viscéralement et non pas seulement intellectuellement. » (Walon, 2013 : 9-10). Par cette approche, Teddy Pozo formalise les volontés affichées par Anthropy dans ses écrits et productions ludiques (*Lesbian Spider Queens of Mars*, 2011 ; *Mighty Jill Off*, 2008 ; *dys4ia*, 2012). À savoir : l'accessibilité ludique comme remise en cause de la domestication culturelle des joueuses par l'émergence de productions personnelles et contre-culturelles encourageant une vision haptique par cette palpation de l'expérience de jeu et, par corrélation, les sensations, émotions et revendications sociales liées. En privilégiant cette approche de l'expérience de jeu, celle-ci en est actualisée. Elle n'est plus touchée par une croissance du défi (Arsenault, 2011), mais par des perspectives esthétiques, expressives et

sensorielles. Ce que Lora Mathis nomme comme douceur radicale (*radical softness*), « l'idée que le fait de partager sans excuse ses émotions est un geste politique et un moyen de combattre l'idée sociétale selon laquelle les sentiments sont un signe de faiblesse »⁷³ (McLean, 2015, cité dans Pozo, 2018).

Une attitude contre-culturelle dans la création vidéoludique semble alors se dessiner. Le tout poussé par l'accessibilité nouvelle des outils techniques permettant la création de jeux vidéo sur laquelle Anthropy base son argumentaire tendant vers une forme de convergence créative pour les marginaux, les exclus, les invisibles, les groupes minoritaires. Or, « un [...] trait fondamental de l'expérience haptique réside dans sa dimension de proximité. Cette proximité haptique se manifeste d'ailleurs exemplairement dans l'acte de création artistique. » (Parret, 2009). Dans le cadre du jeu vidéo, l'accessibilité à ces outils techniques est une forme naissante de proximité permettant l'acte de création.

Tandis que les pratiques hégémoniques se construisent autour d'une hiérarchisation, dite « striée », ⁷⁴ par l'espace optique entre l'individu (une catégorie type de joueurs), la technique (l'espace distancié, figeant les caractéristiques et les structures hégémoniques) et son dispositif (les représentations hégémoniques, ces « formes sans le fond » chez Deleuze) ; les productions alternatives, par approche haptique, offrent de nouvelles approches esthétiques ; de nouvelles approches de jouer où la technique n'est plus cet espace distancié, mais ce « matériel du lisse » favorisant l'expression de soi et son intégration dans un espace de proximité. Pozo comprend cet espace de proximité comme « le dépassement du regard ethnographique persistant [dans l'étude du] mouvement des *queer games* ». L'haptique, pour Pozo, est une façon de ne pas « expliquer », mais, plutôt, de « faire vivre », de faire ressentir un lien entre une expérience de jeu et des ressentis empathiques. Une émotion puisant sa source dans les expériences du joueur, dans ses référents, ses idées, ses visions et ses fantasmes.

⁷³ [Traduction personnelle] – « Lora Mathis defines radical softness as "the idea that unapologetically sharing your emotions is a political move and a way to combat the societal idea that feelings are a sign of weakness" (McLean 2015). »

⁷⁴ Deleuze définit l'espace strié comme « un espace structuré, hiérarchisé, où la profondeur visuelle permet aux formes de se détacher nettement du fond [...] [Un espace qui] invite ainsi à une vision éloignée, relativement abstraite et solidaire d'une logique essentialiste. En effet, cette forme de vision distanciée doit identifier l'articulation souvent figée des différents plans, le découpage formel des objets, leurs contours précis, etc. » (Walon, 2013).

Dans cette étude, Teddy Pozo nous dit que l'haptique permet de saluer les représentations faites par ces jeux *queer*. En s'éloignant des regards ethnographiques stéréotypés dans la médiation de ce mouvement, une réalisation touchée par l'haptique permet, d'après Pozo, de conserver « la spécificité, la complexité et le caractère inconnaissable de leurs récits individuels, tout en invitant les joueurs à relier ces récits à leur propre vie, comme outils pour apprendre sur les autres et sur eux-mêmes. Les *queer games*, avec cette esthétique haptique, fournissent des images et des récits ouverts que les joueurs sont invités à remplir avec leurs propres expériences et interprétations, en explorant leurs propres vies et souvenirs dans une conversation avec un jeu, plutôt que de faire le tour des vies et des luttes des autres. »⁷⁵ (Pozo, 2018). Un espace de proximité qui, outre la seule attitude ludique, se comprend aussi par son ouverture vers la création.

Cette analyse de l'haptique est particulièrement adaptée à certains projets ludiques ou vidéoludiques, parfois qualifiés d'expérimentaux ou de radicaux, où les contrôleurs de jeu ne sont plus nécessairement des objets conventionnels (les manettes pointées du doigt par Anna Anthropy, par exemple), mais se construisent en relation avec le joueur, son corps, ses émotions et le dispositif ludique. Teddy Pozo analyse cela à travers différents jeux dont *Hurt Me Plenty* (2014), de Robert Yang⁷⁶. Très critique vis-à-vis des représentations de la sexualité dans les productions vidéoludiques (des scènes coupées, des représentations stéréotypées, ou encore une sexualité représentée par le texte et des choix de dialogues, etc.) (*Ibid.*), Robert Yang propose à travers ce jeu une simulation sexuelle originale par son interface gestuelle permise par l'utilisation d'un dispositif de reconnaissance des mouvements de mains (*Leap Motion controller*)⁷⁷ (Figure 1).

⁷⁵ [Traduction personnelle] – « In this way, queer games can use the haptic to retain the specificity, complexity, and unknowability of their individual narratives, while inviting players to relate these narratives to their own lives, as tools for learning about others and about themselves. Queer games with this haptic aesthetic provide open-ended imagery and narratives which players are invited to fill with their own experiences and interpretations, exploring their own lives and memories in conversation with a game, rather than touring the lives and struggles of others. »

⁷⁶ Robert Yang est une figure de la scène vidéoludique indépendante et alternative. Il est également l'un des participants de la Manifesto Jam. Son cas est abordé spécifiquement par la suite (voir 2.3.2).

⁷⁷ Pour mieux comprendre le fonctionnement du jeu et l'intérêt du Leap Motion, nous vous renvoyons à une conférence donnée par Robert Yang durant l'Indie Tech Talk #23 : Yang, R. (2014). *Indie Tech Talk #23 Robert Yang* [Vidéo en ligne], NYU Game Innovation Lab. Durée : 38'52. En ligne : <https://youtu.be/t0ihl0A8JH0> | Consulté le 20 août 2020.

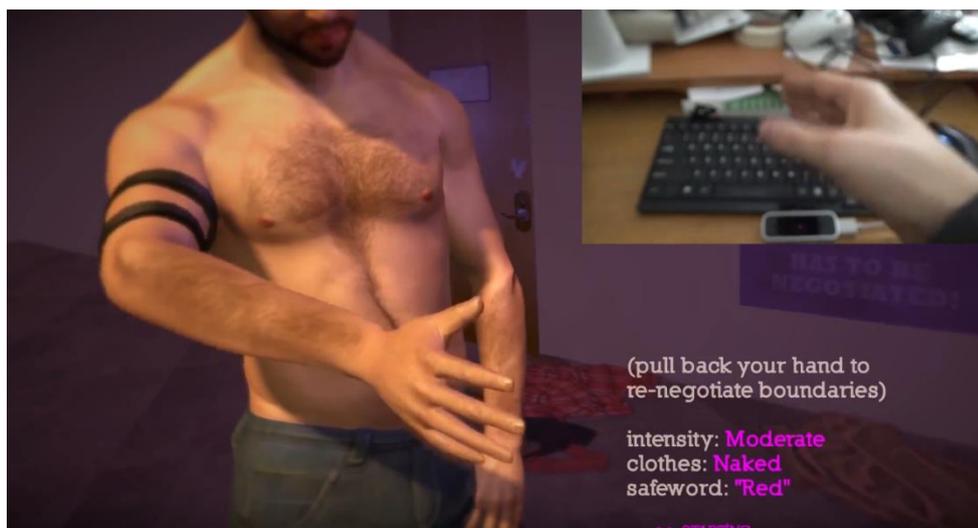


Figure 1 : Capture d'écran d'une phase de jeu utilisant ce *Leap Motion controller*. Le joueur doit suivre les indications à l'écran. En ligne : <https://youtu.be/qicZr8eMx4I> | Consulté le 20 août 2020.

Dans sa recherche, Pozo souligne que cette expérience, dans une considération haptique, rend compte de « plusieurs registres de sentiments *queer* ». La proposition vidéoludique signée Robert Yang joue « avec le désir de tactilité et la distance inévitable entre le joueur et le personnage non-joueur. Secondement [...], *Hurt Me Plenty* fournit un contexte permettant au joueur d'explorer ses sentiments à propos de ses fantasmes et de sa sexualité »⁷⁸ (Pozo, 2018).

The Truly Terrific Traveling Troubleshooter (2017) est un second exemple particulièrement intéressant d'expérimentation ludique présentée et analysée par Teddy Pozo. Créé par Jess Marcotte et Dietrich Squinkifer, ce jeu est décrit⁷⁹ par ses auteures comme un jeu hybride entre numérique et physique, lié au travail émotionnel, à l'éthique *care*⁸⁰ et à la douceur radicale. Ce jeu circule dans des festivals et dans des conférences pour la version physique. La version numérique, elle, est un jeu de rôle, pour deux joueurs, dans lequel il est nécessaire de disposer d'écouteurs, d'un style et d'une feuille de papier afin de réaliser les tâches demandées.

⁷⁸ [Traduction personnelle] – « *Hurt Me Plenty* demonstrates several registers of queer feelings [...] it plays with the desire for tactility and the inevitable distance between player and non-player character. Second, [...] *Hurt Me Plenty* provides a context for the player to explore their feelings about kink and sexuality. »

⁷⁹ Marcotte, J. et Squinkifer, D. (2017). *The Truly Terrific Traveling Troubleshooter*, *HandSomesFoxes.wordpress.com*. En ligne : <https://handsomefoxes.wordpress.com/> | Consulté le 20 août 2020.

⁸⁰ Se référer au glossaire.

« Alors que l'utilisation du *Leap Motion* par Yang joue avec l'impossibilité du toucher physique entre le joueur et le personnage du jeu, Jess Marcotte et Dietrich Squinkifer utilisent le toucher physique et la manipulation de textures pour jouer sur la difficulté de créer des liens émotionnels entre les joueurs. Truly Terrific Traveling Troubleshooter fait partie de ce que l'artiste-chercheur Jess Marcotte (2017) a appelé les 'contrôles de jeu queer' (*queering game controls*), un processus d'expansion des mécanismes et des moyens de contrôle dans les jeux électroniques et physiques. »⁸¹ (Poza, 2018).



Figure 2 : Présentation du jeu physique Truly Terrific Traveling Troubleshooter (2017). En ligne : <https://handsomefoxes.wordpress.com/> | Consulté le 20 août 2020.

Par cette approche, une nouvelle proximité entre le joueur et ce dispositif ludique se fait. Elle permet à ce joueur d'être acteur dans la construction d'une expérience de jeu.

En offrant à quiconque ce retour sur soi, ces nouvelles approches offrent au joueur la possibilité d'être auteur de sa propre expérimentation. Il devient co-auteur d'une expérience de jeu (physique et numérique) faisant le lien entre ses sentiments, son vécu et ses aptitudes créatives. Une relation au fondement du parcours créatif d'Anna Anthropy. Elle qui, par ses œuvres touchées par les thématiques de l'homosexualité, de la sexualité ou encore du récit de vie ; par leur esthétisme, leur structure et les outils techniques utilisés permettent d'aller au-delà de la seule action de jeu. Permettant, dès lors, une appropriation de l'espace de proximité par la relation au jeu, à la création et une potentielle prise en main de ces outils techniques (*engines, mods, moteurs de jeu, etc.*).

⁸¹ [Traduction personnelle] – « While Yang's use of Leap Motion plays with the impossibility of physical touch between gamer and game character, Jess Marcotte and Dietrich Squinkifer use physical touch and texture to play with the difficulty of building emotional connections between game players. The Truly Terrific Traveling Troubleshooter is part of what scholar-artist Jess Marcotte (2017) has called "queering game controls," a process of expanding the mechanics and affordances of control in electronic and physical games. »

Thomas Morisset, dans sa recherche sur la poétique de la main dans les jeux vidéo (2013), note que cette relation de proximité n'est pas nouvelle :

« L'avènement de l'informatique s'est fait par la possibilité d'un rapport intime avec la machine, lorsqu'au début des années soixante les ordinateurs se sont dotés d'un écran et d'un clavier afin que l'on puisse coder en temps réel. [...] Un *hack* n'est donc possible que par un contact, par un toucher qui grise la frontière entre l'homme et la machine, bref par l'établissement d'un écosystème, d'un espace lisse qui unit les deux, par opposition à la carte striée qui devait être confectionnée à part avant d'être remise à l'utilisateur de l'ordinateur. » (2013 : 3-4).

Finalement, ce premier chapitre se comprend comme un changement progressif dans la focale de recherche proposée. En débutant sur une volonté de discerner les logiques des industries culturelles, nous comprenons la nécessité d'analyse de nouveaux acteurs. Eux qui par leur force de propositions, par leurs discours et par leurs productions ludiques ou vidéoludiques, font émerger de nouveaux horizons pour « l'objet jeu », pour son concepteur et son joueur.

Les quelques exemples présentés au fil de cette dernière partie en sont la preuve : plus que des jeux, il s'agit de proposer des discours sur soi et son environnement comme autant de portes offertes à une co-construction de sens avec un joueur. Un joueur compris, ici, dans sa complexité. Comme un être actif dont les expériences de vie, les sentiments et l'attitude permettent de tisser des liens de proximité entre une expérience de jeu et une expérience personnelle. Voire de déboucher vers une attitude créative permise par cette proximité nouvelle, comme nous le retrouvons pour *The Truly Terrific Traveling Troubleshooter*. Quand les productions affiliées à l'hégémonie et aux industries culturelles s'adjectivent par le qualificatif « de masse », ces productions alternatives, elles, sont emprunts d'une singularité. Une singularité présente à la fois dans l'œuvre, mais aussi dans la personne qui agit et fait agir cette œuvre.

De la même manière, de nouvelles proximités permettent l'émergence de nouvelles structures ludiques (*game*) permises par un rapprochement entre la technique et autrui. De nouveaux usages se font par cette relation de proximité nouvelle. Ces structures ludiques, nous le verrons, formalisent également des attitudes ludiques (*play*) qui semblent pouvoir converger vers une « attitude créative » permise par ces espaces de

proximité. Des structures et attitudes, des espaces et perspectives créatives que nous tâchons d'analyser dans ces prochains chapitres.

2. Le répertoire d'un alternatif : une dialectique avec la sphère de l'indépendance

Durant le premier chapitre de ce mémoire de recherche, nous nous sommes attachés au cadrage de notions fondamentales, telles que l'indépendance et la contre-culturelle, ou de revendications spécifiques dans des productions culturelles. Nous nous sommes également intéressés aux volontés d'alternatives dans la production et dans les représentations proposées à travers une figure majeure et dominante des jeux vidéo dits alternatifs : Anna Anthropy. Ce second chapitre s'inscrit dans cette continuité réflexive vis-à-vis de la construction d'un répertoire d'un alternatif.

2.1. Construction discursive d'un espace d'expression d'un alternatif

Deux points introductifs nous semblent primordiaux pour la compréhension de notre cheminement analytique. Premièrement, par l'utilisation du terme « répertoire » nous introduisons certaines pensées et notions de la théorie beckerienne.

Par répertoire, nous entendons l'ensemble des conventions partagées par une pluralité d'acteurs au sein de la communauté étudiée. Ces conventions permettent la coopération entre ces différents d'acteurs singuliers présents dans une même communauté, codifiant des attitudes et des conduites à tenir en son sein. Comme le laisse entendre Becker, « le répertoire n'est pas un élément fixe, qui s'apprend puis que l'on connaît une fois pour toutes. Il change constamment et n'est pas le même d'une personne à l'autre. C'est pourquoi il est intéressant de comprendre comment les gens acquièrent leur répertoire propre. [...] Il y a plusieurs formes d'action. Le répertoire, c'est tout cela. » (Azaïs et al., 2010). Une formalisation de ce répertoire est explicitée dans l'approche heuristique faite par Alain Müller pour sa construction du *monde du hardcore*. Ce dernier informe comment le partage de ces conventions permet à la fois une coopération avec les autres individus présents dans ce *monde du hardcore*, tout en « [réglementant] les interactions avec les objets matériels et les artefacts. [...] En d'autres termes, cet ensemble de conventions régit la vie en commun du collectif [...] c'est-à-dire un ensemble d'êtres, humains et non humains, qui possède un 'mode de relation' particulier avec les autres êtres qui le composent. » (2019 : 48).

Secondement, ce répertoire évolue au fil des pratiques, des productions, des relations et des pratiques discursives entretenues. Ces conventions partagées sont étudiées, dans notre cas, à travers un terrain numérique circonscrit ; à savoir une *Manifesto Jam* hébergée sur le site internet Itch.io dont les participants, devenant les auteurs d'un ou de manifestes, forment ladite communauté d'auteurs-joueurs. Bien que nos analyses exposent certaines logiques de filiation permettant l'émergence de pratiques touchées par l'alternatif, il nous semble incongru de poser les résultats et les conclusions de nos recherches comme la définition *stricto sensu* du répertoire de l'alternatif dans les productions vidéoludiques.

Néanmoins, notre démarche, nous l'espérons, offre une première cartographie de pratiques d'un alternatif dans une histoire plus large de pratiques alternatives dans la production de jeux vidéo ; tout autant que dans la production de discours, de valeurs et d'usages.

De cette façon, ce second chapitre est une formalisation d'aspirations idéales-typiques qui servent de références dans la construction d'un répertoire d'un alternatif indéniablement lié à notre choix de corpus. Pour construire cela, il nous semble alors primordial de comprendre le lieu et le contexte dans lesquels ce corpus de recherche se place.

2.1.1. De la compréhension d'un site internet ...

Mis en ligne en 2013, le site internet Itch.io est défini comme haut lieu des productions vidéoludiques indépendantes. Leaf Corcoran, son fondateur, dans un entretien accordé à Gamasutra, en 2014, le décrit comme « un espace ouvert de jeux indépendants se concentrant sur un processus à très faible coût pour permettre aux développeurs de commencer à commercialiser leurs jeux. Il héberge également une bibliothèque de jeux gratuits et de jeux en ligne de taille raisonnable. Enfin, il existe un système d'hébergement de *Game Jam* en libre accès. [Avec l'ambition de] devenir le premier endroit où trouver les jeux indépendants les plus alternatifs que l'on puisse imaginer. »⁸² Par l'utilisation du modèle *Pay-What-You-Want* (littéralement, *payez ce que*

⁸² [Traduction personnelle] – « It's an open indie game marketplace focusing on a super low friction process for developers to start selling their games. It also hosts a decently sized library of free and web games. Lastly, there's a sweet self-service game jam hosting system. [...] To become the premiere spot to find the most alternative indie games you could ever imagine. »

vous voulez) et de possibilités de publication facilitées, la plateforme permet pour tout un chacun de s'essayer à la création de jeux vidéo et à sa publication. Par cette philosophie, Itch.io semble avoir trouvé un public spécifique en rupture avec les productions AAA, ses représentations hégémoniques et le label *indie*. Si Roxanne Chartrand et Pascale Thériault (2018) voient en ce lieu l'émergence des productions alternatives, dites *AltGames*, une première étude comparative entre Steam, plateforme leader dans la distribution de jeux vidéo dématérialisés, et Itch.io, nous semble intéressante à mener dans notre volonté d'une meilleure compréhension de ce site.

Pour cela, nous avons procédé à une analyse des tags (mots-clés ou étiquettes, en français) utilisés sur la plateforme Itch.io, en les confrontant à ceux présents dans la base de données de Steam par l'utilisation du site spécialisé SteamSpy. Cette analyse des tags s'inscrit dans des travaux liés à l'étude des pratiques documentaires et du document numérique. Ces résultats reflètent un processus long dans le l'acte de tagguer (tagging) et se différencient de tout effet de mode comme nous pouvons le retrouver dans les résultats des usages faits sur certains réseaux sociaux numériques (Twitter). De là, cet acte est à envisager comme « une réalisation d'une partie du processus cognitif d'acquisition de connaissances [...] Ces actes de mémorisation et de dissémination, qui font partie du processus d'apprentissage de penser par soi-même, seraient susceptibles d'entrer dans des dispositifs à portée éducative, puisqu'ils assistent la construction personnelle et collective de connaissances. Raison pour laquelle il apparaît intéressant d'estimer l'impact des recherches sur le tagging dans cette direction. » (Broudoux, 2013 : 58).

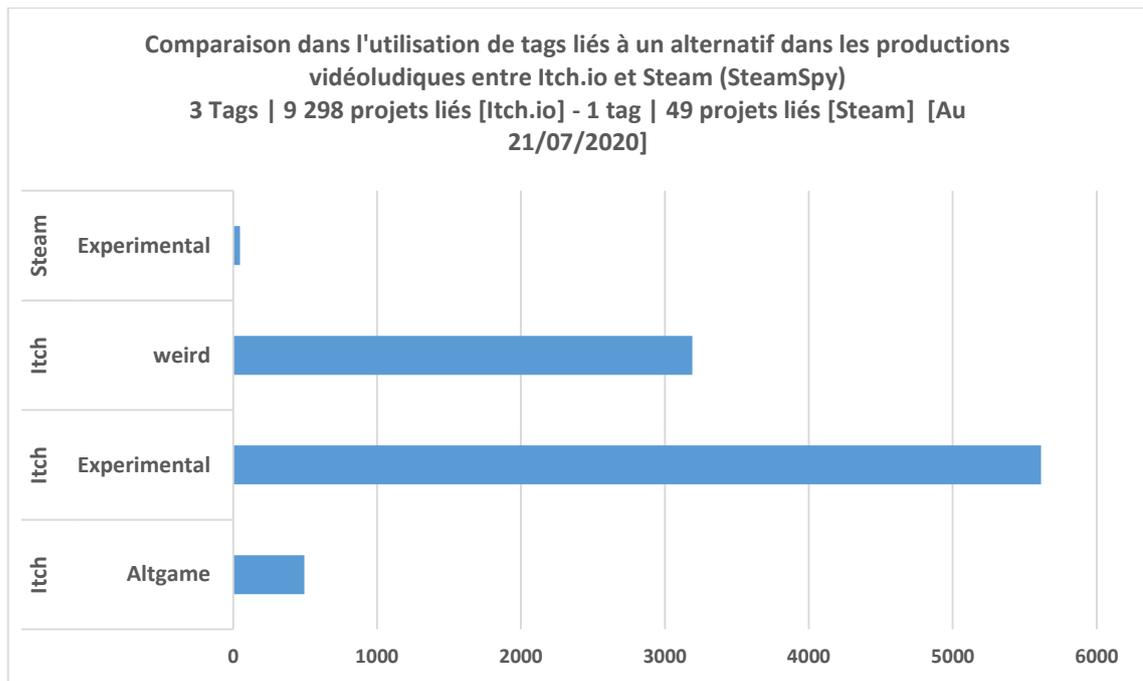


Figure 3 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à un alternatif dans les productions vidéoludiques entre Itch.io et Steam.

Trois tags présents dans la base de données d'Itch.io sont liés au caractère alternatif décrit par Leaf Corcoran, Roxanne Chartrand et Pascale Thériault. À savoir : « *Altgame* » (494 projets), « *Experimental* » (5 614 projets), « *Weird* » (3 190 projets). Sur Steam, seul le tag « *Experimental* » (49 projets) est indexé, les autres n'étant pas présents dans la base de données de la plateforme (Figure 3). Une différence significative corroborant les propos cités. Plus encore, par la philosophie affichée, cet espace numérique tend à faire advenir une forme de convergence esthétique, culturelle et sociétale dans les productions qui y sont hébergées. En somme, Itch.io agence un lieu permettant la continuité de revendications alternatives jusqu'alors disséminées sur des sites, plateformes et blogs personnels au fil des années. Une dissémination que nous voyons, par exemple, dans la multitude de publications des années 2000 et 2010 citée dans le cadrage de notre premier chapitre (manifestes et articles de blog). Par cette structuration formelle, Itch.io permet une filiation nette entre des acteurs historiques (par exemple, ceux cités dans ledit premier chapitre) et des acteurs émergeant (par exemple, ceux participant à la *Manifesto Jam*). Cette filiation est particulièrement visible dans la structure et la sémantique du site internet étudié.

Pour cause, si nous déconstruisons cette filiation discursive autour des revendications d'indépendance et d'alternatif dans les discours « historiques » rapportés

dans notre premier chapitre, plusieurs thématiques apparaissent. (1) Une volonté d'indépendance, touchée par des références et pratiques de l'alternatif (Costikyan, 2000 ; Gore, 2015 ; Harvey et Samyn, 2006 ; Pedercini, 2017 ; Quinn, 2015). (2) Des perspectives artistiques et un rapport affiché au champ de l'art (Harvey et Samyn, 2006 ; Fox et Sharp, 2008). (3) Une volonté d'inclusion des théories *queer* rompant avec les représentations hégémoniques et la masculinité omniprésente dans l'industrie vidéoludique (Anthropy, 2012 ; Quinn, 2015). (4) Une volonté de faire advenir de nouvelles attitudes ludiques (Code, 2016 ; Harvey et Samyn, 2015 ; Pedercini, 2017). (5) Une volonté d'expression de soi, de faire advenir des productions personnelles, autobiographiques, politiques par de nouvelles pratiques, de nouveaux acteurs et de nouveaux outils (Anthropy, 2012 ; Code, 2016 ; Gore, 2015 ; Quinn, 2015 ; Pedercini, 2017).

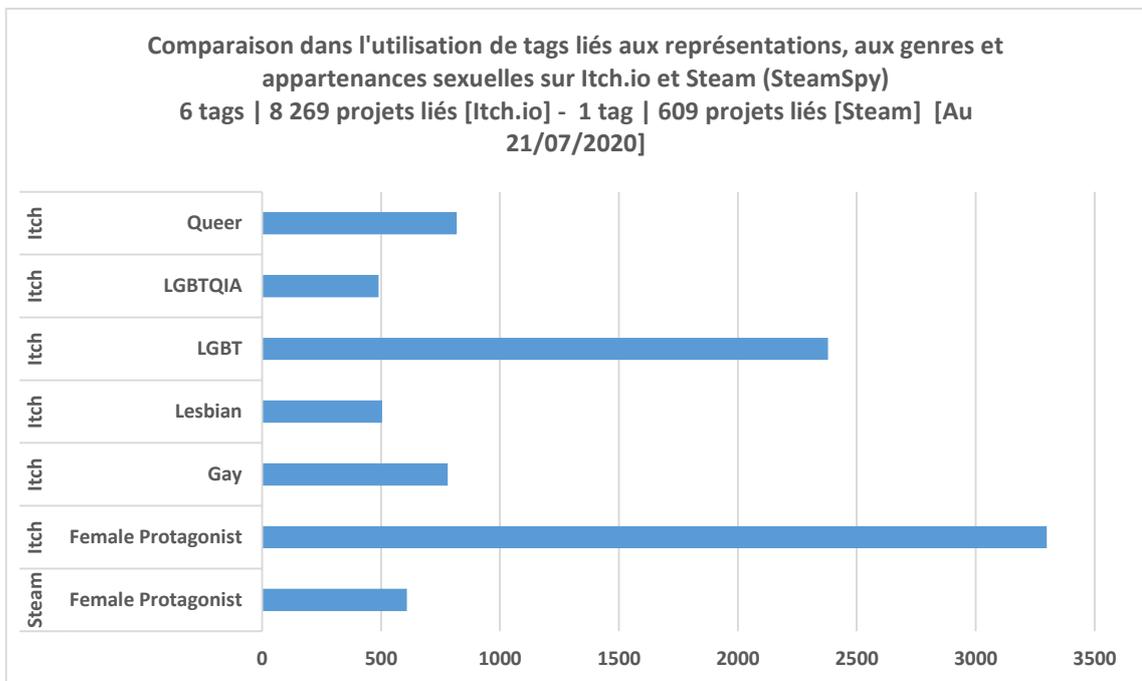


Figure 4 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés aux représentations, aux genres et appartenances sexuelles sur Itch.io et Steam.

La circulation de ces écrits – et, par simultanéité, de ces thématiques - permet la formalisation d'une taxonomie d'un alternatif au sein des communautés d'acteurs et de leurs espaces numériques. Avec Itch.io comme plateforme dominante dans l'hébergement de ces productions et de ces espaces numériques facilitant les échanges (de culture, de discours, de productions, etc.). Dans cette perspective, la comparaison avec Steam est particulièrement intéressante.

Quand Steam se veut une vitrine du label *indie* et des productions AAA de l'industrie vidéoludique, Itch.io, lui, ancre son existence comme relais à la circulation des grandes thématiques d'un alternatif. La comparaison des tags liés aux représentations genrées, de groupes minoritaires et d'appartenance sexuelle est particulièrement révélatrice de cette réflexion (Figure 4). Tandis qu'Itch.io propose six mots-clés liés (*Queer, LGBTQIA, LGBT, Lesbian, Gay, Female Protagonist*), Steam, lui, n'en propose qu'un (*Female Protagonist*). Soit, 8 269 projets indexés pour le premier site internet nommé, contre 609 projets pour la plateforme Steam.

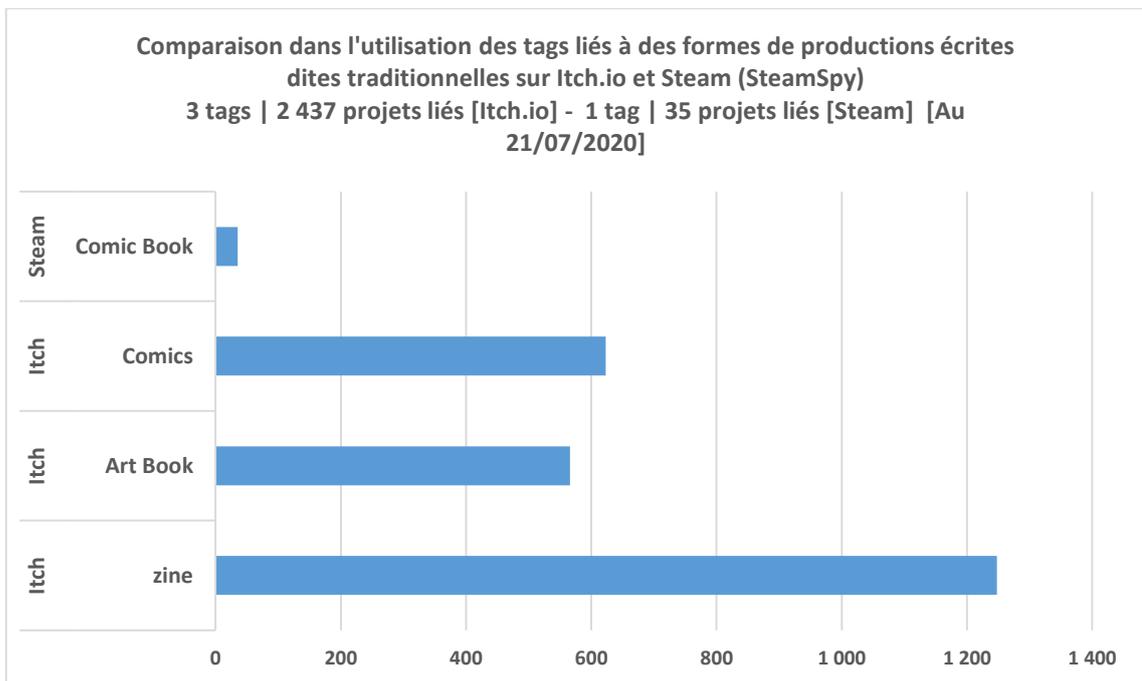


Figure 5 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à des formes de productions écrites dites traditionnelles sur Itch.io et Steam.

Par ces revendications, ces valeurs et ces mythes axiomatisés autour de pratiques discursives antérieures, des comportements et des discours continuent de négocier la formalisation d'un alternatif possible au sein de la sphère de l'indépendance. La transmission des messages devient un enjeu majeur chez ces acteurs. Itch.io, par sa sémantique, formalise, là encore, de premiers éléments de compréhension. Dans cette perspective communicationnelle, outre le seul aspect vidéoludique, là où Steam ne propose qu'un tag « *Comic book* » (35 projets) relatif à des productions écrites ou

graphiques plus traditionnelles, Itch.io en propose trois (*Comics*, *Art Book* et *Zine*) pour 2 437 projets, dont 1 248 pour les seuls *zines*⁸³ (Figure 5).

De ces trois tags, Itch.io se formalise autour d'un éthos artistique, dans une volonté d'expression de soi au sein d'un espace adapté. Cet espace se trouve aux carrefours des pratiques liées à la narration (*Comics*), à l'art (*Art book*) et à l'expression de soi, de son environnement et de ses pensées personnelles (*Zine*). Trois pôles en accord avec les revendications affichées pour l'émergence de certains jeux vidéo alternatifs. Finalement, par la compréhension de la structure du lieu numérique dans lequel notre corpus trouve sa place, nous retrouvons cette coopération tentaculaire entre différents acteurs et leurs productions aux formes variées.

Comme l'expose Romuald Jamet dans son étude sur le *Do It Yourself* et ses acteurs, « les musiciens doivent donc jouer avant tout 'pour les leurs', c'est-à-dire dans les lieux auto-organisés ayant eux aussi les signes distinctifs de leur 'bonne conduite'. » (2015 : 453). Dans notre cas, ces musiciens deviennent des auteurs (de jeux vidéo, de *zines*, de manifestes, etc.), les signes distinctifs de bonne conduite se trouvent dans les cinq thématiques formalisées par filiation discursive tandis que les lieux, eux, sont numériques. Leur auto-organisation se fait, dans le cas d'Itch.io, par une sémantique particulière (les tags). Ce sont les utilisateurs qui, lors de la mise en ligne de leurs projets, décident des tags à attribuer à leur œuvre. Il s'agit, dans cet acte, d'agir pour le partage de connaissances sur des thèmes communs à plusieurs usagers du site internet. Par leurs actes folksonomiques, ces utilisateurs font valoir le principe de publicité. Ces usagers nomment, adjectivent et catégorisent leurs productions au sein d'un espace numérique. Ils permettent à ces mêmes productions d'être visible et, par concomitance, d'exister. C'est en s'accaparant les mots-clés (ou en en faisant émerger des nouveaux) que cet alternatif continue d'exister aux yeux des publics.

2.1.2. ... à la formalisation d'un espace d'un alternatif

De la même façon, cette publicisation des tags donne à voir ces « nouvelles perspectives créatives » au sein « des espaces de proximité » précédemment décrits (voir 1.3.2.). Pour cause, tandis que Steam compose ses mots-clés autour d'une typologie de genres faisant sens dans la culture supposée acquise d'un joueur (*Action*, *Adventure*,

⁸³ Se référer au glossaire.

Strategy, Simulation, RPG, Puzzle, etc.), la plateforme Itch.io, elle, valorise l'acte du développeur par une mise en avant des logiciels (*engines/tools*) utilisés (*Bitsy, Twine, Unity, Unreal Engine, GameMaker, etc.*), des ressources disponibles (*assets, open source, Ressource pack, Github, etc.*) ou encore d'évènements communautaires découlant sur des processus spécifiques de fabrication impactés par des contextes particuliers comme le sont les *Jam* (*Global Game Jam, Ludum Dare ...*) (Figure 6, Figure 7).

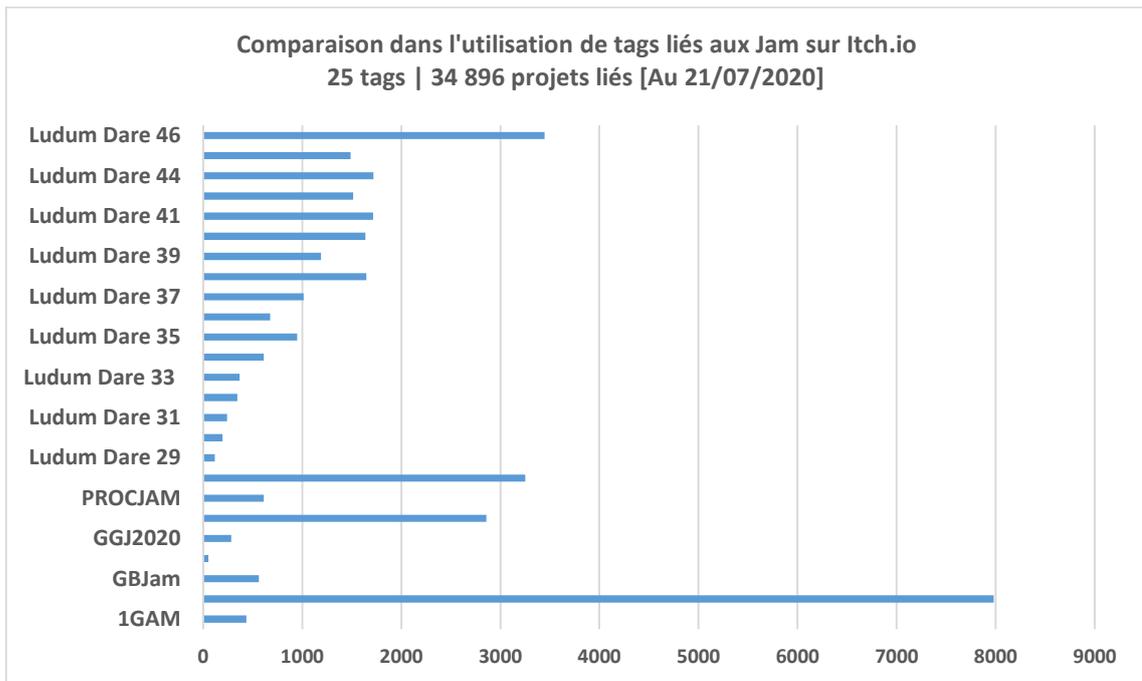


Figure 6 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à l'organisation de *Jam* sur Itch.io.

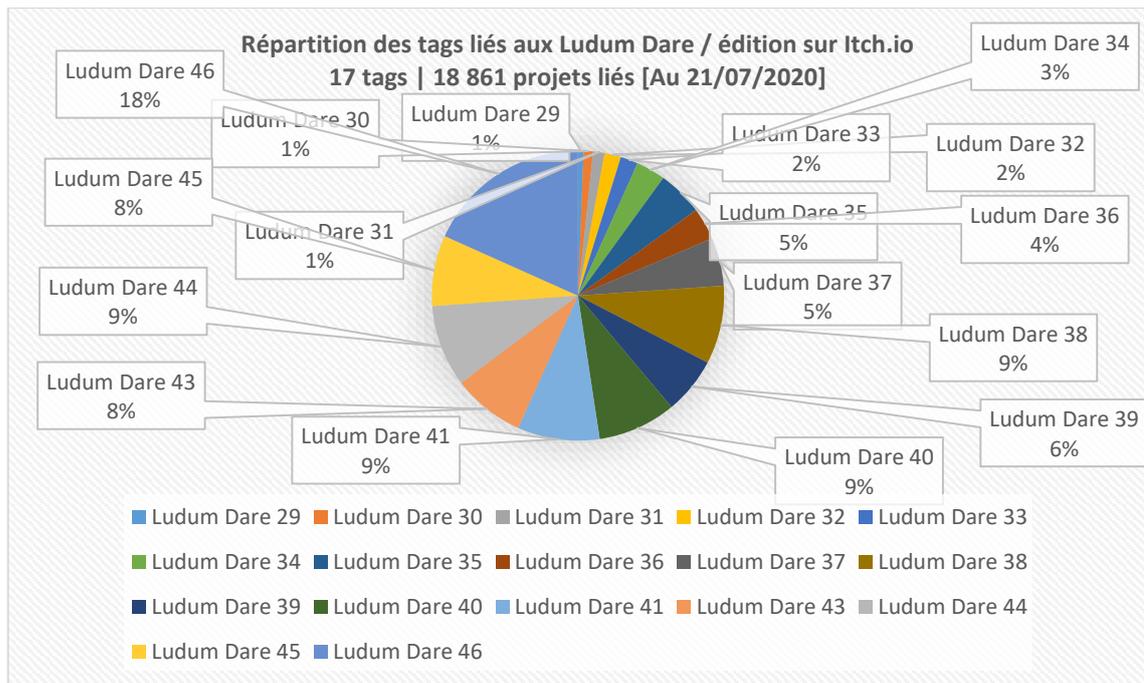


Figure 7 : Répartition des tags liés aux seules Ludum Dare (*Jam*) / édition sur Itch.io.

Cette relation entretenue et développée avec ces mots-clés est pertinente pour Itch.io. L'intérêt porté à ceux-ci permet, à notre sens, une approche dans la compréhension du site comme dispositif sociotechnique disposant d'espaces numériques communautaires où des usages apparaissent et font jaillir des idiomes co-construits par et avec ce dispositif sociotechnique. Steam est une plateforme hégémonique, fermée et tournée vers le joueur. Itch.io est une plateforme ouverte, faisant le lien entre productions et expériences de jeu et tournée vers ces communautés d'auteurs-joueurs actives. Pour exemplifier cela, les mots-clés en relation avec les logiciels (*engines*) et les pratiques de développement sont intéressants.

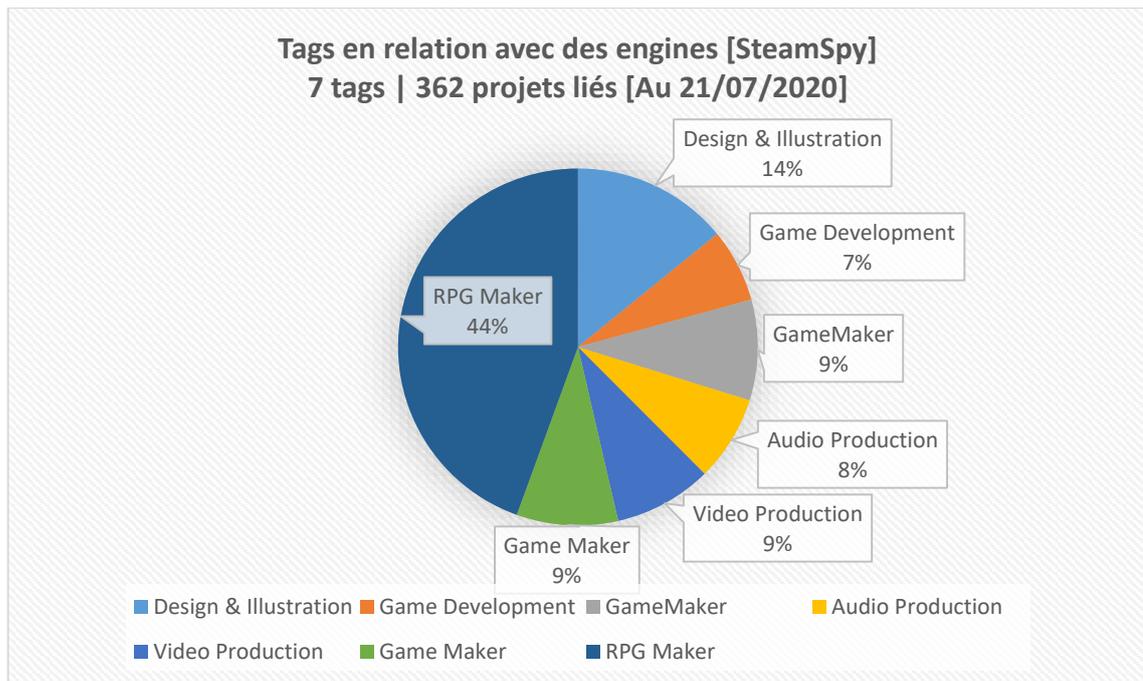


Figure 8 : Tags en relation avec des logiciels de développement de jeux vidéo sur Steam.

Sur Steam (Figure 8), la répartition de ces *engines* se fait essentiellement par la mise en vente de logiciels spécifiques à la création et à la production (« *Game Development* » pour le développement de jeux, « *Audio Production* » pour la production audio, « *Video Production* » pour la production audiovisuelle ou encore « *Design & Illustration* » pour la production graphique). De même, la surreprésentation de RPG Maker⁸⁴ dans ces résultats s’explique par l’accumulation de ressources (des *packages*, un ensemble de ressources complémentaires à la version originale) et de différentes versions du logiciel disponibles à l’achat. La taxonomie ne valorise que très peu les productions liées à ces *engines* et, de fait, ne met pas en valeur les possibilités de ces logiciels ni les usages, les savoirs et les savoir-faire des individus qui se les accaparent.

⁸⁴ RPG Maker est une série de logiciels qui permettent la création de jeux vidéo. Ces logiciels ont la spécificité d’être axés, principalement, sur la création de jeux de rôle (RPG, pour Rôle Playing Game). Nous vous renvoyons à la récente thèse de Pierre-Yves Hurel (2020) pour une étude complète des communautés et des créations réalisées avec RPG Maker.

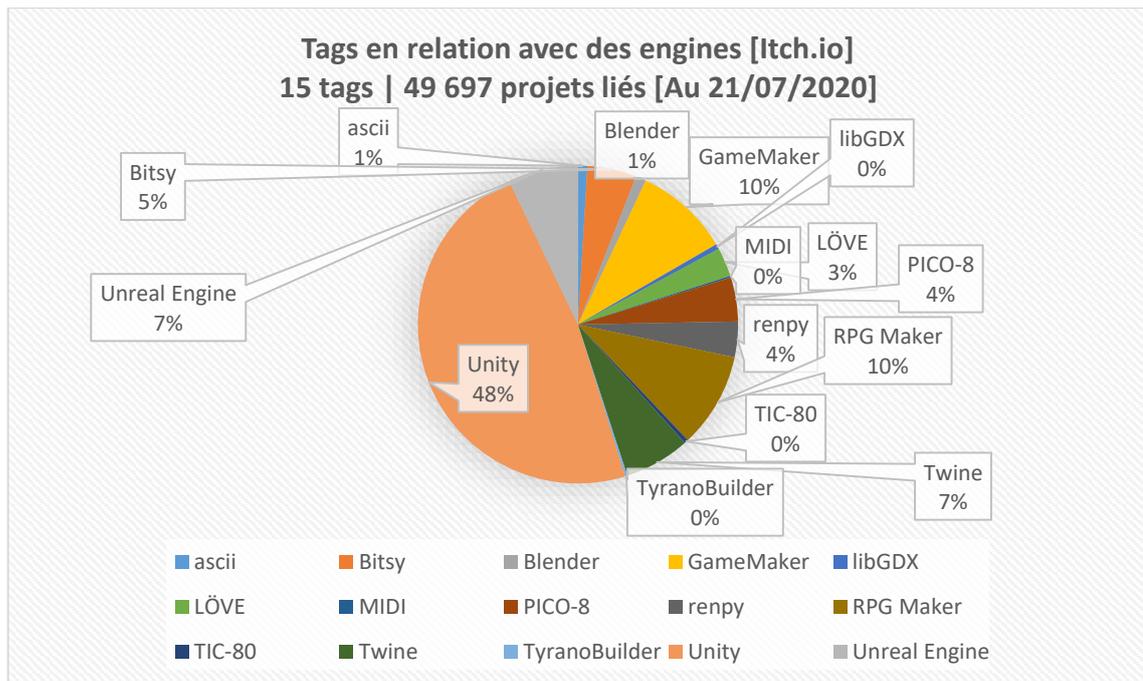


Figure 9 : Tags en relation avec des logiciels de développement de jeux vidéo sur Itch.io.

Sur Itch.io, ces tags sont directement liés aux productions qui en découlent. Les jeux vidéo tagués en rapport à un outil rendent compte des possibilités intrinsèques de celui-ci. Au total, 49 697 projets sont disponibles avec la présence d'un tag lié à un *engine*. Quinze mots-clés sont proposés, allant d'Unity (23 700 projets) à Bitsy⁸⁵ (2 463 projets), en passant par Twine⁸⁶ (3 294 projets), GameMaker⁸⁷ (4 785 projets) ou LÖVE (1 462 projets) (Figure 9). Ces logiciels de développement de jeux vidéo, par leur publicisation et leur accessibilité (gratuité, simplicité d'exécution, ressources nécessaires, etc.), font adhérer des internautes – qui deviendront, potentiellement, des membres de cette communauté d'auteurs-joueurs par une prise en main de ces outils et le développement d'usages et de savoirs faisant sens avec les aspirations idéales-typiques des auteurs de jeux vidéo alternatifs.

En saisissant ce lieu, des valeurs et identités négociées sont comprises. Celles-ci permettent la construction d'un répertoire d'un alternatif englobant cet ensemble d'acteurs, de modes d'action et de caractéristiques sociales affichées (genre, sexualité, politique, etc.). Les recherches de David Chaney sont particulièrement éclairantes à ce sujet. « Si la manipulation de répertoires de styles a construit des valeurs, des relations et

⁸⁵ Se référer au glossaire.

⁸⁶ Se référer au glossaire.

⁸⁷ Se référer au glossaire.

des identités, alors la culture matérielle devient le terrain sur lequel l'ordre social est constitué. Ceci, il me semble, est l'un des aspects les plus importants de la montée en puissance de modes de vie comme 'sites et stratégies' œuvrant à de nouvelles formes d'affiliation et d'identification : c'est-à-dire que la culture devient bien plus une ressource qu'un héritage. Ainsi, ce qui était jadis décrit comme des sous-cultures pourrait désormais être considéré comme des affirmations de modes de vie collectifs, qui négocient réflexivement plus qu'ils ne reflètent directement l'expérience de la classe sociale. » (Chaney, 2004 : 41-42, cité dans Bennett, 2012 : 26). Dans notre contexte, les manifestations alternatives et contre-culturelles affichées dans notre corpus peuvent converger, tout autant qu'elles peuvent diverger sur certains aspects. Toutefois, les pratiques discursives permettent des 'sites et stratégies' œuvrant aux développements d'usages, de pratiques et de savoirs – et donc de productions culturelles au sein d'un répertoire d'un alternatif.

La compréhension du terrain numérique dans lequel nous nous trouvons rend compte de réalités structurant les discours et les productions. Ce caractère hétéroclite montre comment des « individus articulent le sentiment de leur 'différence' vis-à-vis des autres groupes et individus vivant dans les mêmes lieux et espaces urbains et régionaux. Ces façons de vivre et de se mettre en scène intègrent une gamme de positions idéologiques [...]. Elles façonnent ainsi des identités collectives traversées par des circonstances locales, trans-locales et, de plus en plus, mondiales. » (Bennet, 2012 : 26). Dans notre société de l'information et de la communication, ces espaces urbains et régionaux deviennent mondiaux. La communauté d'auteurs-joueurs étudiée dans notre corpus en est la preuve. Certains auteurs viennent d'Islande (Manifestes : #11, #12 et #33), de France (Manifestes : #19, #44 et #100) ou encore d'Angleterre (Manifestes : #24 et #30) et des États-Unis. D'autres encore affichent leur homosexualité (Manifeste #99) ou leur transsexualité (Manifeste #04). Ces parcours de vie, qui se réunissent dans un contexte, dans un lieu et dans un moment, forment une connexion mondiale soulignant « les divers chemins empruntés par les groupes et individus qui aujourd'hui appréhendent la vie quotidienne et créent des interfaces matérielles et symboliques, productrices de sens » (*Ibid.* : 27). L'une de ces interfaces, nous le verrons ci-contre, est le *Do It Yourself* comme régime d'engagement et interface entre les individus et les espaces en ligne ou hors ligne.

En d'autres mots, ces usages se construisent dans un cadre de référence. Ici, l'usage est un usage technique (l'écriture ou la réalisation technique d'un manifeste numérique) s'inscrivant dans un cadre (le site internet Itch.io) et dans un contexte social (une *Jam*) et dans un contexte historique (lié à l'industrie culturelle globalisée des jeux vidéo et aux discours alternatifs présentés dans le premier chapitre). À ce sujet, les travaux de Patrice Flichy concernant les cadres socio-techniques sont opportuns. Ce dernier montre comment des groupes sociaux développent des usages, des attitudes, des pratiques et des représentations par rapport à leurs cadres de référence. Flichy aborde la notion de cadre de référence par la technique, inscrivant sa recherche dans la continuité de l'œuvre d'Erving Goffman. Celui-ci distingue deux types de cadres : le cadre naturel et le cadre social. Pour Goffman, le premier cadre cité se rapporte aux actions de manipulation dans un monde naturel tandis que le second, lui, oblige une prise en compte des mondes spécifiques et particuliers dans lesquels les différents acteurs sont engagés. Erving Goffman explicite cela à travers l'exemple d'une partie de dames qui « est pilotée en deux sens différents : elle suppose, d'une part, la maîtrise physique non d'un signe mais du support et, d'autre part, elle appartient à l'univers social des positions et des oppositions qui se construit au cours de la partie. » (Goffman, 1991, cité dans Flichy, 2003 : 122).

Dans le contexte qui est le nôtre, cette maîtrise du support est réalisée par relations sociotechniques tandis que l'univers social des positions et des oppositions se construit par les pratiques discursives analysées. Les participants de la *Manifesto Jam* font valoir des positions par leurs écrits tout autant que par leurs productions personnelles hébergées sur Itch.io. En cela, Itch.io développe un cadre de référence. Celui-ci « permet de percevoir et de comprendre les phénomènes techniques auxquels on assiste et d'organiser son action et sa coopération avec les autres acteurs. Il est constitué d'un ensemble de savoirs, de savoir-faire et d'artefacts techniques mobilisés dans le déroulement d'une action technique. Le cadre de référence permet de structurer les interactions qu'un individu développe avec les artefacts techniques et avec les autres hommes, organise les interprétations et délibérations que l'individu tient face à lui-même. » (Flichy, 2003 : 130). Si ces cadres de référence ne sont pas nécessairement uniques, ils permettent aux acteurs d'une opération technique (ici, les participants de la *Manifesto Jam* réalisant une opération technique dans l'écriture ou la réalisation d'un manifeste jouable / hypertextuel) de se situer par rapport à ce cadre de référence. D'où la nécessité de comprendre Itch.io

sépare du lieu social où il fait réagir des publics » (Esquenazi, 2013 : 17). En d'autres termes : la co-production du sens ne se fait pas du seul objet, mais bel et bien de l'expérience ; du lien entretenu à cet objet dans une communauté précise. La prise en compte d'Itch.io comme espace co-construit par une communauté liée aux jeux vidéo alternatifs insère la *Manifesto Jam* et sa communauté dans un ensemble plus vaste. Et non comme un potentiel évènement isolé d'un tout, dont la signification ne viendrait que de l'objet publié. « Finalement, chez Hennion, tout serait affaire de bricolage : les 'publics' bricolent une compréhension de l'objet avec les divers éléments à leurs dispositions, discours médiatiques, lieux communs, discussions entre pairs. » (*Ibid.*). Une notion de bricolage qui, nous allons le voir ci-contre, est fondamentale dans cette volonté de comprendre l'activité de cette communauté d'auteurs-joueurs.

2.2. Conventions idéologiques et esthétiques chez les auteurs de ces manifestes

« Chez Howard Becker, les conventions ne sont pas seulement des repères arbitraires qui, comme la signalétique routière, favorisent des phénomènes de coordination tacite, mais, au sens fort du terme, elles s'apparentent à de véritables critères esthétiques. » (Germain-Thomas, 2012 : 145). Dans le cas du jeu vidéo, le premier critère esthétique trivial est « l'aspect graphique ». Une formule fourre-tout centrale dans les discours entourant les jeux vidéo labélisés AAA (la quête d'une expérience authentique, voulue réaliste, « à l'intérieur d'un contexte décidément non-réaliste » (Arsenault, 2011 : 187)) tout autant que dans les *indie games* et leur style *Pixel Art*⁸⁹ devenu norme esthétique synonyme d'indépendance par sa diffusion et son acceptation collective (Garda et Grabarczyk, 2016 ; Juul, 2014). Dans cette sous-partie, par l'étude des négociations discursives au sein du cadre référentiel qu'est Itch.io, nous poursuivons notre compréhension des conventions esthétiques et idéologiques liées au répertoire d'un alternatif.

2.2.1. Les outils de développement de jeu comme le véhicule de valeurs esthétiques

Cette publicisation des logiciels, des outils et des ressources permet un accès facilité à la création. Un constat primordial dans l'émergence de jeux vidéo rompant avec

⁸⁹ Se référer au glossaire.

la binarité des productions vidéoludiques disponibles sur le marché (AAA, d'un côté ; *indie games*, de l'autre). La notion d'accessibilité des logiciels, des outils et des ressources ne repose sur aucune définition précise. « Les 'outils accessibles' pour la création de jeux vidéo n'ont pas une définition unique et stricte et peuvent prendre de nombreuses formes. Ils peuvent être accessibles financièrement, être bon marché ou gratuits. Ils peuvent également être accessibles sur le plan du matériel nécessaire pour les faire fonctionner, ne nécessitant que des ordinateurs personnels communs ou des appareils mobiles basiques. En fournissant des informations visuelles claires et en évitant le jargon dans les options et les intitulés, ils peuvent être accessibles en matière de présentation et d'utilisation de l'interface. Ils peuvent également être accessibles en permettant à l'utilisateur de distribuer facilement ses jeux. Le fait qu'un programme offre des ressources préexistantes avec lesquelles l'utilisateur peut commencer à *build*⁹⁰ son propre jeu est également un élément de son accessibilité. »⁹¹ (Reed, 2020 : 2186-2195[Empl.]). Nombre de ces outils, par leur accessibilité, sont utilisés pour produire de nouvelles créations alternatives, expérimentales et indépendantes (Figure 9). La communauté d'auteurs-joueurs de cette *Manifesto Jam* ne manque pas de le rappeler.

⁹⁰ Se référer au glossaire.

⁹¹ [Traduction personnelle] - « 'Accessible tools' for making video games do not have a single, strict definition and can take many forms. They can be accessible financially, being cheap or free. They can also be accessible in terms of the hardware needed to run them, only requiring basic personal computers or mobile devices. By providing clear visual information and avoiding jargon in options and labels, they can be accessible in terms of how the interface is presented and used. They can also be accessible by enabling the user to easily distribute their games. Whether a program offers pre-existing resources for the user to begin building their own game with is also an element of its accessibility. »

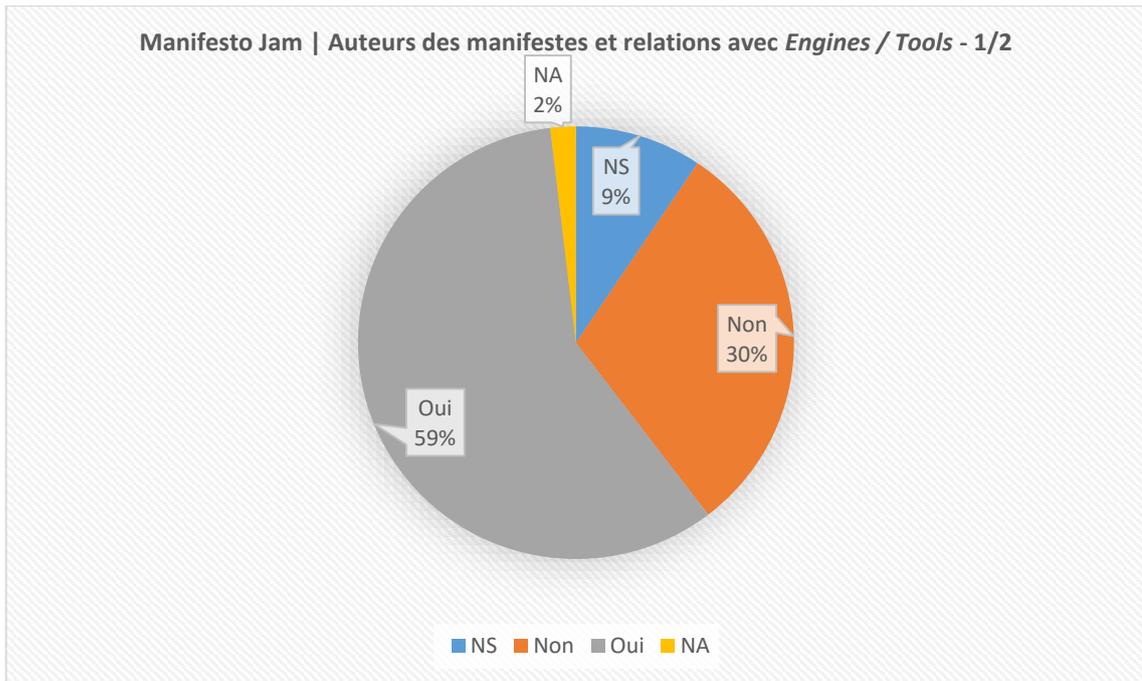


Figure 11 : Auteurs des manifestes et relations affichées et revendiquées avec des logiciels et outils accessibles permettant la création.

Les résultats de nos recherches montrent un aspect crucial dans l'émergence de conventions esthétiques par l'utilisation de ces logiciels et outils. 59% des auteurs de ces manifestes réclament une relation avec des logiciels de développement de jeux vidéo et d'outils accessibles permettant d'accéder à cette création personnelle (Figure 11). Dans le détail, et contrairement aux résultats généraux sur Itch.io (Figure 7), Bitsy (33%) et Twine (38%) sont plébiscités tandis que 26% des auteurs mentionnent le terme « *Tools* » (outils) comme généralité globalisante (Figure 12).

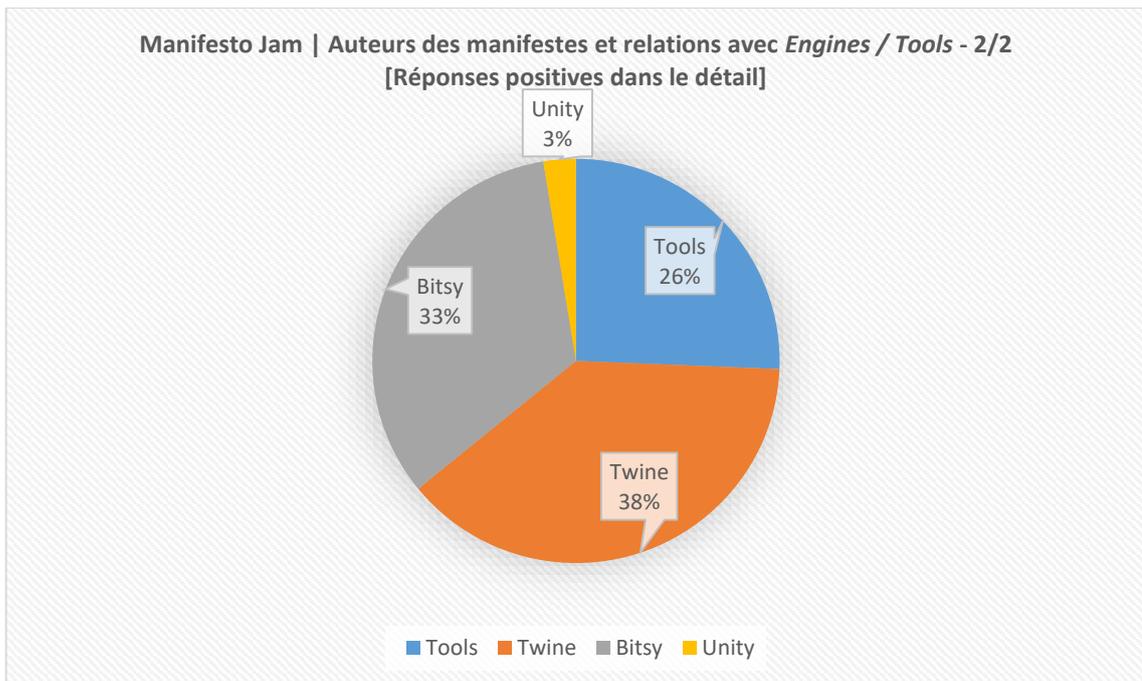


Figure 12 : Détails des relations affichées et revendiquées avec des logiciels et outils accessibles permettant la création.

Cette différence significative entre les résultats généraux (Figure 9) et ceux de la *Manifesto Jam* s'explique par certaines caractéristiques communautaires des auteurs présents dans cette *Jam* tout autant que dans le contexte de la *Jam* elle-même. Si nous revenons sur ces aspects dans le détail ultérieurement, il doit être compris, ici, que ces auteurs s'intègrent dans différentes communautés (*Queer*, *Bitsyfolk*) dont les productions et les œuvres passent par ces outils de développement. De même, l'injonction à la création personnelle portée par le contexte de la *Jam* et dans les écrits manifestaires tend à se tourner vers ces outils reconnus pour leur accessibilité au sein de cet espace numérique (Itch.io). Enfin, nous le verrons, la part des revendications *queer* chez certains de ces auteurs renvoie à des usages et des pratiques particulières avec ces outils chez les personnes liées à la communauté *queer*.



Figure 13 : Nuage de mots synthétisant les entrées (adjectifs) pour la propriété relationnelle.

L'analyse par occurrence confirme ces résultats par l'étude des adjectifs présents (841 entrées au total) dans les manifestes du corpus. Une catégorisation référentielle regroupant sept propriétés a été réalisée afin de synthétiser ces résultats.⁹² De ceux-ci, les propriétés relationnelles (129 entrées au total) rendent compte de l'omniprésence des référents « *Tools / Engines* » pour désigner la relation entretenue entre ces auteurs et l'acte de création (Figure 13).

Par cette relation, les conventions esthétiques se construisent autour des possibilités et des limites fixées par ces mêmes outils.

Bitsy permet de créer des jeux courts, aux possibilités graphiques limitées et à la jouabilité que nous qualifierons de simplifiée. Le moteur de jeu permet le déplacement du personnage dans quatre directions et une interaction sommaire (déclencher une boîte de dialogues) avec des objets. Twine est, lui, un outil de création de jeux hypertextuels. Ces deux outils ne nécessitent aucune connaissance de programmation et sont gratuits. Unity, au contraire, bien que gratuit, propose une interface bien plus ardue, demandant un temps d'adaptation et des connaissances en programmation informatique.

En plébiscitant Bitsy et Twine, ces auteurs reconfigurent l'horizon d'attente derrière les conventions esthétiques érigées par l'industrie et le label *indie*. L'un des manifestes présents dans notre corpus (Manifeste #36) synthétise cela par un discours, touché par l'implicite, construit en opposition à ces « figures ennemies ».

⁹² Le détail de ces résultats et des entrées (adjectifs) sont disponibles dans les annexes. L'accès à celles-ci est présenté dans l'avant-propos de ce mémoire de recherche. Les catégories référentielles regroupent ces propriétés : (1) Propriété d'inclusion [Genre/Sexe/Politique] ; avec 55 entrées. (2) Propriété d'inclusion [Joueur/Communauté] ; avec 12 entrées. (3) Propriété de dénomination [Objet/Jeu] ; avec 161 entrées. (4) Propriété d'expérience ludique [Expérience/Jeu] ; avec 235 entrées. (5) Propriété auctoriale [Auteur/Développement] ; avec 131 entrées. (6) Propriété culturelle et artistique [Auteur/Jeu] ; avec 118 entrées. (7) Propriété relationnelle [Objet/Jeu/Développement] ; avec 129 entrées.

L'accumulation de propos hostiles (« *Fuck exposition* », « *Fuck Cinematic Experiences* », « *Fuck realism* », « *Fuck plots* ») résonne comme les marqueurs vindicatifs de résistance à l'hégémonie ; à ses représentations, valeurs et conventions esthétiques.

Par le partage de cette colère, de nouvelles valeurs apparaissent et formalisent les contours des conventions esthétiques d'un alternatif (« *Your game should enable stories. Not tell them,* » « *Your game should bleed style* », « *The game should bleed style* », « *The same goes for substance* », « *Make more shit.* »). Cette relation au corps (« *bleed* »,



Figure 14 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété de dénomination de l'objet.

« *substance* ») et cette injonction créative brute, sans filtres (« *Make more shit* »), sont des valeurs peu négociées par les différents auteurs. Nombre d'entre eux revendiquent la nécessité de créations caractérisées par des adjectifs comme « *Small* », « *Tiny* », « *Weird* », « *Radical* », « *Short* », « *Broken* », « *Garbage* », « *Crap* », « *Shit* », « *Trash* », etc. (Figure 14).

Dans sa recherche sur l'esthétique des jeux, Simon Niedenthal (2009) cherche à dépasser la convention d'esthétisme vidéoludique réduite au seul aspect graphique. Pour lui, l'esthétisme vidéoludique se comprend à travers trois sens fondamentaux avec, premièrement, les phénomènes sensoriels que le joueur rencontre dans le jeu (une relation haptique mentionnée dans notre premier chapitre). Secondement, une filiation vers d'autres formes artistiques fournissant une possibilité de généralisation sur l'art par des jeux vidéo partagés avec d'autres formes d'art. Troisièmement, et c'est le sens qui nous intéresse le plus ici : l'esthétisme comme l'expression du jeu vécu (plaisirs, émotions, sociabilités, formalités, etc.), faisant référence à l'idée d'expérience esthétique. (2009 : 2). Par l'accessibilité, cette communauté d'auteurs-joueurs acquiert une certaine maîtrise de l'outil et de ses codes. Autrement dit, ces usagers braconnent. Notion formalisée par Michel De Certeau (1991), le braconnage replace l'utilisateur dans sa créativité, son inventivité et son habileté ; dans cette « ruse », cet « art d'utiliser [ce qui lui] est imposé » (1991 : 53). En ce sens, De Certeau considère la consommation comme un acte disposant de ses propres logiques pour lesquelles l'utilisateur n'est pas passif. L'utilisateur ne répète pas inlassablement un même schéma béhavioriste. Au contraire, son usage est touché par des

tactiques d'appropriation. Il développe des manières de faire qui lui sont propres par des ruses, son habileté et ce braconnage ; tout en suivant une tactique établie. Michel De Certeau poursuit, définissant la tactique comme « une action calculée qui détermine l'absence d'un propre » (*Ibid.* : 60). Ou, pour le dire autrement, un individu fait preuve de tactique sur le lieu d'autrui. « La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé. » (*Ibid.*). Ici, l'expérience esthétique décrite par Niedenthal se trouve aux fondements des outils et de leurs limites. Par mise en place de tactiques, les acteurs présents dans la communauté d'auteurs-joueurs peuvent détourner des cadres d'usages par leur ruse. Par ce braconnage.

En adoptant un outil de création, les auteurs consolident une attitude créative où, par un jeu d'expérimentations et d'incertitudes, comprennent les cadres d'usages, les limites et les possibilités (Unity ne dispose pas des mêmes possibilités que Twine, Twine ne propose pas la même prise en main qu'Unity ...) pour une démarche qui leur est personnelle. Pour accomplir un but, un objectif, une volonté personnelle de création. En ce sens, les adjectifs « *Small* » et « *Tiny* » découlent des limites de Bitsy et Twine dans la conception de jeux. L'acceptation de celles-ci permet à l'auteur de s'ouvrir vers des possibilités d'expression ; d'aller au-delà des seuls murs de l'outil de développement pour offrir ces jeux étranges, radicaux, abstraits (*Weird, Radical, Abstract, Trash*, etc.). En devenant usager, l'individu va au-delà du simple déterminisme technologique et des simples limites techniques. Au fil de son braconnage, des interactions avec la communauté d'acteurs et de ses expérimentations radicales ou abstraites, celui-ci développe une ou des préférences dans son ou ses usages de l'outil technique. Il « fait avec » pour reprendre l'emploi de De Certeau (*Ibid.* : 50).

L'attitude créative repose également sur l'acceptation de ses usages, de ses envies voire de ses limites personnelles et des conséquences qu'elles entraînent sur l'esthétisme final de l'objet (*Shit, Crap, Broken, Garbage*, etc.). Cette compréhension de l'esthétisme rejoint certaines qualités fondamentales du *Do It Yourself* : « l'énergique et [le] crade [...] quelque chose de profond qui 'sorte des tripes' [...] qui ne soit pas trop travaillé, ou alambiqué, sous peine de le rendre trop propre, *c.-à-d.* rébarbatif. [...] Il y a une réelle injonction à vivre et exprimer par un moyen ou un autre (musique, danse, etc.) ce que l'on ressent [...] Le DIY sous-tend aussi une manière implicite de ressentir et de vivre la musique [- dans notre cas, le ludique]. » (Jamet, 2015 : 451-452). Si l'outil véhicule des caractéristiques formalisant la production (*Small* et *Tiny*, ou hypertextuel pour Twine),

l'expérience esthétique et l'approche DIY intègrent l'auteur au cœur d'une attitude créative dont les outils et le processus créatif formalisent, eux, un résultat construisant le registre d'un alternatif. Celui d'un contexte et d'un lieu ; d'un moment et d'une communauté.

Par cette mise en relation, le *Do It Yourself* transparaît comme une interface (Jamet, 2015 : 448) entre l'esthétisme des œuvres et leurs auteurs. Chris Young (2018) décrit cela comme le processus de production des *everyday gamemakers* (littéralement, les créateurs de jeux vidéo du quotidien ; couvrant un spectre large entre amateurs et professionnels) qui établissent leurs propres normes et pratiques culturelles grâce aux outils de production ou à des plateformes de distribution du développement des jeux numériques (2018 : 6). Dans une thématique plus proche de la nôtre, John Vanderhoef (2016) préfère l'utilisation du terme *everyday developers* pour se référer à des pratiques – et aux productions résultantes – touchées par ce *Do It Yourself* (2016 : 39-40). Ces valeurs esthétiques rejoignent, par l'expression de soi et le régime du *Do It Yourself*, les dires d'Anna Anthropy dans sa volonté de développement de *zines games* - reprenant l'esprit de ces productions personnelles faites avec les outils à portée de main, photocopiées et distribuées dans une volonté de « transmission d'idées et de culture de personne à personne, comme des artefacts personnels »⁹³ (Anthropy, 2012 : 11).

Finalement, les approches esthétiques portées dans ces manifestes ne sont, là encore, que les processus d'identification collective (Riom, 2017) permettant à des individus singuliers une construction de conventions partagées, mais disputées et négociées, au sein d'une instance collective et communautaire. Pour cause, l'utilisateur s'inscrit dans un groupe social (la communauté des auteurs-joueurs par la mise en commun des écrits de la *Manifesto Jam* et par leurs productions personnelles) dont les deux fondements distincts sont « le sentiment subjectif d'appartenir à une même communauté d'une part, la recherche rationnelle d'intérêts communs d'autres part. » (Morel, 2013, cité dans Morelli, 2016 : 32-33).

De là, il nous revient de questionner les valeurs idéologiques qui, nous le voyons, imprègnent les manifestes présents dans notre corpus et coordonnent, d'une certaine manière, les valeurs esthétiques du répertoire de cet alternatif.

⁹³ [Traduction personnelle] – « Games as zines: as transmissions of ideas and culture from person to person, as personal artifacts. »

discursives de la scène punk. Fabien Hein (2012) comprend la vulgate punk comme une injonction à l'action, « en opposition frontale à la passivité et à toute conception spectatrice de la culture » (2012 : 21). Un éloge à l'action où « la notion de performance (lorsque dire, c'est faire) s'avère centrale. L'acte de produire devient au moins aussi déterminant que ce qui est produit. [...] [Réduisant] l'écart entre acteur et spectateur, entre consommateur et producteur par l'augmentation croissante du nombre de pratiquants. En cela, cette hyper-centralité de l'action semble indissociable d'une dynamique participative. » (*Ibid.* : 36-37).

Dans cette continuité des recherches sur l'éthique du *Do It Yourself*, Jamet procède, lui, à une jonction entre les valeurs esthétiques, pratiques et idéologiques derrière ces productions, rappelant que « le DIY permet aux individus de découper le monde social entre aliénés et libérés (Eux contre Nous), entre les tenants de la culture officielle et ceux des contre-cultures. Plus que cela, le DIY est intrinsèquement une raison d'agir qui permet de se reconnaître : essayer de se libérer du monde pratico-inerte en agissant par soi-même et en détournant les objets [- le braconnage préalablement mentionné -] et codes de la société, devient à la fois une raison morale (liberté collective, responsabilité individuelle) et une raison pratique. Le DIY se trouve donc [...] être le soubassement du cadre éthico-pratique des contre-cultures, permettant une multiplicité d'interprétations et de discours mais avec l'injonction de le dire et le vivre, de le reconnaître (ou non) dans tous les domaines de la vie. [...] Prescrivants du sens aux acteurs, légitimant leurs activités autant que leurs compréhensions du monde et les expériences qu'ils en font, le DIY se révèle comme interface fondamentale entre horizons normatifs et pratiques. » (2015 : 456-457). Un esprit *Do It Yourself* touchant, sur ces critères, 56% des manifestes publiés lors de cette *Manifesto Jam*. Dans cette continuité, la quasi-totalité (90%) des auteurs de ces manifestes revendique une forme d'expression de soi, de cette recherche de connaissances et de compréhension de son environnement personnel, dans leurs écrits ou dans leurs productions.

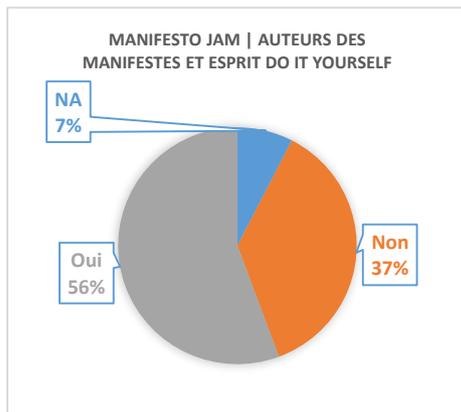


Figure 16 : Auteurs des manifestes et esprit *Do It Yourself* présent dans les écrits manifestaires / dans les créations personnelles.

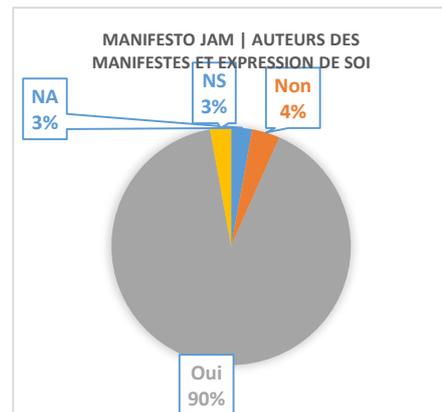


Figure 17 : Auteurs des manifestes et revendications d'expression de soi dans les créations personnelles.

Cette jonction permise par le *Do It Yourself* entre conventions esthétiques et conventions idéologiques dans l'expression de soi par les outils utilisés converge vers la notion de créativité individuelle définie par Mihály Csíkszentmihályi (1996) comme des « personnes qui vivent le monde de façon novatrice et originale. Il s'agit d'individus dont les perceptions sont nouvelles, dont les jugements sont perspicaces, qui peuvent faire des découvertes, expériences et trouvailles importantes qu'ils sont les seuls à connaître ou maîtriser. »⁹⁵ (1996 : 25). En ne conservant que cet aspect définitionnel de la notion de créativité individuelle, nous retrouvons ce « Je » perçu comme créateur singulier et unique ; dont l'outil premier est son soi, son Être, son Histoire et ses histoires comme des récits de vie. Ce créateur dont les productions tout aussi singulières sont qualifiées, par exemple, d' « artefacts personnels » - pour reprendre le terme employé par Anna Anthropy (2012 : 11). Une redite, en somme, du mythe du créateur singulier, romantique et isolé - comme nous le pointions dans la publicisation des figures *indie* du documentaire *Indie Game: The Movie* (voir 1.2.). Cette revendication du « Je » comme singularisation d'une œuvre est identifiée par Roberta Shapiro et Nathalie Heinich comme le processus dynamique de changement social d'« artification » (2012).

Dans ce répertoire d'un alternatif, l'artification se trouve à la fois dans l'autodésignation des auteurs de ces manifestes autant que dans la structuration du cadre référentiel (Itch.io). L'autodésignation chez ces auteurs est repérée par recoupement des

⁹⁵ [Traduction personnelle] – « to refer to people who experience the world in novel and original ways. These are individuals whose perceptions are fresh, whose judgments are insightful, who may make important discoveries that only they know about. »

signatures et des biographies sur leurs profils personnels (Itch.io, Twitter, ou site personnel). 49% des auteurs participant à la *Manifesto Jam* entretiennent une relation avec l'art. De ce premier pourcentage, 32% se considèrent comme des artistes (*Artist*) tandis que 17% revendiquent des créations vidéoludiques touchées par l'art (*Art Games*) (Figure 18). Des *Art Games* particulièrement présents dans la base de données d'Itch.io avec 4 222 projets présents⁹⁶. Ajoutons à cela que, sur la totalité des participants, dix-sept s'autodésignent comme des auteurs/rédacteurs/écrivains/individus liés à l'écriture et la narration (*Writer*). Une posture auctoriale qui, comme l'explique Sébastien Genvo, « n'est pas anodine puisqu'elle entre notamment dans la logique d'inscription du médium en tant qu'instance culturelle et artistique, où il s'agit de montrer que l'œuvre produite entretient une relation expressive avec un sujet créateur, qui en est la cause. » (2003 : 8).

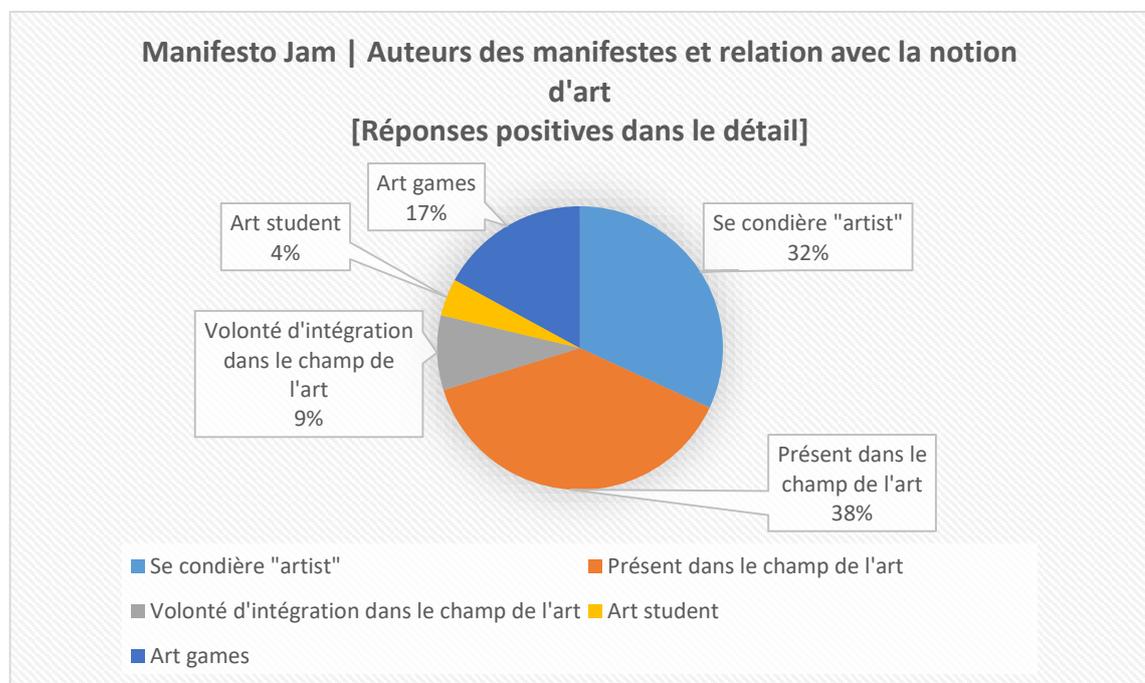


Figure 18: Auteurs des manifestes et relation avec la notion d'art.

L'intérêt d'invoquer Mihály Csíkszentmihályi réside dans la continuité donnée à cette première démarche explicative. Le psychologue hongrois ajoute qu'outre la seule créativité individuelle, le résultat final doit, lui, être validé par ce qu'il nomme « un groupe d'experts » qui reconnaît et valide cette création. « Tout cela, [nous dit-il,] est nécessaire pour qu'une idée créative, un produit ou une découverte se réalise. »⁹⁷ (1996 :

⁹⁶ Données recueillies le 21 juillet 2020.

⁹⁷ [Traduction personnelle] – « A field of experts who recognize and validate the innovation. All there are necessary for a creative idea, product, or discovery to take place. »

6). En un sens, ces conventions se comprennent comme les deux faces d'une même pièce. Si ce « Je » est le verso, le « Nous » en est le recto. Ces deux faces forment un socle commun permettant la co-construction des valeurs idéologiques de ce répertoire d'un alternatif. L'expression de soi et la créativité qui en découlent en sont des valeurs cardinales pour la communauté d'auteurs-joueurs. Elle, qui agit comme ce « Nous » ; ce groupe d'experts décrit dans les travaux de Mihály Csíkszentmihályi.

Ce passage incessant du « Je » au « Nous » se retrouve dans l'autodidaxie de certains acteurs présents dans cette communauté d'auteurs-joueurs (47% des participants affichent dans leurs écrits une relation ou une injonction touchée par le caractère autodidactique). Fabien Hein (2014) confirme que, le *Do It Yourself*, dans son régime d'engagement susdécrit, « enrichit l'expérience immédiate de ses acteurs. En valorisant à ce point l'action, il réaffirme les potentialités créatives de l'être humain et son aptitude à l'autodidaxie. [...] [L'expression d'un engagement constitue] une participation – sinon un apprentissage – exemplaire [...] par la multiplication de petits liens (qui libèrent) comme autant d'additions de petites forces génératrices de réseaux, de compétences, d'exemplarité et finalement, de puissance en capacité de rendre la société plus libre, plus égalitaire et plus conviviale. » (2014 : 155). L'autodidaxie, dans notre cas, se voit particulièrement dans la volonté de « faire aller » vers des outils, « faire aller » vers des perspectives de création, voire vers de nouvelles manières de façonner et médier le ludique. Les outils de développement, si accessibles soient-ils, reposent sur une relation autodidactique par l'usage (le triptyque « individu – création – échec » dans le parcours de création) découlant sur une appropriation dudit outil. L'utilisateur, par sa ruse, met en place des tactiques permettant le braconnage (De Certeau, 1991). Cet utilisateur développe une appropriation. Il détourne les cadres d'usages. Celui-ci définit son usage et, *in fine*, devient « auteur » par l'attitude créative développée grâce à l'habileté exprimée dans ce braconnage.

Par cet aspect, nous retrouvons dans le régime d'engagement du *Do It Yourself*, le processus d'appropriation des usages – et de la création – par l'échec et le braconnage ; permettant une forme d'autodidaxie. Toutefois, cette autodidaxie n'est pas centrée uniquement sur le seul « Je ». Là encore, une pluralité d'acteurs est présente pour

l'accompagner⁹⁸. D'une part, les outils de création mentionnés (Bitsy, Twine, Unity, etc.) sont les premiers chaînons amenant à la création. Les développeurs de ces outils participent, en ce sens, à l'émergence d'une attitude créative. De même, dans son braconnage, l'utilisateur peut être amené à télécharger des tutoriels, à lire des commentaires ou encore à télécharger des *assets packages*, voire des *scripts* rendus disponibles sur des sites d'hébergement et de gestion de développement de logiciels (GitHub⁹⁹, par exemple). 20% des profils présents dans cette *Manifesto Jam* présente une relation avec cet aspect de partage de connaissances. 37% de ces participants affichent une redirection vers leur profil GitHub – et donc vers leurs projets, leurs scripts et leurs codes (Manifestes : #22, #31, #36, #55, #64, #69, #81, #92 et #101). De même, 25% des participants formalisent des discours touchés par la culture de l'*Open Source*¹⁰⁰ (Manifestes : #35, #48, #52, #85, #98 et #102).

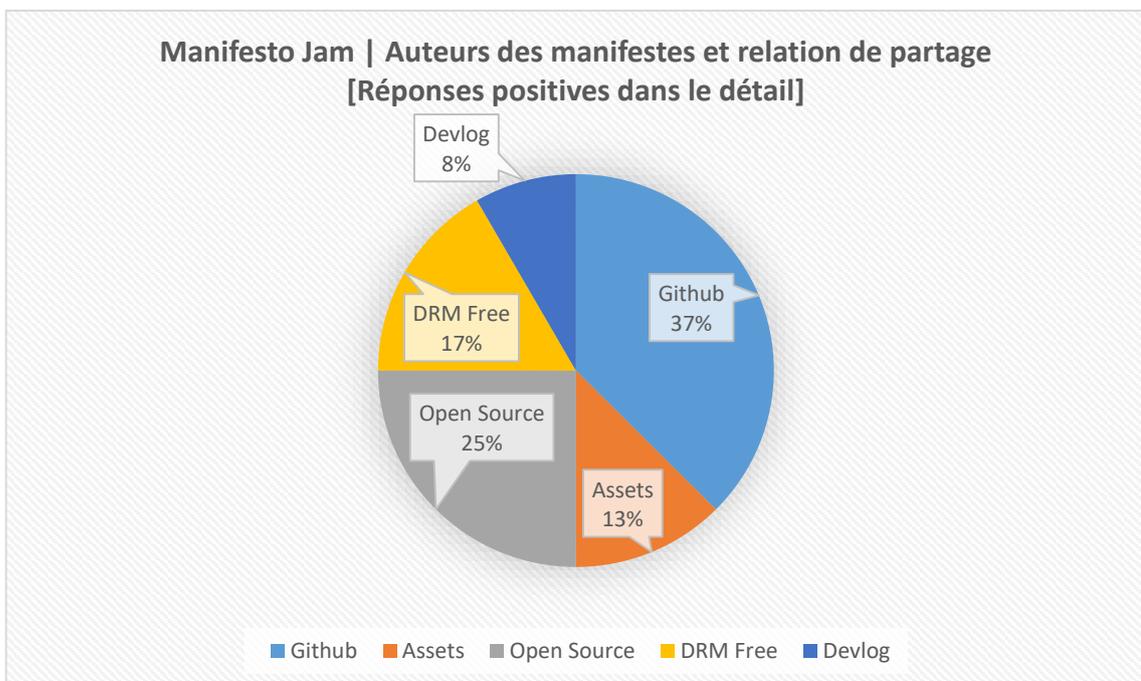


Figure 19 : Auteurs des manifestes et relation de partage.

Ces partages et le braconnage qui en résultent se comprennent comme des valeurs importantes pour la consolidation du registre d'un alternatif. Par l'accessibilité des outils de développement, des utilisateurs novices en informatique peuvent s'approprier des

⁹⁸ Dans cette perspective, Howard Becker décrit cela de cette manière : « Les œuvres d'art ne représentent pas la production d'auteurs isolés, d'artistes' qui possèdent un don exceptionnel. Elles constituent bien plutôt la production commune de toutes les personnes qui coopèrent suivant les conventions caractéristiques d'un monde l'art afin de donner naissances à des œuvres de cette nature. » (2010 : 59).

⁹⁹ Se référer au glossaire.

¹⁰⁰ Se référer au glossaire.

usages liés au développement de productions vidéoludiques et construire une attitude créative. Néanmoins, le caractère hétéroclite des parcours professionnels des différents acteurs (voir 3.3.) montre des différences dans le capital culturel lié à la technique (programmation, maîtrise des outils, animations, graphismes, etc.). Des différences comblées par un partage de connaissances et la possibilité de braconner vers des scripts parfaitement codés. Dans ce sens, nous rejoignons les propos écrits par Flichy (2010) concernant la démocratisation des compétences techniques offertes par Internet et les technologies numériques. « Dans cette perspective, la démocratisation des compétences repose d’abord sur l’accroissement du niveau moyen de connaissances (dû notamment à l’allongement de la scolarité) et sur la possibilité offerte par Internet de faire circuler les savoirs, de livrer son opinion à un public plus vaste. L’amateur qui apparaît aujourd’hui à la faveur des techniques numériques y ajoute la volonté d’acquérir et d’améliorer des compétences dans tel ou tel domaine. Il ne cherche pas à se substituer à l’expert professionnel ni même à agir comme un professionnel ; il développe plutôt une ‘expertise ordinaire’, acquise par l’expérience, qui lui permet de réaliser, pendant son temps libre, des activités qu’il aime et qu’il a choisies. Modeste et passionné, il couvre toute une gamme de positions entre l’ignorant, le profane et le spécialiste. Son expertise est acquise peu à peu, jour après jour, par la pratique et l’expérience. On parle parfois d’hybridation entre amateur et professionnel, dont le pro-am [- pour professionnel-amateur -] est le prototype flamboyant. » (2010 : 10-11). Le cas de l’une des participantes explicite à merveille cette idée (Manifeste #92).

Développeuse professionnelle chez Microsoft, passée par le MIT Lab, celle-ci rend disponible plus d’une centaine de projets sur son profil GitHub. Par ses partages, l’auteure permet à quiconque de braconner, de prendre connaissance, voire de s’approprier les connaissances mises à disposition. D’apprendre petit à petit par ce partage de connaissances entre la spécialiste et un profane. De même, cette valeur de partage et du libre (*Open Source*, *DRM Free*¹⁰¹, partage de *scripts*, *assets packages*, etc.) formalise une certaine éthique hacker – l’un des auteurs présents dans notre corpus s’en revendique explicitement (Manifeste #31). Une éthique où la manipulation des limites des logiciels et des outils adoptés, où le libre et l’*open source*, en sont les fondements. Une éthique « dans laquelle la créativité est valorisée en fonction de l’utilisation

¹⁰¹ Se référer au glossaire.

imaginative de ses propres capacités en vue d'une contribution étonnante. [...] Ainsi, [...] la distribution gratuite d'œuvres créatives [sont] des pratiques prédominantes qui [intègrent] l'éthique des hackers : la réutilisation de ressources, le soutien à la distribution de logiciels libres et la transmission de connaissances gratuites, accessibles et modifiables. » ¹⁰² (Polymeropoulou, 2019 : 84-85).

Par cette éthique et par ces valeurs de partage, se consolide une aura communautaire avec le *Do It Yourself* comme interface entre un tout (le « Nous ») et une pluralité d'acteurs singuliers (le « Je »). Au point où ce DIY se conjugue désormais en DIT, pour *Do It Together (faisons-le ensemble)*. Dénomination permettant l'inclusion des dimensions collectives, communautaires et participatives dans la démarche créative (Gabrys et al., 2018 : 4536).

2.3. Le répertoire d'un alternatif en action : l'exemple des *Queer Games*

L'ensemble de ces valeurs négociées – ou non – formalisent une compréhension d'un répertoire d'un alternatif. L'un des aspects les plus mis en avant est, nous l'avons vu, la valeur expressive érigée en complément à l'injonction d'action.

Cette communauté d'auteurs-joueurs enjoignent le lecteur à se diriger vers des outils ; à braconner par la formation d'une tactique personnelle découlant, par l'usage, à l'expression de soi, de son environnement et de ses expériences. Un rapport au soi qui, souvent, est accompagné de revendications d'inclusion de groupes minorés par des critères de genre, d'orientation sexuelle ou d'appartenance ethno- raciale. En ce sens, les cas d'appartenance aux communautés LGBTI (lesbiennes, gays, bi, trans et intersexes) et à cette expression de soi autour de thématiques liées imprègnent notre corpus et le terrain culturel dans lequel celui-ci s'intègre.

Définir le terme *queer* nécessite de comprendre les théories qui en résultent. Bruno Perreau, dans son travail que la théorie *queer* (2018), rappelle que celle-ci recouvre aujourd'hui une multitude de textes disparates « qui interrogent la performativité des catégories de genre et les rapports de pouvoir que celles-ci engendrent. » (2018 : 14).

¹⁰² [Traduction personnelle] - « in which creativity is valued on the basis of how imaginatively one's own abilities were used towards an impressive contribution. In this way, [...] free distribution of creative works were prominent practices that embedded hacker ethic: re-using previous material, supporting open source software distribution, and passing on free, accessible, and modifiable knowledge. »

Originellement, le terme se traduit en français par le bizarre, l'étrange, l'homosexuel, le tordu ; en opposition au *straight*, le conforme, l'hétérosexuel, le droit. Malgré le caractère stigmatisant palpable, ce terme acquiert progressivement une acceptation par l'usage et, par-là, une évolution dans son utilisation et dans sa définition. Dans la lignée des écrits anglo-saxons, le terme *queer* se « réfère à une pluralité de définitions qui renvoient globalement au refus du système binaire fondé 'naturellement' sur des catégories antinomiques (ex. homme/femme et hétérosexuel.le/homosexuel.le). Ainsi, sous la loupe *queer*, les identités sexuelles et de genre sont théoriquement fluides et instables. » (Beaulieu, 2019 : 100). Perreau ajoute, dans cette continuité, que la théorie queer se comprend par son caractère citoyen. Elle « aborde la citoyenneté à partir des échecs de la norme, de ses interstices et de son inadéquation à totalement saisir le réel. Elle analyse la façon dont le sentiment d'appartenance résulte de la mise en question même de l'ordre social plutôt que de sa sanctification. » (2018 : 287). Les revendications faites ne sont pas exclusives aux seules communautés LGBTI. Au contraire, par cette mise en question de l'ordre social, la théorie *queer* « ouvre grand sa porte à la diversité des identités socialement minoritaires. Elle ne doit donc pas être réduite à l'identité sexuelle, au risque d'amoindrir sa portée politique et son influence perturbatrice. » (Beaulieu, 2019 : 102).

Une fois ces premiers éléments introductifs posés, les pratiques discursives et créatives chez les auteurs-joueurs touchés par cette théorie *queer* concrétisent les valeurs, les conventions et le répertoire d'un alternatif. Cette troisième et dernière partie de ce second chapitre s'attache à illustrer les observations et négociations susmentionnées.

2.3.1. De l'expression *queer* en opposition aux représentations hégémoniques ...

Le caractère expressif retrouvé dans ces pratiques discursives (Figure 15 et Figure 17) est à compléter par de dernières données recueillies. Outre la seule expression de soi voulue ou revendiquée dans 90% de ces écrits, celle-ci s'entend chez certains auteurs comme l'expression d'une *acceptation* de soi, d'une confortation de soi et de ses choix de vie ; ou encore d'une volonté de représentativité dans l'espace public. Pour cause, s'il y a injonction d'expression, cette communauté d'auteurs-joueurs concentre en son sein nombre d'individus issus de la communauté *queer*. Des individus qui outre leurs écrits manifestaires, affichent ce caractère *queer* sur leurs espaces numériques (leurs réseaux sociaux numériques, leurs espaces biographiques ou leurs sites internet personnels). En faisant converger cette source principale et ces sources secondaires, nous améliorons

notre compréhension de l'identité, ou des identités, derrière ces individus. Nous comprenons, finalement, ce qu'est (en partie) ce « soi » pour les participants de cette *Manifesto Jam*. Ainsi, sur la totalité des participants, 39% d'entre eux affichent un choix de pronoms. Ces données se retrouvent particulièrement sur l'espace biographique présent sur le réseau social numérique Twitter, mais également sur les pages « À propos » des sites personnels de ces auteurs tout autant que sur leurs profils personnels personnalisables sur Itch.io.

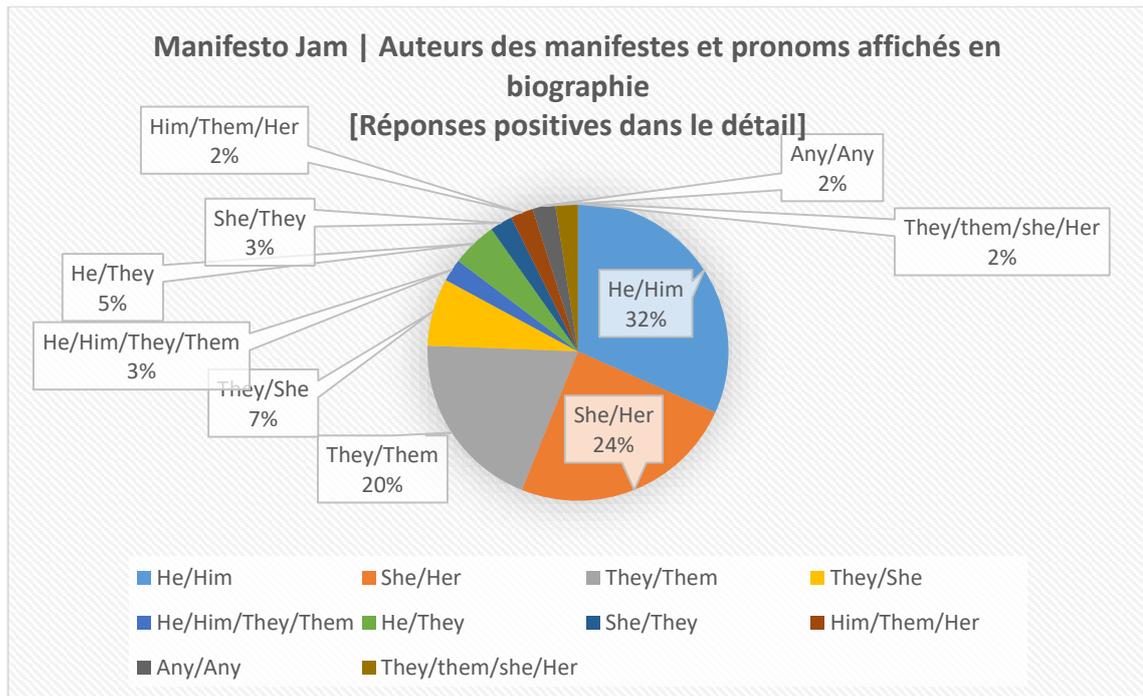


Figure 20 : Auteurs des manifestes et pronoms affichés dans des espaces biographies.

Au-delà de leurs productions vidéoludiques, le caractère *queer* semble nécessaire dans la construction de l'identité numérique de ces personnes. Celui-ci est affiché dans plusieurs de ces espaces numériques (Twitter ET Itch.io ; Twitter ET son site personnel ; Itch.io ET son site personnel, etc.). Ces personnes partagent un ou des signes identitaires considérés comme des « signes relationnels » permettant la construction d'une identité dans cet espace numérique (Cardon, 2009). La participation à cette *Jam* et la publication d'un manifeste en sont une continuité. Les adjectifs présents dans ces manifestes en lien avec la propriété d'inclusion [Gense/Sexe/Politique] soutiennent cela (55 entrées) (Figure



Figure 21 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété d'inclusion, soit la relation de l'auteur avec un discours d'inclusion pour les groupes minorés pour leur genre, leur appartenance sexuelle, en relation à des valeurs sociales et politiques.

21). La forte représentation des termes « Gay » et « Queer » utilisés comme adjectifs de valeur l'est également.

De la même manière, la préfixation négative en « anti- » (« *Anti-capitalism* », « *Anti-consumerism* », « *Anti-monopolies* », « *Anti-fascist* », « *Anti-colonialism* ») formalise à ces adjectifs des étiquettes de valeur adversative et de valeur antonymique (Heyna, 2012 : 254). Ils rejoignent l'injonction à l'expression d'une posture

alternative en rupture avec l'hégémonie. Une négation est également visible dans les entrées effectuées pour la propriété en relation à l'expérience ludique (253 entrées). De « *No fun* » à « *No Realism* », ces pratiques discursives s'inscrivent : (1) Dans le cadre référentiel dans lequel se trouve cette *Manifesto Jam*. (2) Dans une rupture avec les représentations hégémoniques faites par l'industrie vidéoludique et autres figures du label *indie*. (3) Dans une critique générale de la société (capitalisme, consumérisme, monopole, colonialisme), le tout conforté par des références culturelles et politiques affichées (Adorno, Heidegger et Marx dans le Manifeste #20 ; l'antifascisme dans le Manifeste #73 ; le communisme dans le Manifeste #39 et dans le Manifeste #62).

L'émergence des *queer games* se retrouve dans les discours de figures indigènes préalablement citées, comme Anna Anthropy ou Zoë Quinn. Ces « jeux produits n'appartiennent pas à un genre bien spécifique. Les *queer games* constituent un vaste ensemble de jeux créés par et pour des personnes *queers*, épuisés d'être invisibles ou représentés par des stéréotypes blessants dans les jeux vidéo. » (Coville et al., 2019 : 68). Plus précisément, ces *queer games* sont un alternatif aux représentations faites par l'hégémonie, tout autant qu'aux représentations *queer* faites dans les productions labélisées *indie*. Cody Mejeur (2020) soutient que les représentations *queer* faites dans des *indie games* comme *Gone Home* (2014) renforcent certains stéréotypes. « Le problème de cette tendance à la représentation dans les principaux jeux *queer* labélisés *indie* réside dans le fait que ces jeux ne représentent pas les difficultés et les épreuves

réelles qui font partie de la vie quotidienne de beaucoup de personnes *queer*. »¹⁰³ (Mejeur, 2020 : 3479[Empl.]). L'étude de ces productions *mainstream queer indie games (sic)* menée par Cody Mejeur rend compte d'une dominante narrative tournée vers la tragédie, la mort et la rupture amoureuse. Les représentations qui en sont faites limitent les personnages *queer* à l'expérience d'oppression des cadres normatifs, privant l'expression *queer* de ce que sont les personnes qui s'y affilient. Par ces représentations *queer* stéréotypées et la popularité relative de ces jeux auprès de joueurs extérieurs à la communauté LGBTI, ces récits dominants tendent à définir des expériences *queer* formatées pour le grand public (Mejeur, 2020). En d'autres termes : Cody Mejeur conforte dans son étude le rapport entretenu entre les auteurs présents dans notre corpus et les valeurs, les conventions et les usages présentés dans ce chapitre. La prise en compte des singularités plurielles (ces « Je » formant un « Nous ») renforce ce constat.

S'il existe une négation de certaines expériences ludiques (« *No Fun* », « *No Realism* »), l'analyse des entrées effectuées pour la propriété en relation à l'expérience ludique (253 entrées) se veut bien plus large que ces seules injonctions.

Premièrement, des sources d'ambivalence se matérialisent dans la relation entretenue à l'expérience ludique chez cette communauté d'auteurs-joueurs. Si le « *No Fun* » est l'une des entrées les plus visibles, l'entrée « *Fun* » l'est tout autant. De la même manière, des oppositions dans la représentation des adjectifs liés à l'expression de sentiments et d'émotions se font présentes (« *Sadness* », « *Angry* », « *Anger* », « *Chaos* », « *Desperate* », « *Discomfort* », etc. ; contre « *Happiness* », « *Emotional* », « *Humanity* », « *Joy* », « *Kind* », « *Silly* », « *Sweet* », etc.). Ces ambivalences ne font qu'aller dans le sens de Cody Majeur : aucun canon narratif n'est privilégié chez ces auteurs liés à la communauté *queer*. L'expression de soi est, par définition, singulière et personnelle. Elle se fonde sur des idiosyncrasies formelles. Malgré cela, cette expression s'intègre dans des



Figure 22 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété d'expérience ludique.

¹⁰³ [Traduction personnelle] - « The problem with this trend in representation in prominent queer indie games is not that these games are representing the very real difficulties and hardships that are a part of everyday life for many queer folks. »

conventions négociées au sein du répertoire d'un alternatif. Formalisant l'idéal d'aspirations idéales-typiques dans les productions et les représentations *queer*.

Secondement, si des ambivalences sont présentes, des points de convergence se trouvent également dans la relation entretenue à l'expérience ludique. Comme le montrent ces résultats (Figure 22), l'entrée « *Places / Space* » est la plus représentée dans ces manifestes. Ce résultat confirme, là encore, l'analyse faite par Cody Mejeur : ces auteurs affiliés aux théories *queer* souhaitent proposer, par leurs productions, des représentations fidèles, humaines, non stéréotypées, mais aussi un lieu sûr (*safe space*) pour faire jouer cette expression du soi dans une production vidéoludique. Si Juul formalise le concept de *safe spaces* dans l'expérience ludique comme des lieux sûrs pour faire l'expérience de l'échec et arriver, à terme, à une joie par la réalisation de ses fins (2013 : 4), le concept de lieux sûrs (*safe spaces*) dans l'expressivité *queer* est sensiblement différent.

L'un des participants à cette *Jam* (Manifeste #29) les décrits comme des « alternatives » dans la recherche de « perspectives inattendues » dans des « situations quotidiennes et des lieux simples », permettant de rompre avec la « réalité [dominante] » qui « efface chaque espace qui ne se conforme pas à sa logique folle » - soit, des lieux sûrs pour la représentation (de vie, de lieux, d'expériences) des groupes minoritaires, tout autant que des lieux sûrs dans l'expérience de jeu faite par le joueur.

Dans cette continuité, l'inclusion souhaitée chez cette communauté d'auteurs-joueurs ne se résume pas aux représentations de groupes minorés par leur genre ou par leur orientation sexuelle. Ces revendications ne sont pas exclusives aux seules communautés LGBTI et à leurs identités sexuelles. Les revendications d'inclusion faites par les participants de cette *Manifesto Jam* consolident ces dires.

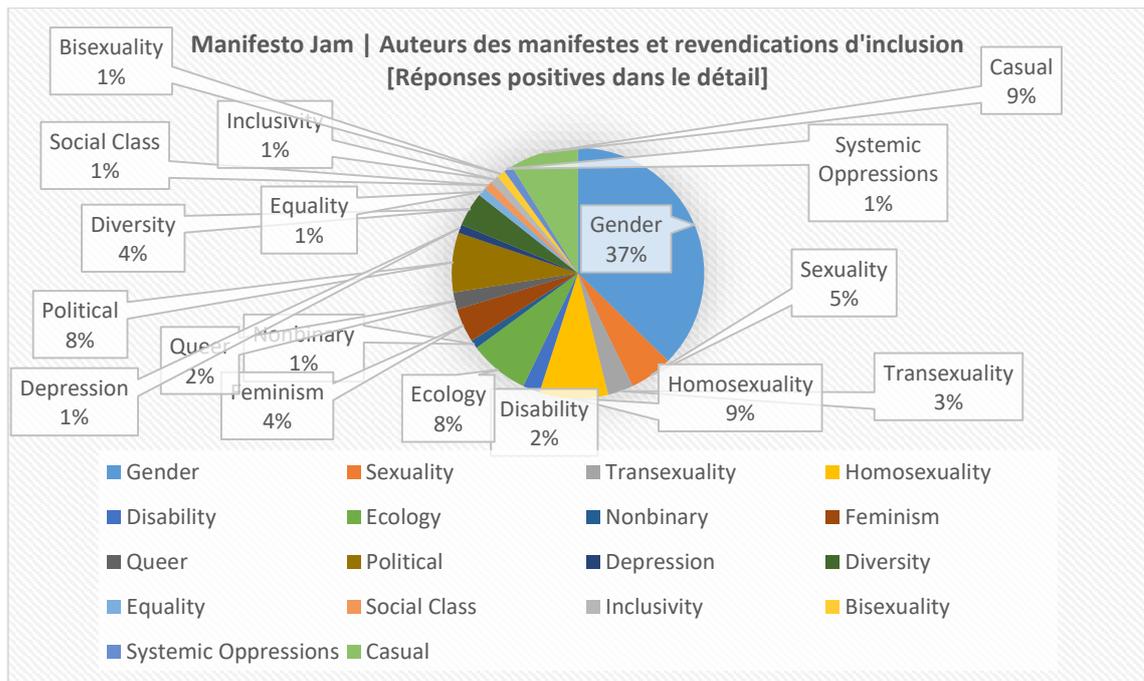


Figure 23 : Auteurs des manifestes et revendications d'inclusion.

Les résultats présentés ci-dessus (Figure 23) proposent un constat complet dans les termes stricts employés et affichés dans les espaces numériques de ces participants. Si le terme « *Queer* » possède une représentation marginale (2%) dans son utilisation stricte, la richesse des théories *queer*, elle, englobe la totalité de ces revendications. Outre des termes renvoyant au genre (*Gender*, *Nonbinary*, *Queer*) et à la sexualité (*Sexuality*, *Homosexuality*, *Transexuality*, *Bisexuality*), d'autres termes, eux, offrent une cartographie de revendications bien plus large et complète - allant des souffrances personnelles, physiques ou psychiques (*Depression*, *Disability*) à une portée politique, d'inclusion et d'accessibilité (*Social Class*, *Systemic Oppressions*, *Political*, *Casual*, *Inclusivity*) ou encore, plus surprenant, à des revendications écologiques¹⁰⁴. Des observations qui rejoignent la volonté d'une douceur radicale (*radical softness*), soit le fait de partager ses émotions comme un geste politique et une volonté de combattre la conception sociétale selon laquelle les sentiments sont un signe de faiblesse. « La dynamique de la douceur radicale [- (*radical softness*) précédemment décrite (voir 1.3.2.)

¹⁰⁴ Afin de ne pas disperser notre réflexion, nous ne préférons pas développer les caractéristiques des revendications écologiques chez les auteurs des manifestes dans le corps du texte. Comprenez que ces revendications écologiques se formalisent de deux façons : premièrement dans une logique d'inclusion du développeur et du joueur grâce à des outils de développement (Twine, Bitsy, GameMaker, etc.) qui ne demandent que peu de ressources et permettent de petites créations jouables sur la majorité des équipements technologiques. Secondement, ces revendications écologiques se développent dans les pratiques des auteurs à travers des sites dits « Low-Tech » (Manifestes : #01, #17, #39, #65, #76, #91).

-] dans le travail de Mathis réside dans la lutte pour maintenir une éthique du *care*¹⁰⁵, de guérison, tout en combattant les expériences quotidiennes d'oppression patriarcale, raciste et homophobe, ainsi que les résurgences traumatiques issues de ces expériences. »¹⁰⁶ (Pozo, 2018).

2.3.2. ... à l'affirmation *queer* dans le répertoire d'un alternatif

Les *Queer Games* sont fondamentales dans les productions personnelles et les discours des participants à cette *Jam*. Un constat confortant Itch.io comme cadre de référence pour ces valeurs, ces usages et ces discours. En ce sens, les *Queer Games* permettent une synthèse des dires, des observations et des analyses présentées tout le long de ce second chapitre.

En analysant les discours de cette communauté d'auteurs-joueurs par une mise en relation à la théorie *queer*, se comprend un premier rattachement des discours et des œuvres à des productions *queer* non-stéréotypées présentes dans le registre d'un alternatif. Ou, pour reprendre les termes de Mathieu Letourneux (2016) : « en recouvrant tout le prisme du processus esthétique [et social], de la production à la réception, [les jeux vidéo *queer* alternatifs] [...] révèle[nt leur] premier trait fondamental : [...] le rattachement [des œuvres à une théorie *queer*] ne se fait pas a posteriori, du seul côté de la réception (généricité lectoriale) mais dès la production (généricité auctoriale) et joue donc un rôle dans la constitution de la nature intrinsèque [des œuvres *queer* dans le répertoire d'un alternatif]. » (2016 : 39-40).

Par le contexte, une mise en ordre provisoire est faite grâce à l'émergence de figures dominantes. En ce sens, Alison Harvey (2014) comprend l'émergence des jeux vidéo *queer* grâce au développement du logiciel de développement de productions hypertextuelles, Twine. En se saisissant de Twine, des figures présentes au sein de la communauté *queer* s'approprient cet outil. Par cette inventivité, des usages émergent et se généralisent dans une mise en ordre provisoire de l'histoire où Twine est identifié comme l'outil de développement privilégié pour les productions *queer* alternatives,

¹⁰⁵ Se référer au glossaire.

¹⁰⁶ [Traduction personnelle] – « Lora Mathis defines radical softness as "the idea that unapologetically sharing your emotions is a political move and a way to combat the societal idea that feelings are a sign of weakness" (McLean 2015). The dynamics of radical softness in Mathis's work lie in the battle to maintain an ethic of healing and care while fighting daily experiences of patriarchal, racist, and homophobic oppression, as well as echoes of trauma from these experiences. »

contre-culturelles et non-stéréotypées (Keogh, 2018 : 26). Le tout organisé dans ce cadre référentiel qu'est Itch.io qui, par sa taxonomie, est considéré comme un lieu sûr (*safe space*) dans la circulation de productions *queer* et de discours *queer* (Figure 4).

Outre Anna Anthropy, d'autres figures (Christine Love, merritt k, Mattie Brice, Llaura Dreamfeel ou encore Robert Yang) forment un socle d'auteurs *queer* dominants au sein de ce répertoire d'un alternatif. Cité explicitement comme source d'inspiration pour cette *Manifesto Jam*, Robert Yang en est un exemple.¹⁰⁷

Professeur à la New York University Tisch School of the Arts, blogueur populaire, figure homosexuelle, auteur de jeux vidéo à succès liés à la culture gay (*Rinse and Repeat*, 2015 ; *The Tearoom*, 2017), Robert Yang est également l'un des participants de cette *Manifesto Jam* (Manifeste #99). Par cette position centrale et dominante, ses usages et ses productions acquièrent une aura indéniablement plus importante au sein de cette communauté et de cet alternatif. Les discours de Yang sont, eux aussi, particulièrement suivis et repris dans ce champ de l'alternatif, mais aussi dans le champ académique (Anthropy, 2012 ; Coville, 2014 ; Venderhoef, 2016 ; Pozo, 2018 ; Keogh, 2018, 2019 ; Macklin, 2017 ; Mejeur, 2020). Par cette place, le professeur à la NYU concrétise les aspirations contre-culturelles et alternatives d'expression de soi comme opposition aux représentations dominantes (hétérosexuelles, stéréotypées et militarisées). Le manifeste publié par Robert Yang n'est qu'une pratique discursive de plus dans cette démarche d'émancipation par la création et l'expression personnelle. Un manifeste au nom provocateur (« *Kill Unity : We are Engines Manifesto* » ; littéralement « *Tuez Unity : nous sommes les moteurs de jeu* ») et révélateur des observations présentées dans ce second chapitre.

Dans celui-ci, Robert Yang aborde le rapport à la création et, plus particulièrement, la place entretenue par un auteur face à son projet artistique. En pointant du doigt le « monopole » et « l'emprise » des outils de développement sur « toute une communauté créative », Robert Yang construit sa position centrale au sein de ladite communauté. Il conforte les valeurs et les conventions négociées dans le registre d'un alternatif. Les intentions pragmatiques du locuteur révèlent une volonté d'unité par l'accumulation d'un « Nous » collectif, tout en conservant sa singularité auctoriale par

¹⁰⁷ Reed, E. (2018). Manifesto Jam, Itch.io. En ligne : <https://itch.io/jam/manifesto-jam> | Consulté le 04 août 2020.

l'utilisation d'un hypertexte redirigeant vers la retranscription d'une présentation réalisée par Robert Yang, lui-même, lors d'un événement majeur pour ce même collectif (*Indiecade East* 2015). Le contenu sémantique du manifeste, lui, ne fait qu'accentuer cette dualité entre « industrie » et « alternatif » par un procédé d'accumulation de termes de sens négatif vis-à-vis de l'industrie (« tuer », « maudire », « haïr », « la mort à ») ; et par un procédé d'accumulation de termes de sens positif ou de connotation positive vis-à-vis de l'alternatif (« communauté créative », « la créativité », « l'imagination », « de nouvelles manières de créer », « de peindre des jeux »). Tant d'aspects synthétisés par une conclusion touchée par cette même dualité : « Tuez *Unity*. La mort à *Unreal*. Nous sommes les moteurs de jeu. » Celle-ci accentue le glissement entre le « Je » initial du locuteur (ce « soi ») vers un « Nous » (cette « communauté créative »). Une tendance brouillant la distinction entre émetteur et destinataire.

La polysémie du terme « Unity » confirme cette relation entre la construction d'un soi et un retour vers le collectif comme finalité. Plus que « Tuer Unity (le logiciel) », il faut également - au moins pour un temps, « Tuer Unity (l'unité) » afin d'adopter ce retour réflexif sur soi. De faire naître une singularité créative permettant, par sa démarche personnelle, une incorporation dans ce « Nous ». C'est-à-dire, un collectif construit autour de l'injonction à l'action (le régime d'engagement du *Do It Yourself*) et de l'expression de soi comme des aspirations idéales-typiques. De plus, par un ancrage historique (« Nous honorons ceux qui ... »), Robert Yang place la création vidéoludique alternative dans une tradition émancipatrice et créative plus large que la seule communauté d'auteurs-joueurs liée à cette *Manifesto Jam*. En s'emparant des valeurs d'un alternatif, Robert Yang signe sa volonté d'être l'alternatif (et non « un » alternatif).

Par les déictiques désignant l'hégémonie et le rattachement à des termes de sens négatif, Robert Yang établit, là encore, une opposition et intime son lectorat à l'implication ; à intégrer ce « Nous » créatif en rupture avec l'hégémonie et ses productions et ses représentations (« *claustrophobic open world survival game with a white picket fence and 2.5 subcontinents* »). Tous ces éléments forgent l'identité de Yang, ainsi que celle de la communauté d'auteurs-joueurs. Par leur démarche réflexive, les participants et autres usagers de la plateforme notent la proposition manifestaire (cinq étoiles sur cinq) et confortent la place dominante de Robert Yang, de son discours et de ses valeurs. Par cela, « une construction identitaire se fait en réseau. » (Flichy, 2010 : 87).

En guise de conclusion, quelques points sont à développer :

Premièrement, les aspirations émises par ces figures dominantes tendent à permettre l'émergence de nouveaux auteurs dont les pratiques et les usages font évoluer les conventions préalablement négociées au sein du répertoire de cet alternatif. En d'autres termes : la mise en ordre provisoire de l'histoire révèle, justement, tout son caractère provisoire. La chercheuse Bonnie Ruberg, à travers un entretien avec Mo Cohen (*Queer Quest*, en développement), expose de nouvelles pratiques chez cette autrice de jeux vidéo. Si Cohen confirme l'influence des écrits d'Anna Anthropy dans sa volonté de réaliser des jeux vidéo affiliés à cet alternatif, de conter son histoire et ses représentations *queer* (Ruberg, 2020 : 828[Empl.]), son capital technique accumulé à travers son parcours professionnel en tant que programmeuse professionnelle (2020 : 840[Empl.]) l'amène à se détourner du cadre de référence dans les pratiques sociotechniques et les usages liés à Bitsy ou Twine. Pour Ruberg, « l'expérience de Cohen offre un contrepoint précieux à l'idée fautive souvent répétée selon laquelle les jeux vidéo *queer* sont le fait d'artistes sans compétences techniques. »¹⁰⁸ (Ruberg, 2020 : 996[Empl.]).

Secondement, les aspirations idéales-typiques autant que les processus d'identification collectifs présentés dans ce chapitre sont à comprendre dans le cadre référentiel. Dans sa récente thèse sur les créations de jeux vidéo en amateur, Pierre-Yves Hurel (2020) souligne le type particulier des créateurs exposés dans ce chapitre (2020 : 92). De là, ce second chapitre propose des valeurs et des conventions négociées pour un répertoire d'un alternatif présent dans des cadres référentiels présents sur Itch.io ; s'intégrant dans une communauté d'auteurs-joueurs particulièrement influencée par la théorie *queer*, des figures indigènes dominantes et une volonté d'expression de soi comme valeur peu, si ce n'est non négociable.

Néanmoins, par sa relation de co-construction de sens avec Itch.io, par les discours contre-culturels entretenus ou encore par les représentations proposées et les valeurs négociées, nous sommes tentés de penser que cet alternatif développe une place centrale - si ce n'est une place dominante - au sein de l'alternatif, comme sous-champ présent dans la sphère de l'indépendance. Une place confortée par l'accumulation de productions « annexes » complémentaires des seuls jeux vidéo (*zines*, articles de blog, présence

¹⁰⁸ [Traduction personnelle] – « Cohen's experience offers an important counterpoint to the often-repeated misconception that queer indie games are being by artists without technical skills. »

accrue sur les réseaux sociaux numériques ou encore manifestes), tout autant que par des engagements sociaux dans des lieux physiques. Tant d'éléments que nous abordons dans le troisième et dernier chapitre.

3. Des auteurs, des manifestes et des productions : un rapport au social

Ce dernier chapitre s'intéresse à la construction identitaire de cette communauté d'auteurs-joueurs ainsi qu'à la construction identitaire de ses membres indigènes aux objectifs personnels et aux parcours socioprofessionnels distinctifs. Plus particulièrement, nous questionnons les discours et les positionnements de ces acteurs dans une multiplicité de contextes, tantôt en ligne tantôt hors ligne.

D'une compréhension des discours manifestaires à l'ère numérique, nous poursuivons nos observations à travers l'étude de tiers-lieux physiques et locaux dans lesquels s'insèrent certains acteurs de cet alternatif. Enfin, nous montrons les bénéfices collectifs et individuels du multipositionnement effectué par une majorité des participants à la *Manifesto Jam*. Tant d'aspects touchant l'identité autant que les pratiques sociales des membres partageant, négociant et construisant un même répertoire d'un alternatif.

3.1. Les discours manifestaires dans un espace numérique ...

En s'intéressant aux écrits publiés dans une *Manifesto Jam*, il nous semble naturel de consacrer un temps à ce que sont fondamentalement ces manifestes et ces discours manifestaires. Ces textes, souvent brefs, évoquent pour nombre de personnes des écrits liés à des mouvements artistiques ou politiques, littéraires ou philosophiques. Ceux-ci évoquent plus spécifiquement les mouvements avant-gardistes et sont indissociables de leur contexte d'appartenance d'une part et de leur contexte d'émergence d'autre part. Daniel Chouinard, dans *Sur la préhistoire du manifeste littéraire* (1980), appréhender l'évolution sémantique du terme au fil du XVI^e siècle. D'un usage limité avant les années 1550 (1980 : 22), le terme s'enrichit sémantiquement au milieu du XVI^e siècle par l'emprunt à l'italien de *manifesto*, désignant une « feuille volante, manuscrite ou imprimée, de format varié, qu'on affiche dans les lieux publics, dans une intention publicitaire ou propagandiste, afin de divulguer des faits intéressants la communauté » (Battaglia, 1975, cité dans Chouinard, 1980 : 23). Cette définition du manifeste continue de s'élaborer au fil des siècles, des usages et des mouvements qui s'en emparent. Pourtant, à l'exercice de proposer une définition du manifeste, aucune ne semble primer. Claude Abastado (1980) sous-tend que « les manifestes, donc, c'est Protée - changeant, multiforme, insaisissable. [...] La recherche d'une définition est décevante ; celle d'une

essence, illusoire. Le manifeste n'existe pas dans l'absolu. [...] Les manifestes, où s'expriment des tensions idéologiques, des relations polémiques, des luttes pour la conquête du pouvoir symbolique, ne seraient-ils pas le lieu sémiotique où peut se lire la pragmatique d'une société ? » (1980 : 5). Une pragmatique que nous interrogeons au regard du répertoire d'un alternatif. D'une communauté d'auteurs-joueurs dont les identités et les pratiques se comprennent par la publication de ces discours manifestaires.

3.1.1. Les manifestes à l'ère numérique

Cette première tentative de cadrage nous fait dire que, là encore, le manifeste se comprend par son contexte de production. Par les acteurs et les usages qui en sont faits dans ce contexte. Plus qu'une vaine tentative d'historicité du manifeste à son ère numérique, ce chapitre poursuit cette même approche nourrissant l'entièreté de ce travail universitaire. À savoir : comprendre un alternatif par les discours, les usages et les valeurs de sa communauté d'acteurs.

Perdant de son sens purement révolutionnaire, le manifeste se distingue désormais comme « la manière dont un individu se positionne envers sa propre vie. [...] [Des] manifestes 'individuels', [dans lesquels] l'énonciateur emprunte des caractéristiques aux manifestes historiques, notamment en avançant des objectifs qui veulent réformer un état existant, jugé insuffisant ou inacceptable. Ils portent également une forme d'adresse performative et injonctive. Ces deux types de manifestes se ressemblent également en ce sens qu'un sujet collectif y est toujours produit, tout en s'en déclarant auteur. » (Yampolsky, 2013 : 155-156). Or, dans notre société de l'information et de la communication, la publication d'un manifeste revêt de caractéristiques différentes dans sa diffusion.

Claude Abastado, dès 1980, souligne l'impossibilité de se saisir d'un manifeste hors d'un contexte conditionnant sa production, sa réception et son sens (1980 : 7). Historiquement, les manifestes sont circonscrits à des mouvements (artistiques, politiques, philosophiques, etc.) et à leurs adhérents. Circonscrits également dans des lieux ou des événements physiques, obligeant autrui à adopter une posture active (« aller vers », « s'engager vers ») ces écrits et ces discours. Les réseaux socionumériques, eux, permettent un accès plus large à l'expression et à la publication de ces écrits. En conséquence de quoi, sa transmission en est modifiée. Ce constat est, pour Yampolsky, une transformation entre, d'une part, le manifeste collectif lié à ces mouvements collectifs

où l'injonction à l'action est prégnante, et, d'autre part, à ce qu'elle nomme être des manifestes « individuels » permis par ces réseaux socionumériques, dont l'espace « virtuel en constante transformation est rempli d'images et de corps qui ne se heurtent pas, jamais ne se rencontrent, ni ne se touchent. Ce type de manifeste est donc privé de ces corps de chair qui peuvent transformer le texte en action. [...] [Un manifeste individuel], dont les lecteurs potentiels sont des spectateurs passifs, toujours interchangeables, et dont le regard semble à lui seul satisfaire l'objectif du manifeste. » (Yampolsky, 2013 : 158). Une première tentative explicative trop limitée dans notre contexte. Pour cause, par l'utilisation de « spectateurs passifs », ces propos revêtent à notre sens d'une considération limitée de la notion de public - sous-entendant une communication linéaire entre émetteur (l'auteur du manifeste) et récepteur (le public considéré passif).

En reprenant les travaux Serge Proulx et Thierry Bardini, Pierre Morelli (2016) confirme cette distanciation vis-à-vis de tout « public passif » et voit dans le numérique l'émergence paradoxale « de pratiques et de représentations d'un nouveau sujet communicant – 'l'interacteur' – apparaissant ni totalement 'collectif', ni totalement 'individuel', ni totalement 'actif', ni totalement 'passif'. » (2016 : 28). Pierre Morelli s'attarde sur la nécessité de dépasser la « dichotomie stérile » opposant le public et l'utilisateur ; entre « dimension collective » et « caractère individualiste » des technologies de l'information et de la communication (*Ibid.*). De réaliser, finalement, cette articulation entre un contexte de production, un contexte d'énonciation et une co-construction de sens et de signes identitaires réalisée entre l'utilisateur d'une part et sa ou ses communautés d'appartenance (la communauté d'auteurs-joueurs, la communauté *queer* ...) d'autre part.

Une fois cette première divergence posée, Yampolsky appréhende la publication des manifestes numériques comme « une diffusion en réseaux auto-référentiels » (2013 : 160) déterminant « le rôle qu'occupent le corps et le sens de l'espace dans la communication » (*Ibid.*). Par « l'auto-exhibition des sujets que produit Internet, et même promeut, mais aussi avec la rapidité de la communication sur l'espace numérique, et la démultiplication des liens en réseau » (*Ibid.*), la chercheuse cherche à reconsidérer le concept de collectivité par un rapport entre liens forts et liens faibles. Dans le contexte de la *Manifesto Jam*, l'agencement du réseau tend à multiplier les liens faibles par accumulation de signes réflexifs portés à l'encontre de l'auteur. Cela se retrouve, comme mentionné pour Robert Yang, à travers une zone de notation présente sur les pages de

publication tout autant que dans une zone de commentaires à l'activité limitée et se concentrant autour de la seule communauté d'auteurs-joueurs. Un autre cas de réflexivité se voit dans les références explicites faites à d'autres manifestes publiés dans le contexte de la *Jam*. Affichant dès lors une appartenance à cette communauté et ses acteurs.

Par exemple, Michael McMaster, l'un des participants (Manifeste #10), fait référence à des « artistes comme [Robert] Yang ». De la même manière, un autre auteur (Manifeste #19) nomme les productions du studio de développement dont ce même Michael McMaster (Manifeste #10) est l'un des co-fondateurs (House House, présent à Melbourne, Australie). Et si, ici, la réflexivité se porte sur les auteurs plus que sur leurs écrits, le « *No Fun Manifesto* » (Manifeste #44) est, par exemple, l'un des plus cités comme inspiration directe ou indirecte. Loin d'être individualisant, ces manifestes ancrent leur discours dans cette relation entre l'expression de soi et l'expression communautaire. Si le numérique modifie ce rapport aux « corps qui ne se heurtent [plus] », l'effet double du manifeste est toujours là. Différent, certes, mais présent. « La puissance performative de l'injonction est inséparable de la mise en scène du dire », écrit Bastien Gallet (2013 : 22). Le chercheur comprend cet effet double comme un dedans et un dehors, « comme un effet dans la langue, immanent à son énonciation et effet dans le monde, sur les corps, dans les cerveaux. » (*Ibid.*). Avec le numérique, ce dedans et ce dehors se transforment en un « parcours inscrit » intimement lié à l'acte de publier un manifeste dans un contexte de publication spécifique (La *Manifesto Jam* et Itch.io co-structurent un cadre de référence).

Par exemple, dans l'un des manifestes présents dans notre corpus (Manifeste #87), l'auteur partage sa publication (le dedans) tout en redirigeant vers un autre manifeste (Manifeste #11, qu'il désigne comme un « antidote ») par l'intermédiaire d'un lien hypertextuel

Comments

[Log in with itch.io](#) to leave a comment.



[Reply](#)

[Erika Verkaalk](#) 2 years ago (+1)

This is powerful in a way that I can't put into words. Nice.

[Reply](#)

[chicortiz](#) 2 years ago

Thanks a lot or the input! I'm glad that it touched someone. :)

[Reply](#)

[chicortiz](#) 2 years ago

Antidote:

<https://alexandrabjarg.itch.io/games-are-dreams>

[Reply](#)

Figure 24 : Capture d'écran d'un "parcours activable" permis par l'auteur du Manifeste #87.

placé en zone de commentaires. L'auteur propose à son lectorat de poursuivre sa réflexion manifestaire par une mise en perspective « à l'extérieur » de sa publication personnelle (le dehors). Rompant avec l'idée d'une passivité, le lecteur, s'il le souhaite, peut mener la poursuite du parcours proposé et, par-là, créer du sens entre un dedans et un dehors - entre le discours manifestaire initial, et la proposition manifestaire redirigée. Cette relation se retrouve dans le cas de Rober Yang. Comme nous l'avons précédemment signalé, ce dernier propose une redirection hypertextuelle de son écrit manifestaire vers son blog personnel, à l'extérieur d'Itch.io (voir 2.3.2.).

Au fil de ce parcours « activable », les négociations de valeurs et les conventions au sein du contexte qu'est cette *Manifesto Jam* apparaissent pour le lecteur. Celui-ci prend alors potentiellement conscience d'une partie du répertoire d'un alternatif. Il l'active par sa lecture et par les hypertextes redirectionnels laissés par les auteurs - ou par le design et l'agencement du site internet (les menus, les boutons, la redirection vers la page d'accueil, la redirection vers toutes les publications de la *Manifesto Jam*, la redirection vers le profil personnel de l'auteur, etc.). Le lecteur du manifeste s'empare de la proposition manifestaire et construit son parcours à travers les ancrs laissées (hypertextes ou références culturelles). Quand le dedans est la lecture du manifeste (le lecteur donne vie au manifeste par cette lecture), son dehors est le chemin débuté (ou non) dans le parcours d'usage proposé. Allant, de fait, au-delà d'une conception passive pour désigner les publics et leurs actions.

Le manifeste s'insère, se construit et se comprend, là encore, dans une co-construction avec et par autrui. Sans lui, l'écrit n'est pas activé. Sans lui, le manifeste n'est pas manifeste. Si le manifeste exprime un savoir théorique, un pouvoir, des connaissances, il est « produit et reçu (les deux perspectives sont liées) comme acte de parole, comme texte de rupture et de fondation. Il fonctionne comme un mythe : il défait le temps, refait l'histoire. » (Abastado, 1980 : 6). Par cette réception et cette activation de sens, son auteur laisse des traces de sa personne. Il poursuit la construction de son identité numérique – ou de ses identités numériques – par cette accumulation de signes identitaires exposés et tissés par des jeux « de parodies, de pastiches, d'allusions et d'exagérations. L'identité numérique est moins un dévoilement qu'une projection de soi. Les utilisateurs produisent leur visibilité à travers un jeu de masques, de filtres ou de sélection de facettes. » (Cardon, 2009 : 63). Dans cet espace numérique, Eva Yampolsky voit les manifestes comme « perdus dans une base de données innombrables », accessible grâce

à une « diffusion instantanée et continue, mais qui ne peuvent être lus que par accident. » (2013 : 166). Nos observations et analyses tendent à limiter, si ce n'est infirmer, ces propos. Dès 1980, Abastado tentait de comprendre les relations, alors nouvelles, entre ces « médias électroniques », considérées comme de nouveaux canaux plus efficaces à la communication, mais « aux mains de ceux qui [...] détiennent le pouvoir politique et économique ». L'action manifestaire passe alors par des radios clandestines qui, par leur seule existence, « ont valeur de manifestes » (1980 : 8). Autrement dit, la co-production du sens ne se fait, non pas du seul acte manifestaire, mais bien par un contexte et par un lieu (Hennion, 2000) tout autant que par l'analyse et la mise en relation de ces textes entre eux. Itch.io peut être considéré, à l'image des radios clandestines, comme ce lieu dont la seule existence a valeur de manifeste. En cela, les manifestes publiés « font corps », non plus physiquement, mais numériquement. Ils « se heurtent » à une mise en ordre provisoire de l'histoire par les acteurs de la communauté des auteurs-joueurs, dans un terrain culturel (Itch.io), et dans un contexte de production (*Manifesto Jam*).

Dans ces réseaux socionumériques, Eva Yampolsky pointe « le besoin de se différencier et de se singulariser » chez les auteurs de ces « manifestes inventaires » qui formalisent à travers leurs écrits « un inventaire de principes, de règles morales, un mode d'emploi de buts personnels et professionnels » laissant une forme d' « héritage à la postérité » (2013 : 167). Si le caractère collectif est présent, la singularité l'est également. Les deux, surtout, cohabitent et sont porteurs de sens. Dans le cadre de cette *Jam*, cette singularité se retrouve dès les titres des manifestes à travers une forte présence de marques de la première personne ; allant des pronoms personnels « *Je* » (Manifestes : #08, #16, #42, #78, #67, #85 et #95), « *Moi* » (Manifeste #61) et « *Moi-même* » (Manifestes : #13 et #63) au pronom possessif « *Mon* » (Manifestes : #18 et #24). Plus encore, celle-ci se comprend chez certains participants par leur volonté à faire advenir ces « modes d'emploi de buts personnels » par des propositions de genres ou de mouvements paradoxalement individuels.

Par exemple, quand le Manifeste #17 tente de définir ce que sont des *YSFR Games* (pour « *Your Sassy Radio Friend games* »), la perspective voulue est une expression de « soi » par la publication de pratiques personnelles. C'est-à-dire une manière de considérer la création et le développement à travers une typologie spécifique et singulière - mais aussi isolée, la folksonomie (le tag « *YSFR* ») n'ayant qu'un seul et unique résultat : ledit manifeste. Cependant, le contexte, là encore, permet de ne pas isoler ce

manifeste. Les thématiques abordées (relation à Twine et Bitsy, à l'expression de soi, à la communauté *queer*, volonté de faire émerger des *small* et *weird games*, etc.) et les manières de le médier (à la fois jouable par Twine et téléchargeable dans un format scanné, écrit à la main, rappelant les pratiques et les visuels des *zines*) ancrent ce discours, aussi singulier soit-il, dans la communauté d'usagers. D'autres exemples suivent ce même schéma. Du Manifeste #5 prônant l'expression « *Meatpunk* » au Manifeste #38 et son expérience « *Diorama* » en passant par le Manifeste #25 et ses « *SourGames* » ; tous, par l'expression d'une folksonomie personnelle, font part d'approches singulières. Par ces manifestes, leurs auteurs développent des signes identitaires nouveaux. Ils sont, dans le contexte donné, les instigateurs de normes potentiellement nouvelles au moment de leur production. Loin du seul isolement, ces discours peuvent aussi se comprendre comme une forme d'appropriation d'un processus créatif. Ces auteurs poursuivent l'injonction à l'action portée dans le régime du *Do It Yourself*. Leur créativité se forme dans et par le « faire avec » : ils font avec le contexte de la *Jam*, avec le temps limité de la *Jam* et les règles explicites de la *Jam*. Ils font, aussi, avec des connaissances développées au fil des expériences passées. Si le discours est folksonomiquement isolé et non représenté, l'ensemble d'idées véhiculées, lui, acquiert du sens par l'action collective inhérent à la *Jam*.

Ces participants confortent l'opposition à toute passivité et à toute conception spectatrice dans l'émergence et la construction de ce répertoire d'un alternatif. Malgré leurs jeux identitaires, ces individus s'intègrent dans la négociation de valeurs par une singularité paradoxalement unitaire. Elle qui permet, dès lors, cette construction de signes identitaires. Pour soi, autant que pour autrui. Cet individu qui, par les parcours activables permis par le dispositif sociotechnique numérique (Itch.io), braconne et s'insère dans la construction de ces discours.

Pour finir, cette tendance se retrouve jusque dans l'écriture même des manifestes rencontrés où l'émetteur tend à « glisser » vers le destinataire. Abastado voit par cela une « théâtralisation des idées par un traitement spécial de l'appareil d'énonciation » (1980 : 10) où un système actantiel se forme par des échanges de pronoms. Ce glissement susmentionné permet la subdivision de « l'émetteur en un locuteur – le signataire du texte – et un destinataire – le groupe au nom duquel il parle – sans vraiment les distinguer. » (*Ibid.*). Se faisant, « le manifeste s'adresse tour à tour à ceux qu'il combat, à ceux qu'il veut persuader, et à l'émetteur lui-même (c'est sa fonction d'auto-destination) ; le

destinataire est donc à la fois opposant, adjuvant et destinataire – ces deux derniers actants se trouvant parfois confondus. » (*Ibid.*). Un constat qui, nous allons le voir, est particulièrement vrai dans une autre forme de manifestes rencontrés : le manifeste joué.

3.1.2. De l'attitude ludique à l'appropriation créative : le manifeste joué

Nous le voyons, le manifeste incarne un discours à la fois politique et symbolique. Il offre un jeu de positionnements aux participants de cette *Manifesto Jam* dans la construction discursive d'un alternatif pour le jeu vidéo. Le manifeste fait preuve d'une rhétorique négociant les valeurs et les contours de cet alternatif. Si celui-ci est historiquement lié à une forme textuelle, le numérique renverse la place du lecteur tout autant que ses usages à travers les parcours activables susmentionnés. Le manifeste n'est plus textuel, mais hypertextuel. Il est augmenté et s'intègre dans son contexte de production. Dans ses recherches sur les *Expressions textuelles, performatives et filmiques des manifestes féministes*, Muriel Andrin (2018) soutient que le manifeste définit « de façon textuelle un paradigme de l'art ou de la culture, et surtout en [délimite] un ensemble de valeurs esthétiques pour contre ce même paradigme. Mais loin d'être uniquement textuelle, cette idée de contre-culture est également incarnée par des manifestes visuels – témoins d'une pensée en mouvement. » (2018 : 2). Par les choix des outils et des logiciels, par la forme que prennent ces manifestes, ceux-ci « ne sont pas prédéterminés » (*Ibid.*) et font exploser « les liens attendus entre le texte et l'œuvre » (*Ibid.*). Ces manifestes, ajoute Muriel Andrin, s'inscrivent dans les pratiques du régime du *Do It Yourself* préalablement présenté dans ce travail d'étude et de recherche, grâce à l'utilisation de matériaux peu coûteux et accessibles pour les auteurs de ces manifestes (*Ibid.* : 3).

Ces manifestes, entendus comme des dispositifs, proposent une triple dimension (matérielle, symbolique et performative) « comprenant la capacité des dispositifs à (re)configurer les acteurs et leurs pratiques, à ouvrir des espaces de négociation. » (Contreras-Gama, 2017 : 126). Ces dispositifs manifestaires proposent un espace de co-construction de sens où s'entremêlent la parole d'un émetteur, du manifeste (comme véhicule de sens) et d'un récepteur (actif, co-construisant le sens). Comme le distingue Rosana Contreras-Gama, cette perspective rattache « les dispositifs à la catégorie du 'bricolage' de Claude Lévi-Strauss [...] on peut comprendre ces représentations comme une partie de ces 'moyens de bord' qui permettent de s'investir dans la rencontre et de

co-construire sa signification » (2017 : 127). Un bricolage au fondement des pratiques *Do It Yourself* présentées jusqu'ici.

Cette pensée mise en mouvement par de nouvelles formes manifestaires se retrouve dans notre corpus à travers des manifestes ludiques succinctement évoqués dans notre introduction. Ces dispositifs sont de plusieurs types. Certains proposent une forme de mise en abyme du discours par l'utilisation des logiciels et outils de création et de développement (Bitsy et Twine) présentés dans les précédents chapitres de ce mémoire. D'autres proposent des formes plus complexes renversant la place du lecteur. Si Andrin s'intéresse particulièrement aux images en mouvement présentées dans des manifestes filmiques féministes, la « mise en mouvement » se comprend dans notre sujet d'étude comme l'attitude ludique développée avec des dispositifs manifestaires ludiques. Nous tentons de montrer ci-dessous comment, par l'attitude ludique développée et l'appropriation de ces dispositifs, le public actif (ou plutôt un public d'utilisateurs) formule du sens et de nouveaux contenus configurant une attitude créative – ou, du moins, une expression créative poussée par ces formes nouvelles de manifeste.

3.1.2.1. *Les dispositifs manifestaires ludiques et ses outils*

La première catégorie de ces dispositifs manifestaires ludiques puise son existence et sa forme par l'utilisation des outils de développement comme Twine ou Bitsy. Sur les 106 manifestes analysés, treize appartiennent à cette catégorie (Manifestes : #16, #17, #21, #23, #24, #32, #34, #42, #55, #58, #60, #61 et #91). Ces derniers suivent une structure typique formalisée par ces outils. L'objectif est de proposer une expérience interactive par l'action du joueur (contrôler un personnage, actionner des séquences de dialogue, se rendre dans des salles spécifiques, etc.). Pour Twine, cette expérience se formalise uniquement à travers des hypertextes.

Dans *Les jeux et les hommes* (1958), Roger Caillois distingue deux principes entre, d'une part, le jeu libre (*païdia*) et le jeu réglé (*ludus*) (1958 : 27-28). Pierre-Yves Hurel comprend en ces deux distinctions une structuration des sciences du jeu permettant d'aborder la création entre le « jouer à » et le « jouer avec ». Ces deux catégories, dit-il, « ne sont pas hermétiques l'une à l'autre et il apparaît tout à fait possible de passer d'une approche à l'autre de manière fluide et rapide. » (2020 : 149). Caillois, s'appuyant sur les travaux de Johan Huizinga, voit dans le jeu une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive (1958 : 23-24). Jacques Henriot, des années plus tard, n'en

conserve que l'incertain. Pour Henriot, « jouer, c'est toujours décider dans l'incertain » (Henriot, 1989 : 239). Celui-ci théorise la différenciation entre la structure ludique (*game*) et l'attitude ludique (*play*). La structure ludique se définit comme « le système des règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action. [...] Pour caractériser le jeu pris dans ce sens, la langue anglaise dispose du mot *game*. » (*Ibid.* : 98), tandis que l'attitude ludique est « la pratique ludique elle-même, l'action menée par celui qui joue. L'anglais dit *play*, parfois *playing*. » (*Ibid.* : 99). La dimension ludique a, pour Henriot, une caractéristique fondamentale qu'est l'incertitude. Dans une succession d'affirmations, l'auteur atteste que le jeu n'apparaît que « sous la forme d'une idée. Le jeu, c'est l'idée de jeu. » (*Ibid.* : 16), que le jeu n'apparaît « qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas complètement la production » (*Ibid.* : 110) ou encore que le jeu n'apparaît « qu'à la réflexion », jouer se fait alors « après coup, [en] reprenant à son compte » (*Ibid.* : 130). Le jeu, finalement, n'est jeu que s'il y a cette intention. C'est le joueur, par son attitude ludique (*play*), qui décide de l'usage à faire de « l'objet jeu ».

L'attitude ludique (*play*) dépend de « l'intention qui anime les acteurs », mais également des « conditions dans lesquelles ils opèrent » tout autant que de « la valeur qu'ils attribuent à l'enjeu » (*Ibid.* : 112). Une nouvelle fois, le contexte revêt d'une importance dans la construction de sens à donner aux actions. Dans le cadre des manifestes précédemment cités, ceux-ci ne deviennent « dispositifs manifestitaires ludiques » qu'à partir du moment où l'internaute devient joueur par son engagement : son attitude ludique. De la même manière que c'est le joueur qui fait advenir le jeu, c'est également lui, par cette attitude ludique, qui fait advenir le dispositif manifestitaire ludique.

Néanmoins, et c'est là toute la difficulté : en adoptant ces outils (Bitsy ou Twine), l'auteur est face à cette incertitude. Il n'a aucune certitude quant à l'apprivoisement de la structure de jeu par une quelconque attitude ludique d'un quelconque joueur. L'auteur ne peut être certain de la portée de son message manifestaire. De la même manière, celui-ci n'a aucune certitude sur le fait que cet internaute ne se considère pas plus lecteur que joueur. S'il n'existe pas de déterminisme ludique (une structure ludique n'entraîne pas nécessairement une attitude ludique), le contexte spécifique dans lequel se trouve ladite structure ludique (Itch.io, la *Jam*, la communauté d'acteurs, etc.) optimise les espérances d'une attitude ludique permettant la saisie et la co-construction du sens manifestaire par ce dispositif manifestaire ludique. En d'autres termes : le contexte optimise les chances

qu'un internaute se considère joueur car partageant des valeurs communes avec l'auteur dudit manifeste jouable. Ce dispositif qui, dès lors, devient un « manifeste joué » par une attitude ludique spécifique à un joueur.

Ce signe identitaire du « devenu joueur » se formalise par la constitution d'un éthos ludique (Genvo, 2013). Jouer s'apparente en partie à « faire comme si ». L'éthos ludique formalisé par Sébastien Genvo se comprend comme une posture spécifique adoptée par le joueur dans son engagement avec l'œuvre – ici, le dispositif manifestaire ludique. En ce sens, l'éthos ludique « va puiser dans des référents fictionnels de sorte à inciter à l'adoption d'une attitude » (2013 : 46). L'attitude ludique permet le calque d'une situation du réel dans un contexte fictionnel, le joueur faisant « comme si » cela était vrai. Il adopte une feintise ludique (*Ibid.*) qui peut être « partagée » ou « sérieuse » (*Ibid.* : 124). Dans cette dernière, le dispositif proposé au joueur est de la « nature des leurres » (*Ibid.* : 125). Or, le manifeste est par définition une proposition émanant de soi. C'est un acte rhétorique. Un acte performatif qui met en scène son identité et son existence – du moins, une partie de son identité et de son existence. De fait, la feintise ludique se doit d'être caractérisée par sa dimension de partage pour être effective. « Pour que l'immersion fictionnelle puisse avoir lieu, il est nécessaire que la fiction soit annoncée au sein du dispositif représentationnel, sans quoi la feintise ne peut être partagée. » (*Ibid.*). L'un des véhicules de cette annonce est les « marqueurs pragmatiques ».

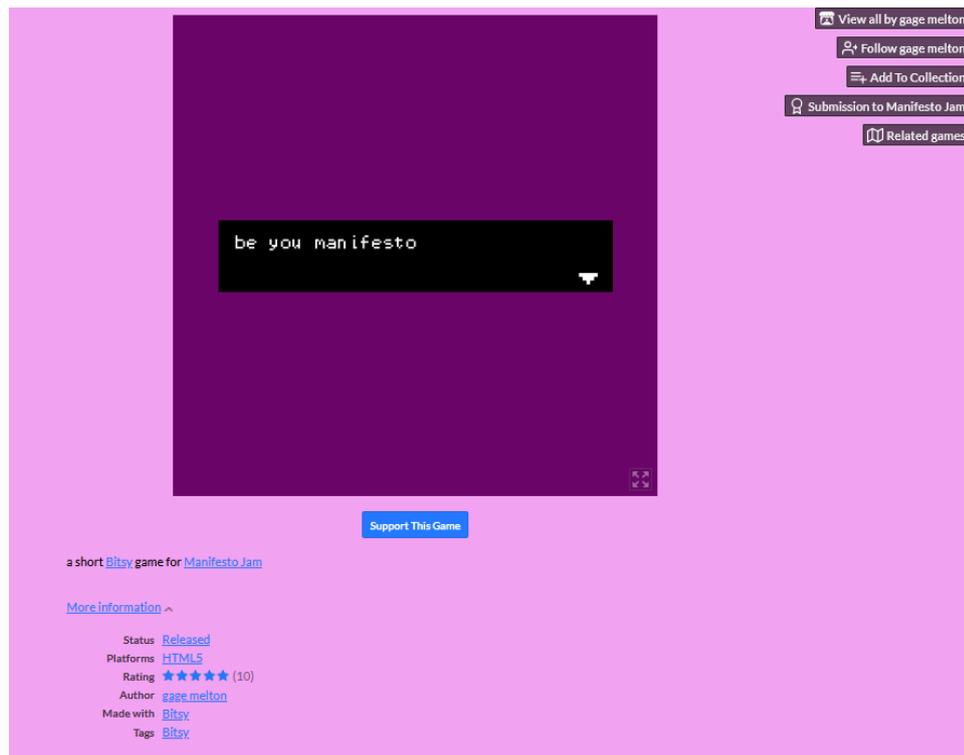


Figure 25 : Capture d'écran du Manifeste #21 réalisé avec l'outil de création et de développement Bitsy.

“Be yourself. Express yourself. Do this, and you can't go wrong.”

Gage Melton - *Be You Manifesto* | Manifeste #21

Par exemple, dans le cas de manifestes réalisés avec Bitsy, ces marqueurs pragmatiques de la fiction se retrouvent dans l'interface partagée et commune à toutes les productions estampillées Bitsy : une boîte de dialogue sous forme de rectangle, une titraille et une flèche activable pour lancer le jeu (Figure 25). Ces marqueurs pragmatiques font – potentiellement - dire au joueur que « ceci est certes un jeu », mais « ses codes sont ceux de Bitsy », alors « je dois faire comme si » cela est un jeu vidéo réalisé avec l'outil Bitsy.

Par la connaissance du cadre dans lequel se place ce jeu, ce même joueur sait également que « ce jeu » porte « un discours manifestaire ». Qu'il est donc « un dispositif manifestaire ludique » où, par l'utilisation annoncée de Bitsy, « une structure ludique apparaît ». Le bouton « *Support the Game* » en dessous du dispositif manifestaire ludique renforce le contexte pragmatique d'apparition d'une structure de jeu (« je vous signale que ceci est un jeu »). Il en est de même vis-à-vis de la description générique commune à tous les projets Bitsy (« *A short Bitsy game* ») et un lien hypertexte redirigeant vers la page officielle permettant la création d'un jeu sous Bitsy).

Si ces considérations semblent éloignées de notre sujet d'étude, elles sont en réalité centrales dans l'établissement du répertoire d'un alternatif mentionné au fil de ces pages. En l'occurrence, ces manifestes proposent une structure ludique qui, en son sein, formalise une partie du discours manifestaire. Par l'utilisation des théories du jeu, nous comprenons l'attitude ludique (*play*) potentielle d'un individu face à la structure ludique (*game*) d'un manifeste. Celle-ci se fait dans un contexte permettant la construction de sens à donner aux actions à réaliser. De là, l'expressivité revendiquée dans ces manifestes se construit entre l'action du joueur (le « faire comme si »), le contexte pragmatique et la structure de jeu.

Dans l'exemple ci-dessus, l'utilisation de Bitsy, le discours porté à l'intérieur du manifeste autant que le contexte dans lequel l'œuvre se place rendent compte que : premièrement, nous sommes face à une proposition de jeu. Secondement, cette proposition de jeu implique une formalisation du discours manifestaire à travers un dispositif jouable. Troisièmement, les choix de *game design* dans l'outil choisi (Bitsy ou Twine) font sens avec les valeurs, l'éthique et les conventions négociées dans le répertoire d'un alternatif lié à cette *Jam* (expression de soi, injonction à l'action, accessibilité, rapport idéologique, social et politique entre l'outil et des productions spécifiques comme les *Queer Games*, etc.). Quatrièmement, la structure de jeu est le lieu d'une stratégie d'interprétation où l'éthos ludique permet un processus de médiation vers le discours manifestaire. Cinquièmement, celui-ci est alors co-construit par l'attitude ludique (*play*) développée au sein de la structure ludique (*game*) – le dispositif manifestaire ludique. Sixièmement, des rhétoriques¹⁰⁹ soutiennent un discours manifestaire devant faire sens avec l'éthos développé – soutenant une expression de soi, une compréhension de son environnement et une injonction à la créativité. Soit : l'acquisition du discours manifestaire par l'expérience ludique (le joueur prend conscience des valeurs du répertoire d'un alternatif par son engagement dans l'œuvre) autant que par le contexte

¹⁰⁹ S'il est paradoxale de conclure sur une rhétorique poussant à l'expression de soi, Sébastien Genvo souligne dans son mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication que, « puisqu'il est envisageable, comme le montre Ian Bogost, de tisser des liens entre rhétorique et jeu vidéo, nous considérerons que ces caractères qui ont pour vocation de persuader leur destinataire de leur identité ludique et de faire œuvre de médiation ludique constituent ce que nous nommons l'éthos ludique de l'œuvre. » (Genvo, 2013 : 46). Il complète, soulignant que « Bogost ajoute dès lors que selon un « modèle contemporain », la rhétorique est à comprendre comme l'ensemble des moyens permettant de souligner des idées et de les rendre attrayantes, le succès d'une bonne rhétorique signifiant dans ce cadre une expression effective et non pas nécessairement une influence effective. » (Genvo, 2013 : 104).

pragmatique (Itcih.io, la biographique générique (« *A short Bitsy game* »), le lien hypertexte redirigeant vers la page de création d'un jeu sous Bitsy, etc.). Ces éléments confortent une forme de rhétorique persuasive (Bogost, 2010), étroitement liée au discours manifestaire, par une volonté expressive. Une valeur fondamentale du répertoire d'un alternatif.

Pour conclure cette première analyse des dispositifs manifestaires ludiques : dans ce développement d'un éthos, si nous ne postulons pas « par avance la signification établie par le joueur et les connaissances qu'il formalisera à la suite de l'actualisation du jeu, il est néanmoins tout de même envisageable de concevoir à travers l'éthos subjectif 'un espace désirable d'interprétation' (Bogost, 2013). Cet espace, dans lequel le joueur forme ses connaissances [...] [fait] un lien avec la notion d'aire intermédiaire d'expérience [...] La réalité qui se situe entre ces deux pôles [, l'aire interne et l'aire externe,] où le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau. » (Genvo, 2018). Par cet espace désirable d'interprétation, une médiation amène potentiellement le joueur à développer une attitude créative touchée par l'expérience vécue et l'intégration du répertoire d'un alternatif. Le dispositif manifestaire ludique, par son aire intermédiaire d'expérience, si limitée soit-elle par l'utilisation d'outils comme Bitsy ou Twine, permet au joueur de s'approprier les valeurs et d'être actif dans la construction d'un sens pour et dans cet alternatif. Cette première explication permet de retrouver cette relation de co-construction de sens entre l'émetteur (auteur) et le récepteur (joueur).

3.1.2.2. *Les dispositifs manifestaires ludiques et l'espace de l'atelier*

Une seconde forme de dispositifs manifestaires ludiques apparaît dans notre corpus. Plus rares, plus singuliers, ils renversent la construction de sens entre un émetteur et un récepteur. Pour cause, ici, l'attitude ludique développée par le joueur est bousculée. Celui-ci est placé dans une situation de création par le dispositif lui-même. Pour expliciter cela, nous nous appuyons sur un manifeste en particulier (Manifeste #56).

Intitulé « *No Audience Manifesto* », ce manifeste développe une approche singulière : il est nécessaire de télécharger un fichier « *.unitypackage* » (un fichier à télécharger dans lequel des éléments d'une « scène » sont présents) et de l'importer directement sur un espace de travail (une scène) lié à Unity. Néanmoins, le lecteur peut

également se contenter d'une capture d'écran du contenu (du moins, une partie de ce contenu) présent dans ce fichier.

no audience manifesto



The screenshot shows a Unity game engine interface. On the left, a 3D scene is visible with a blue sky and a grey ground plane. A semi-transparent text box is overlaid on the scene, containing the following text: "no audience manifesto", "make games for no audience", "make games for no player", "make games nobody can play", "make games that don't win", "make games that don't run", "make games with no players", "make games nobody knows about". On the right, a black title card with white text reads "NO AUDIENCE". Above the title card, there are several buttons: "View all by kyle kukshel", "Follow kyle kukshel", "Add To Collection", and "Submission to Manifesto Jam". Below the 3D scene, there is a "Camera Preview" window showing a first-person view of the scene.

download and import the .unitypackage to make your game manifesto compatible

[More information](#) ^

Status [Released](#)
Category [Tool](#)
Author [kyle kukshel](#)
Tags [manifesto-jam](#)

Download

[Download](#) no-audience.unitypackage 5 kB

Figure 26 : Capture d'écran du Manifeste #56 réalisé à partir d'un package Unity.

L'auteur du manifeste, par son titre, laisse penser à une démarche radicale où l'altérité n'est pas prise en compte. Une forme de repli accentuée par cette proposition de manifeste où l'internaute doit : soit se contenter de la capture d'écran réalisée et, à première vue, résumant le manifeste en question. Soit, quitter la page - ou se diriger vers un autre manifeste. Soit, télécharger ce fichier, installer puis démarrer le logiciel Unity, et adopter une attitude réflexive dans le « parcours à activer ».

Si l'internaute concrétise cette dernière étape, accède au fichier et poursuit la proposition de l'auteur du manifeste, celui-ci devient potentiellement « joueur » d'un « dispositif manifestaire » qui, en l'occurrence, est jouable sur un moteur de jeu : Unity. Par sa navigation, l'individu braconne, cherche, comprend, donne du sens à ce fichier et, par ses actions, le fait advenir comme un « dispositif manifestaire ». Ce n'est qu'à travers la participation active de l'utilisateur que « ce fichier téléchargé puis importé dans un moteur de jeu » devient « un dispositif portant un discours manifestaire ». Comprendre ces

manifestes comme des dispositifs rend compte de la richesse de cette notion. Le dispositif renvoie à « l'idée de captage de valeurs [...] et pose la question de la construction du sens » (Di Filippo et Landais, 2017 : 18). Jean-Paul Fourmentraux conforte également cet aspect. Pour lui, « la notion de dispositif porte en elle que l'outil de communication n'est pas neutre [...] les objets cessent d'être asociaux, ils deviennent des supports, des instruments et des médiations pour l'actions – engagés au même titre que les humains dans le déploiement des produits et dans le hissage des 'mondes' où ils font sens et circulent » (Fourmentraux, 2010, cité dans Di Filippo et Landais, 2017 : 18). Cette articulation entre dispositif, actions et médiation est primordiale pour le manifeste dans sa « croyance dans les puissances de l'action » et dans son « désir de transformation du monde. » (Kihm, 2013 : 15).

Néanmoins, la question du sens est double. D'un côté, « le dispositif peut provoquer, voire infléchir la médiation, ce qui conduit les analyses à traduire des activités et des comportements selon des finalités voulues par les auteurs ou les responsables du dispositif » (Aghababaie et Rauscher, 2010, cité dans Di Filippo et Landais, 2017 : 19). Ces conditions appliquées à notre cas d'étude informent que le dispositif manifestaire ludique formaliserait un « joueur-modèle » (Genvo, 2013) grâce à la compréhension du contexte pragmatique dans lequel le joueur se situe. L'éthos ludique dont il dispose le rend compétent dans une structure devenant ludique. D'un autre côté, Aghababaie et Rauscher ajoutent qu'aucun déterminisme ne peut être fait, « dispositif et médiation peuvent être renvoyés l'un à l'autre pour soulever des interrogations entre ce qui est recherché et ce qui est réellement généré par le dispositif » (*Ibid.*).

La récente thèse de Pierre-Yves Hurel (2020) questionne justement ce « jouer à créer » dans lequel se trouve une incertitude liée à l'improvisation, à la notion de goût et à un savoir-prendre. « En passant d'amateur-joueur à amateur-créateur, son savoir-prendre personnel s'adresse alors à un autre à qui il tente de donner prise [...] Il y a quelque chose d'intime dans le geste créatif et énonciatif de l'amateur : il dit quelque sur lui-même, il partage un soi face au jeu » (2020 : 164). Par conséquent, la notion de dispositif pour la compréhension de ces manifestes formalise une attribution de rôles. Itch.io, en tant que dispositif sociotechnique, intègre à la fois des « internautes », des « usagers », des « publics » tout autant que des « communautés ». La *Manifesto Jam* en est le reflet, passant tantôt « d'internaute » à « usager », tantôt « d'usager » à « joueur », le tout dans la construction de valeurs et de conventions d'un répertoire d'un alternatif

pour une « communauté d’auteurs-joueurs » à considérer comme un « public d’usagers ». Tant de termes, « servant à désigner les individus participant aux processus ayant cours au sein de ces dispositifs [...], porteurs de représentations particulières du rapport entre les acteurs et les productions médiatiques, spécifiques aux cadres théoriques qui les emploient et aux problématiques abordées. » (Di Filippo et Landais, 2017 : 19). Par le passage « d’amateur-joueur » à « amateur-créateur », Hurel formalise sa catégorisation d’acteurs à travers des critères spécifiques.

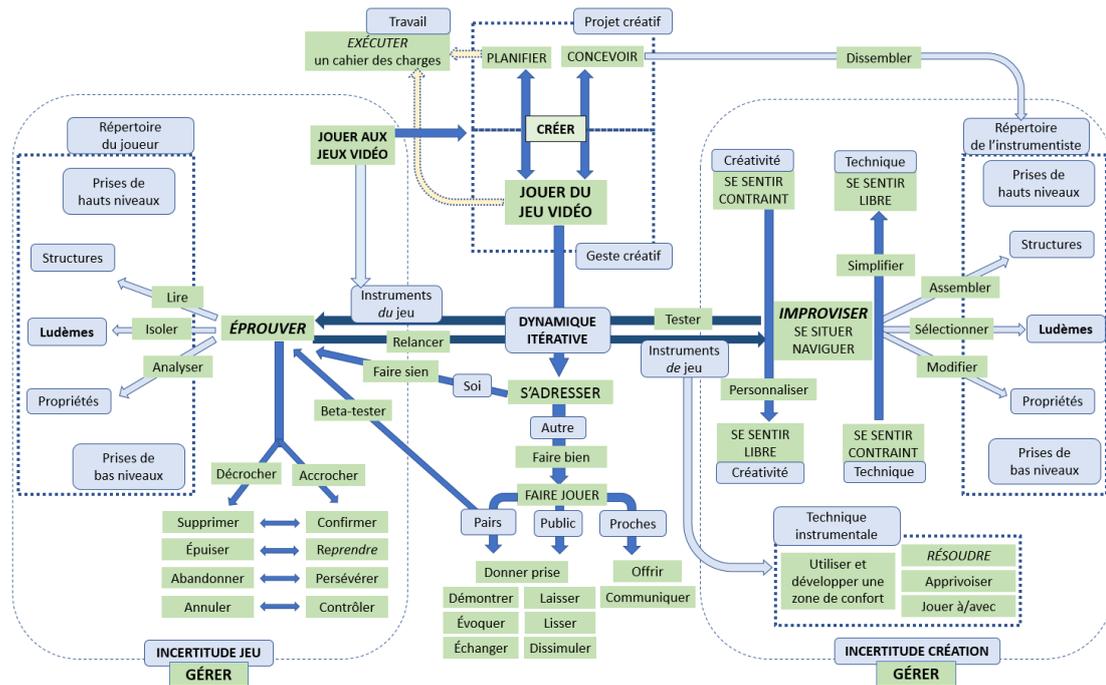


Figure 27 : Schématisation de l’expérience créer des jeux vidéo en amateur. | Reproduction de Hurel, P-Y. (2020 : 281).

Ici, il ne s’agit pas tant de « créer pour autrui », mais bien « pour soi » : le manifeste, par cette mise en abyme, fait expérimenter le joueur directement sur un outil de conception. Il incite celui-ci à expérimenter cette « incertitude » face à l’inconnu d’un projet extérieur. Il entre dans l’intimité du projet d’autrui avec pour seules barrières son intérêt personnel face à cette proposition manifestaire d’une part et de son savoir-faire face à l’objet technique d’autre part. En cela, ce joueur-modèle est caractérisé par une volonté de faire adopter un « savoir-prendre » en « faisant comme si » ce dispositif manifestaire ludique est bel et bien un jeu.

Hurel comprend l’expérience de créer des jeux vidéo en amateur par le schéma ci-dessus (2020 : 281). Dans le cadre de ce dispositif manifestaire ludique, la dynamique itérative s’adresse à autrui pour « faire tester » et « improviser » dans la navigation et

l'appropriation de ce dispositif. À première vue, le manifeste apparaît comme un texte sommant à la création par l'anaphore rhétorique (« *Make games ...* » à huit reprises) et négative (« *No audience / player / players* », « *Don't win / run / work* », « *Nobody can play / knows about* ». Par ces anaphores négatives, l'auteur renforce une posture manifestaire qui devient un programme ; un guide à mettre en œuvre au sein du dispositif manifestaire ludique. Pourtant, la « véritable » force manifestaire de ce dispositif se trouve ailleurs.

En exécutant ce projet dans sa scène de travail (le « *play mode* »), Unity cesse de fonctionner. Rendant explicite la rhétorique de la négation (« *No play – No audience* » ; « *Don't run – nobody can play* ») par l'attitude ludique (*play*) sur la structure ludique (*game*). Cette structure acquiert avec ce rapport de cause à effet tout son intérêt manifestaire. Plus encore, ce dispositif est justement persuasif par ce « savoir-prendre ». Cet arrêt du jeu enclenche une nouvelle dynamique itérative de l'improvisation créative : Unity fonctionne par des scripts dans lesquels se trouve un langage informatique (le code). En exerçant sa créativité, le « joueur du dispositif » peut braconner et prendre conscience de l'existence d'un « objet » (*no-audience*) sur lequel se trouve un « script » (*noaudience*). Il prend potentiellement conscience des raisons de cet arrêt lors de l'exécution par la compréhension du langage informatique (Figure 28) ; qu'une rhétorique de la négation est également présente dans ce langage informatique.¹¹⁰

Ce n'est qu'à travers ce parcours, ce braconnage, ce « savoir-prendre » d'un espace de travail, que le manifeste permet cette co-construction de sens. Libre alors à ce joueur de s'approprier cette langue et d'en modifier le sens. D'en être lui-même un auteur par son attitude créative.

¹¹⁰ (`void Start () {while(!false) ;}`).

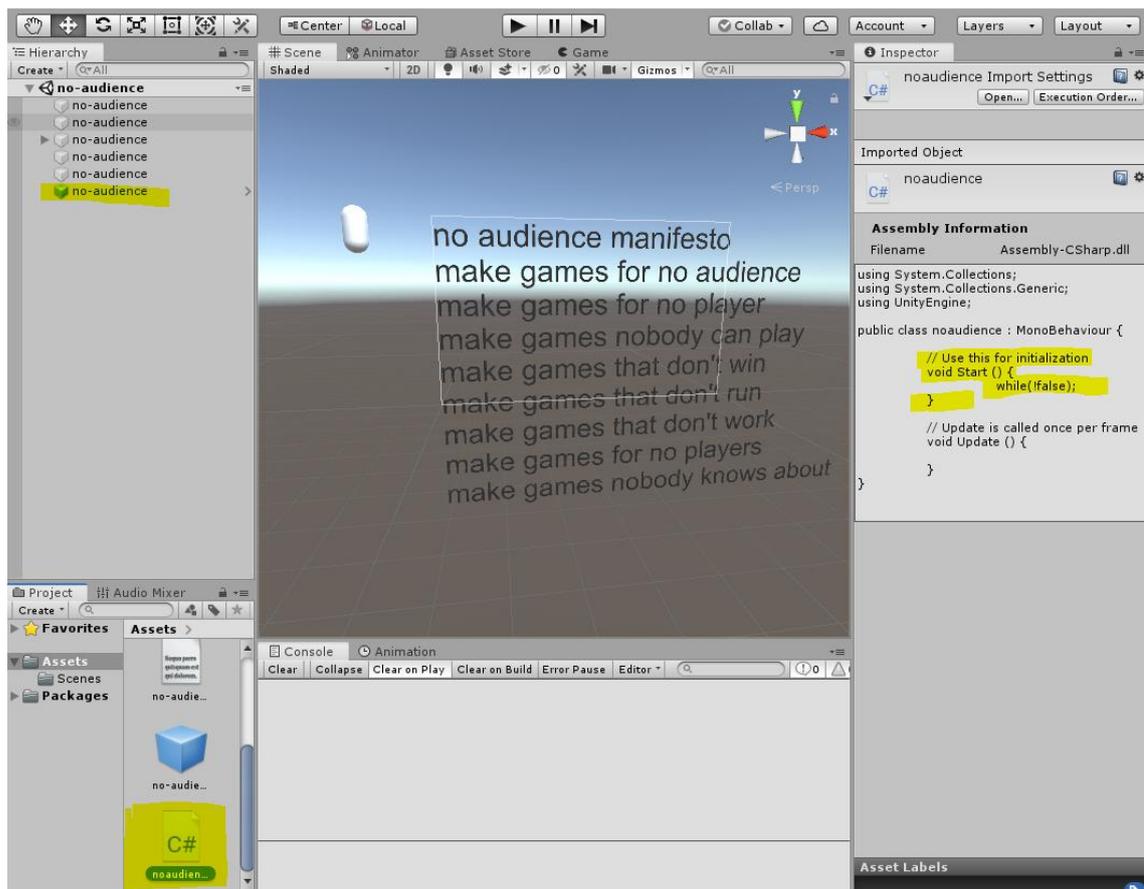


Figure 28 : Rhétorique de la négation dans le script présent au sein de ce *package* Unity.

Nous retrouvons par cet exemple le « bricolage » mentionné à travers les recherches d'Antoine Hennion (2000) ou Rosana Contreras-Gama (2017). Auxquelles nous ajoutons celles d'Hugues Bazin (2013) pour qui le bricolage « conduit à la création, mais par d'autres chemins que le professionnel [...] [Ce bricolage] conteste la notion même de 'public', en inversant souvent le dispositif scénique lors des restitutions du travail [...] récusant le format habituel du spectacle pour permettre à un 'public non conventionnel' de devenir acteur et à l'acte artistique de se faire le reflet d'un tel processus de coproduction » (2013 : 5). Un art du bricolage où l'incertitude, l'aléatoire et le hasard sont des éléments constitutifs de l'acte de création. Confortant, en ce sens, les résultats présentés par Pierre-Yves Hurel. « Cette incertitude est le moteur même du processus de création, qui fait de l'improvisation un outil de travail [...] [Le bricoleur] s'inscrit dans un processus où les différents acteurs concernés sont coproducteurs du sens. » (*Ibid.* : 6-7). Par cette démarche, le dispositif manifestaire ludique ouvre vers une dimension collective et réflexive à travers un espace particulier qui, dans l'art du bricolage, se définit comme « l'espace de l'atelier ». Celui-ci « ouvre un travail entre

création, transmission, production, diffusion, rencontres humaines, représentation ... Il n'est ni artistique, ni pédagogique, ni social, ni socioculturel, ni ... Il est humain ! C'est faire l'expérience d'une situation [...] où l'on crée des liens, on construit, on évolue entre ces différentes dimensions. L'atelier ouvre un espace esthétique, d'expérience, où une cohérence humaine non sectorisée va pouvoir se développer, produisant [...] des formes concrètes, mais aussi des sens qui nous construisent et nous transforment. » (Anton, 2012, cité dans Bazin, 2013 : 9). Par l'intérêt porté à ce manifeste, nous retrouvons une cohérence entre les valeurs de cette communauté d'auteurs-joueurs et les conventions du répertoire d'un alternatif. Une coopération est permise entre les individus présents dans cette communauté et les interactions faites avec ces artefacts et dispositifs.

Ce parcours activable, ce braconnage et ce « savoir-prendre » exercés dans cet « espace de l'atelier » confirment le régime d'engagement du *Do It Yourself*. Bazin, lui-même, conclut que « les logiques autonomes et solidaires de l'*open source*, du *Do It Yourself*, des *FabLabs* réunissent producteurs et usagers dans une association de forme coopération. L'importance actuelle de leurs émergences confirme la pertinence d'un art du bricolage. » (2013 : 11). Plus encore, ces éléments confortent le *Do It Yourself* comme interface entre horizons normatifs et pratiques. Ils confortent également cet espace d'action et de coopération dans l'établissement d'un alternatif et, surtout, d'un sens à donner à cet alternatif. En définitive, comprendre les jeux vidéo de cet alternatif nous oblige, aussi, à nous diriger vers ces « logiques autonomes et solidaires » dans les environnements sociaux non numériques. Eux, permettant une continuité des pratiques (créatives, discursives, artistiques, etc.) pour les participants de la *Manifesto Jam*.

3.2. ... à des présences dans des espaces physiques

Depuis le début de ce travail de recherche, nous considérons l'industrie du jeu vidéo comme une industrie culturelle fondamentalement globalisée. Une caractéristique présente également pour Itch.io qui est un site internet fondamentalement globalisé – c'est-à-dire un espace virtuel global où des publics partagent des intérêts communs se formalisant à travers des productions dématérialisées et accessibles. Néanmoins, ces publics formulent par leurs usages et leurs discours des revendications sociétales contribuant à des mouvements naturels entre « espaces numériques » globaux et « espaces physiques » locaux. La massification d'internet et des usages faits par cette communauté d'auteurs-joueurs ne va pas de pair avec une invisibilité ou une inaction de

ceux-ci à l'échelle locale ou nationale. Cette partie s'articule autour de ces espaces physiques revendiqués chez certains participants de cette *Manifesto Jam*.

3.2.1. D'une communauté d'auteurs-joueurs aux communautés physiques

Cette *Manifesto Jam* permet la constitution d'une communauté d'appartenance que nous nommons « communauté d'auteurs-joueurs ». Celle-ci se formalise autour d'utilisateurs et d'utilisages. Nous l'avons vu, ces usages vont de la publication d'un manifeste, à la production de jeux vidéo, de fictions interactives ou de *zines* tout autant que de commentaires postés sur Itch.io ou encore une présence sur les réseaux sociaux numériques. Si, longtemps, le caractère collectif des utilisateurs a été oublié, le travail de Geoffroy Patriarche (2008) permet de compléter les différentes observations présentées et les différentes analyses formulées au fil de nos recherches.

Ce dernier rappelle que des internautes qualifiés de militants « adoptent des valeurs » et « des comportements » (2008 : 206). Ces valeurs et ces conventions précédemment formulées dans ce travail forment ce que nous nommons « un répertoire d'un alternatif » qui, nous dit Patriarche, est un « ancrage culturel [allant] de pair avec une dimension identitaire forte » (*Ibid.* : 207), ajoutant que ces valeurs, ces pratiques partagées tout comme les comportements qui les accompagnent permettent l'identification à sa communauté (la communauté des auteurs-joueurs, la communauté *queer*, la communauté des hackers, etc.) (*Ibid.*). À cela, Patriarche poursuit sa réflexion, notant que « la notion de communauté, précisément, constitue un point d'articulation majeur entre les concepts de public et d'utilisateur » (*Ibid.* : 192). Pierre Morelli complète, indiquant que « prises comme masses, les communautés d'utilisateurs permettent d'intégrer [...] [et] tisser des liens sociaux entre des individus *a priori* inorganisés afin de leur permettre de développer des formes de solidarité à partir et au service d'intérêts communs, donc à se constituer en publics d'utilisateurs. » (2016 : 32). Ce public d'utilisateurs est vecteur de sens. Ces utilisateurs « s'insèrent dans des 'communautés d'utilisateurs' dont les sous-cultures propres se ressource dans les significations, les compétences et les usages que partagent les membres du groupe et qu'ils affichent comme autant de signes d'appartenance. » (Patriarche, 2008 : 192).

Par cette appartenance culturelle, une médiation se fait entre technique et usage. Les valeurs et les conventions analysées au fil de ce mémoire, « propres à une (sous)-culture façonnent l'usage » (*Ibid.* : 193). Néanmoins, ces valeurs et ces conventions, nous

allons le voir, ne se formalisent pas qu'à travers ce seul espace numérique. Celles-ci se trouvent au fondement de convictions profondes, ancrées dans la vie quotidienne de certains participants. En d'autres termes, ces valeurs et ces conventions formalisent des usages et, *in fine*, un répertoire d'un alternatif permettant l'émergence de jeux vidéo alternatifs dans un espace numérique globalisé. De même, ces valeurs et ces conventions peuvent se formaliser dans l'expression de l'identité et de pratiques du quotidien dans un espace physique. Il ne s'agit donc pas, dans cette argumentation, de réaliser une dichotomie entre « usages et pratiques numériques » d'un côté, et « usages et pratiques physiques » de l'autre ; mais bel et bien de montrer comment la compréhension des jeux vidéo alternatifs va au-delà d'un seul espace numérique de revendications et d'applications d'usages.

Dans les résultats de notre étude, plusieurs participants témoignent d'une appartenance à des espaces physiques liés à leur vie professionnelle (par exemple, l'auteur du Manifeste #9 appartient à un « duo artistique » professionnel, disposant d'un lieu de travail, se rendant dans des festivals, des conférences, des lieux artistiques, etc.) autant que des espaces physiques liés à un engagement à des valeurs et des conventions du répertoire d'un alternatif. Ce sont ces derniers, des tiers-lieux, qui nous intéressent *hic et nunc*.

Les tiers-lieux se qualifient par leur structuration particulière. Ils « ont vocation à accompagner la structure des communautés innovantes et épistémiques en créant les conditions de proximités temporaires » (Suire, 2016 : 92). Ces tiers-lieux se formalisent dans les usages et les pratiques de certains publics. L'un des exemples les plus parlants, démontre Raphaël Suire, est celui des freelances qui voient dans les cafés des espaces temporaires où réaliser son travail tout en permettant des échanges informels entre ces différents travailleurs réunis dans un même tiers-lieu. Le *FabLab*, pour *Fabrication Laboratory*, élaboré dans les années 1990 au MIT, au sein du *Center for Bits & Atoms*, est un projet consigné dans une charte dont l'un des axes forts est le souhait de faire émerger un *Réseau Mondial*. (Bouvier-Patron, 2015 : 174). Ce *FabLab* est « un lieu physique animé par une communauté d'utilisateurs qui utilisent ou coproduisent des connaissances nouvelles ou héritées à partir d'outils de fabrication le plus souvent numériques. » (Suire, 2016 : 86). Ce *FabLab* s'entend également comme un tiers-lieu tissant des liens avec son environnement local et interrogeant l'innovation collective au sein de son territoire. Une typologie formalise plusieurs lieux spécifiques en fonction de

la finalité des usages qui y sont développés. Parmi ces lieux, deux nous intéressent plus particulièrement : le *HackerSpace* et le *MakerSpace*. Le premier « est un lieu physique, dédié aux passionnés de technologies numériques, plus ou moins experts, permettant des interactions et des échanges de savoir et de savoir-faire dans un collectif. » (Bouvier-Patron, 2015 : 174). Le second « est un lieu physique dédié aux bricoleurs technologiques (*Makers*) permettant, au sein d'un collectif, des interactions et des échanges de savoir et savoir-faire : il s'agit d'une forme voisine du *HackerSpace* mais orientée sur le faire. » (*Ibid.*).

De nos observations, deux *MakerSpace* sont représentés par plusieurs participants de la *Manifesto Jam* : le *Game Makers Iceland* (Manifestes : #11, #12 et #33) à Reykjavik (Islande), et le *Make Play Code* (Manifestes : #24 et #30) à Brighton (Angleterre). Toutes les informations récoltées concernant ces deux communautés sont issues d'un travail de recoupement d'informations analysées sur leurs sites internet et leurs réseaux sociaux numériques respectifs.

Bien que physiquement distants, ces deux lieux proposent une approche organisationnelle relativement identique. En effet, ceux-ci proposent des rendez-vous mensuels dont les objectifs sont multiples : créer, apprendre, partager des savoirs et des savoir-faire, participer à des évènements organisés (*Jam*, conférences, évènements spécifiques, etc.). De plus, une continuité relationnelle à travers les membres de ces deux communautés s'opère par l'utilisation de réseaux sociaux numériques (un groupe Facebook pour la communauté de Reykjavik) et de plateformes de communication collaborative en ligne (Slack¹¹¹ pour la communauté de Reykjavik, Discord¹¹² pour la communauté de Brighton). Ce premier constat symbolise l'articulation entre espaces numériques et espaces physiques, entre l'action et les usages faits en ligne et l'action et les usages faits hors ligne. L'espace numérique autant que l'espace physique sont néanmoins régis par une seule et unique réglementation dans les deux cas. Ce choix formalise une appartenance entière et pleine à cette communauté. L'individu devient membre apparenté à l'une de ces deux communautés d'appartenance par l'endossement des règles prescrites au sein de ces communautés et le respect des valeurs prônés.

¹¹¹ Se référer au glossaire.

¹¹² Se référer au glossaire.

Autrement dit : cet individu s'engage. « En rendant compte de l'importance des valeurs d'un groupe social, l'engagement est d'abord collectif », informe à ce sujet Marie-Caroline Heïd. « Les individus, dotés de compétences anthropologiques de sens commun, intériorisent les normes du groupe et reproduisent collectivement ces conventions dans l'action », conclut-elle. (2016 : 107). Heïd complète cette première compréhension de l'engagement par référence faite aux travaux de Françoise Bernard chez qui l'engagement se comprend par la notion de « communication engageante », consistant « à créer, avant toute chose, les conditions favorables pour qu'un acte soit posé. Le primat de l'action ayant en quelque sorte fonctionné, l'individu, s'inscrit alors dans un cours d'action et devient aussi plus réceptif à une démarche argumentative. » (Bernard, 2010, cité dans Heïd, 2016 : 107).

À partir de l'observation des sites internet de ces deux communautés, « ces conditions favorables pour qu'un acte soit posé » se traduisent par la médiation réalisée autour de cette charte de bonnes conduites régissant les interactions dans les espaces numériques et les espaces physiques de chacune de ces deux communautés. La considération donnée à ce règlement fait émerger la condition favorable à la bonne réalisation d'actions futures en collaboration avec l'une de ces communautés et ses « *Makers* » partageant ce même et unique code de conduite. De Brighton à Reykjavik, de l'Angleterre à l'Islande, ces deux communautés de « *Makers* » affichent sans ambiguïté des valeurs étroitement liées à celles du répertoire d'un alternatif formulées autour des pratiques discursives de la *Manifesto Jam*, dans un contexte numérique global.

Par exemple, la communauté islandaise reprend, comme première volonté, le concept de lieu sûr (*Safe space*)¹¹³ précédemment formalisé ; ne tolérant aucun « langage sexiste, homophobe, transphobe, validiste, classiste, ou autre comportement donnant à une personne le sentiment d'être malvenue ou de ne pas avoir de valeur en tant que membre de cette communauté en raison de son identité ou de ses origines. »¹¹⁴ Nous retrouvons une volonté d'inclusion explicitement affichée, confortée par une intransigeance déclarée vis-à-vis de toute intimidation et de tout harcèlement. Ici, le « savoir-être » revêt d'une plus grande importance que le « savoir-faire » technique. Ce

¹¹³ Game Makers Iceland, *Community Guidelines*. En ligne : <http://gamemakers.is/community-guidelines/> | Consulté le 10 août 2020.

¹¹⁴ [Traduction personnelle] – « Language that is sexist, racist, homophobic, transphobic, ableist, classist, or otherwise makes someone feel unwelcome or less valuable as a member of this community because of their identity or background. »

constat rejoint, une nouvelle fois, les valeurs et les conventions du répertoire d'un alternatif. Cette intransigeance se comprend comme une critique implicite formulée à l'encontre de l'industrie vidéoludique, de ses représentations et des luttes internes présentes en son sein.

Cette double-relation se retrouve également dans la communauté brightonienne. Celle-ci se définit comme un collectif de femmes qui s'intéresse au développement de jeu, quel que soit le niveau de savoir-faire de la personne. Là encore, le savoir-être est placé comme valeur supérieure aux compétences techniques traditionnellement valorisées dans les domaines de l'informatique. Un constat renforcé par les ambitions affichées sur la page d'accueil de *Make Play Code* (Brighton), à savoir : « Apprendre à faire des jeux vidéo. Travailler en coopération pour partager des savoirs et des savoir-faire. Inciter plus de femmes à créer des jeux vidéo. Favoriser une communauté amicale et créative. Rendre le développement de jeux accessible, *casual* et non-intimidant. »¹¹⁵, ou encore : « Notre mission : maintenir un espace convivial pour les femmes (cis/trans) afin qu'elles puissent créer des jeux vidéo et apprendre de nouveaux savoir-faire les unes des autres. » Ces affirmations font le lien avec les approches féministes des sciences et techniques. Comme le souligne Marion Coville dans une publication dédiée à l'étude d'un *hackerspace queer féministe*, « l'animation se nourrit des approches féministes des sciences et techniques (Chabaud-Rychter et Gardey, 2002 ; Cockburn et Ormrod, 1993 ; Wajcman, 2004), qui considèrent le genre et la technique comme deux rapports sociaux enchevêtrés, façonnés par les interactions entre les individus, et avec les objets. Il en résulte [...] une attention particulière aux objets [utilisés] [...], à ce qu'ils permettent et à ce qu'ils contraignent. [...] Ainsi, l'organisation repose sur deux principes : la valorisation des savoirs des personnes *queers* et le refus de la mise en scène des habiletés techniques. » (Coville et al., 2019 : 73). Cette relation se formalise dans l'architecture du site internet de ce collectif (Figure 29) à travers une redirection vers leurs productions vidéoludiques hébergées sur Itch.io d'une part, et, d'autre part, un document complémentaire présentant ces logiciels (Flickgame, Twine, Bitsy, Scratch, PuzzleScript, Unity) en fonction de leur complexité à l'accès.

¹¹⁵ [Traduction personnelle] - « Learn to make video games. Work together to share knowledge and skills. Get more women into making video games. Foster a friendly, creative community. Make game development accessible, casual, and non-intimidating. »

Our mission: To maintain a friendly space for women (cis/trans) to make video games and learn new skills from each other.

What

Make Play Code is a Brighton-based collective of women who are interested in game development at all skill levels. Make Play Code is free to attend and managed as a collective. We have one regular social meet-up a month, and anybody who wants to run a workshop or set up a social event can do so. We want to:

- Learn to make video games
- Work together to share knowledge and skills
- Get more women into making video games
- Foster a friendly, creative community
- Make game development accessible, casual, and non-intimidating

Who

Members of Make Play Code are women who make games, or who want to learn to make games. Anybody who attends a Brighton-based Make Play Code social event is considered a member. Members can actively participate in Make Play Code to any degree that they want to: some members run workshops, create learning resources and maintain our online activity, while others simply join us at social events for coffee and a catch-up. All members can contribute to conversations and decision-making regarding the mission and activities of Make Play Code as a group.

We've made a whole bunch of games!

Check them out on itch.io

In the spirit of sharing knowledge to help each other grow, our lovely member Siobhan has compiled a bunch of the resources we've made or found useful.

[Find it here!](#)

Figure 29 : Capture d'écran de la page d'accueil du site officiel de la communauté Make Play Code, présente à Brighton (Angleterre).

Ces différents exemples confortent l'injonction à la créativité individuelle dans un régime mêlant *Do It Yourself* (DIY) et *Do It Together* (DIT). Considérés comme l'un des fondements des *FabLabs*, « les utilisateurs devenant créateurs sont alors à l'origine d'une innovation ascendante. [...] Par ailleurs, [...] l'environnement technologique importe [...] Grâce à des interfaces informatiques ergonomiques interopérables, les non-spécialistes peuvent eux aussi bricoler technologiquement » (Bouvier-Patron, 2015 : 181). Nous retrouvons ici l'importance du répertoire d'un alternatif au-delà du seul espace numérique qu'est Itch.io. Les valeurs et les conventions portées sont inscrites comme des règles fondamentales pour l'apprentissage d'un alternatif en tant qu'auteur (producteur de contenus culturels) et citoyen. Les sites internet de ces deux communautés agissent comme des plateformes idéologiques dans lesquelles sont exposées, affichées et publicisées ces principes de savoir-être. Les dispositifs de communication numériques permettent, eux, de maintenir les liens entre les acteurs présents autant qu'à entretenir l'image du collectif par des publications publiques sur des réseaux sociaux numériques (par exemple, des photographies des dernières rencontres physiques).

L'interconnexion des différents membres et la mobilisation de moyens physiques et numériques permettent la circulation du répertoire d'un alternatif d'un espace global (*Manifesto Jam*, Itch.io, les réseaux sociaux numériques, les sites internet de ces communautés, etc.) à un espace local (les rencontres physiques, les évènements physiques, les *Jam* physiques, etc.). Ces observations rejoignent les propos de Geoffrey Pleyers concernant les réseaux sociaux numériques et l'engagement dans la vie quotidienne, pour qui la séparation entre activisme en ligne et activisme hors ligne relève d'une fausse dichotomie (2013 : 14). Pleyers ajoute que l'expérience personnelle et l'expression de soi sont désormais partie intégrante des « formes expressives d'engagement, très présentes dans les mouvements contemporains » (*Ibid.* : 15). Finalement, plus qu'un simple engagement auctorial, le répertoire d'un alternatif installe de nouvelles formes de création et de production autant que de nouvelles formes de sociabilité dans des contextes en ligne et hors ligne. Les exemples présentés ci-dessus se construisent autour de réseaux de lien horizontaux qui se forment dans une démarche active et volontaire et « favorisent l'émergence de normes de réciprocité ; la confiance favorise l'échange, la réciprocité et l'engagement collectif, et le succès des coopérations passées renforce l'engagement collectif et développe le goût pour la coopération » (Ponthieux, 2006 : 50). En rendant publics ces lieux et leurs fonctionnements dans des contextes en ligne ou hors ligne, l'engagement valorisé peut potentiellement développer un intérêt pour ces échanges et la création alternative qui en découle.

3.2.2. Le document à la rencontre de nouveaux lieux et de nouveaux contextes

Le répertoire d'un alternatif est porté par ces hommes et ces femmes au fil de leurs interactions et de leurs pratiques du quotidien. Notre tentative de compréhension de cet alternatif interroge naturellement les documents dans lesquels celui-ci s'inscrit. Publiés dans un espace numérique mainte fois évoqué, ces manifestes relèvent de nouvelles richesses par rapprochement fait avec « l'agir du document » comme un « acte profondément communicationnel et social, inscrit dans une dimension politique forte » (Cordier, 2019 : 25). Cet agir du document trouve place dans un espace social. Il contribue au développement dudit espace par l'engagement déployé dans une communauté ou dans un collectif. Le document et les dimensions qui l'entourent participent aux partages et à la diffusion du savoir. Robert Escarpit (1991) définit le document comme un « objet informationnel visible ou touchable et doué d'une double

indépendance par rapport au temps. » (1991 : 123). Le document, chez Escarpit, se comprend comme un anti-événement. Celui-ci vient rompre l'écoulement du temps présent ; les traces, elles, sont perceptibles et libérées de toute contrainte chronologique, temporelle ou événementielle. Dès lors, le document est le produit de la construction de traces sur un support donné.

Néanmoins, ces manifestes publiés le sont dans un espace numérique qui, là encore, nécessite une attention particulière. Auteur de travaux essentiels pour la définition et la compréhension du document numérique, Dominique Cotte rappelle que « le terme 'numérique' dans la généralité de sa promesse technologique, ne précise rien. Aujourd'hui, tout document produit, ou presque, tend à connaître un état *transitoire* sous forme de document numérique. » (2014 : 38). Cette phase spécifique, comprise comme un état transitoire dans la forme du document, est particulièrement importante. Le numérique permet une plasticité (modifier, copier, compléter, couper, corriger, etc.) et un statut final sans cesse remis en cause. Dans le cadre des publications proposées durant cette *Manifesto Jam*, ces documents possèdent des formes multiples allant de textes édités à partir d'un éditeur intégré dans le dispositif sociotechnique à des fichiers informatiques téléchargeables de natures diverses (.txt, .pdf, .jpeg, etc.). De plus, des documents analogiques (des manifestes écrits à la main) peuvent être scannés ou photographiés, soulignant ce cycle de vie du document. Ces mouvements changent le « statut », les « conditions de fabrication et de réception » de ces manifestes, qui, en tant que documents, « permettent la relation entre les hommes. » (*Ibid.* : 34).

Invoquer la notion de document fait entendre, et comprendre, la sociabilité et la médiation des valeurs et conventions du répertoire d'un alternatif. Lui, construit avec et par ces documents et leur inscription dans un espace social numérique. Anne Cordier poursuit cette réflexion autour du lien entre document et rapports sociaux, donnant un surplus de sens aux analyses réalisées et aux faits évoqués dans ce mémoire. « Par le cadre sociotechnique dans lequel il s'inscrit, les formes d'énonciation éditoriale qu'il implique, et les formats de connaissance qu'il engendre, le document, vu comme un dispositif, se trouve être générateur de sociabilités tout autant que de socialisations, deux processus qui parallèlement permettent aux acteurs de prendre en main ces dispositifs, voire de configurer l'activité informationnelle qui est la leur selon leurs besoins et leurs projets, faisant de ces dispositifs info-communicationnels des espaces 'où produite (leur) vouloir'. » (2019 : 26). Ce document, par cette sociabilité documentaire, permet la

concrétisation de liens sociaux dans des situations et des contextes différents. Plus encore, par son cycle de vie et sa plasticité, le document se veut mouvant.

La *Manifesto Jam* fait elle-même valoir ce cycle à travers une médiation en deux temps et en deux espaces sociaux distincts. Son premier est celui d'une médiation dans un espace numérique, lié au temps de la Jam. Les internautes montrent leur engagement par la publication d'un (ou de) document(s) à l'état numérique. Ceux-ci se consultent et s'étudient en ligne ou par l'action de l'internaute, en téléchargeant ou en copiant ces manifestes. Leur accessibilité dépend, comme l'écrit Robert Escarpit (1991 : 123), des techniques de conservation réalisées. S'il est intéressant d'analyser ces différents aspects, là n'est pas le cœur de notre propos.

Pour cause, le second temps, lui, est éphémère et est lié à la médiation du résultat (les manifestes produits) de la Manifesto Jam dans un contexte physique lié à l'édition 2018 du *Now Play This*, festival londonien spécialisé dans le *game design* expérimental et exposant des travaux interactifs et ludiques dans le cadre du London Games Festival. Cette nouvelle médiation engendre nombre de modifications dans le rapport aux documents, à leurs auteurs et leur place au sein de la communauté des auteurs-joueurs (contexte numérique) autant que dans ce nouvel espace social.

De même pour Emilie Reed, organisatrice de la *Manifesto Jam*, cette nouvelle médiation conforte sa place dominante au sein de cette communauté des auteurs-joueurs par les choix réalisés dans les manifestes sélectionnés et présentés dans le cadre de ce festival. Ces manifestes sélectionnés (Manifestes : #03, #07, #10, #11, #15, ##40, #68, #75 et #79) changent alors d'état¹¹⁶ : imprimés, ceux-ci sont palpables, liés à un évènement, dans un temps limité, faisant changer la *Manifesto Jam* et son répertoire d'un alternatif du champ vidéoludique à un champ aux frontières entre ludique et art, entre expression et expérimentation. Les auteurs sélectionnés, par cette mise-en-avant, consolident le processus d'auctorialisation débuté en amont par la publication de leurs manifestes à l'état numérique.

Par cette nouvelle médiation diffusionnelle, ils engrangent un capital symbolique et poursuivent la construction d'une identité saluée dans le champ des productions vidéoludiques alternatives autant que dans un nouveau champ : celui de l'Art. Le *Now*

¹¹⁶ Reed, E., *Manifesto Selections*. En ligne : <https://emreed.net/ManifestoSelections.html> | Consulté le 12 août 2020.

Play This se comprend alors comme instance de changements d'état des documents (du numérique vers l'analogique), mais aussi en tant qu'instance de médiation de ces documents analogiques dans les dispositions et le contexte d'un festival artistique et expérimental. Cette instance de médiation, par les discours, les échanges, la rencontre entre des documents et un public, renforce tantôt la singularité des auteurs (auctorialisation) tantôt le répertoire d'un alternatif (légitimation possible par la publicisation de ces auteurs).

Avec ce contexte hors ligne, physique et local, ces manifestes devenus analogiques peuvent potentiellement toucher de nouveaux publics externes à la communauté des auteurs-joueurs, à la communauté *queer* ou encore à la communauté d'utilisateurs d'Itch.io. Ces documents, dans cette logique de cycle de vie et de médiations, co-construisent du sens pour leurs auteurs autant que pour la communauté. Ils s'inscrivent « comme un dispositif transactionnel, saisissant les interrelations entre idées, collectifs et institution. » (Cordier, 2019 : 31). Ceux-ci font le lien entre espace numérique et espace physique. Entre un « en ligne » et un « hors ligne ». Entre global et local. Tout comme ceux-ci font le lien entre la singularité d'un auteur et son appartenance à une ou des communautés. Cette nouvelle médiation permet une distinction sociale et artistique symbolique pour ces auteurs : ils acquièrent un surplus identitaire. Ils ne sont plus seulement des participants à la *Manifesto Jam*, mais bel et bien des « sélectionnés » pour la publicisation de cette *Jam* et de ses contenus. Une relation renforcée par la complémentarité de ces manifestes et la présence d'autres œuvres, conférences et expositions liées au *game design* expérimental, créneau du festival.

Toujours disponible au téléchargement¹¹⁷, le catalogue en tant que document complémentaire de l'évènement est une trace de celui-ci. Il fournit des informations et fait voir l'environnement et les acteurs sociaux incarnant cette édition 2018 du *Now Play This*. Ce document permet également un « accès » à postérité, comme les traces de l'évènement physique dont la nature est éphémère.

Premièrement, ce catalogue est téléchargeable sur le profil officiel Itch.io du festival. Ce choix conforte la place dominante d'Itch.io dans les productions expérimentales et alternatives. Il inscrit également le festival représenté dans les valeurs

¹¹⁷ Now Play This, *Programme*. En ligne : <https://now-play-this.itch.io/now-play-this-2018-programme> | Consulté le 12 août 2020.

dudit site. Par ce positionnement, le document affirme l'articulation identitaire du festival et de ses acteurs par une externalisation voulue. Se rendre présent sur Itch.io, et non sur le site officiel dudit festival, n'est pas anodin. C'est un choix résultant d'une tactique d'externalisation de la médiation. Par ce choix, le festival, ses organisateurs et les artistes présents co-construisent un éthos sustenté par, dans et avec cet espace numérique.

Secondement, le catalogue formalise des discours autant symboliques que concrets. Il fait cohabiter des artistes exposés physiquement et des auteurs présents comme les « signatures » du catalogue. En nommant ces artistes, il les fait apparaître, il les publicise et procède à une auctorialisation. De plus, ce catalogue, par les contenus inédits proposés et rédigés spécifiquement pour ce cadre, replace ces mêmes artistes dans des discours signés par autrui. Ces productions écrites, présentes dans le catalogue, positionnent les artistes présentés dans le festival au sein d'un discours institutionnel.

En choisissant des signataires reconnus par et dans le répertoire d'un alternatif, comme Robert Yang, Paolo Pedercini et Emilie, ce catalogue devient pivot. Il est ce lien entre des pratiques et des productions (exposition physique). Entre des pensées, des savoirs et des valeurs (traces dans le catalogue). Il concrétise les négociations discursives permettant cette mise en ordre provisoire du répertoire d'un alternatif tout comme il concrétise les places dominantes des « signatures » choisies. Le catalogue n'est en ce sens pas qu'un document à argumentation promotionnelle. Il fait advenir des figures centrales et dominantes au sein de cet alternatif. Robert Yang, Paolo Pedercini et Emilie Reed engrangent du capital symbolique et une reconnaissance par leurs « signatures » dans ce document symbolique, vitrine du festival et de ses propositions éditoriales.

Enfin, ce capital symbolique rejaillit irrémédiablement vers le répertoire d'un alternatif et la communauté des auteurs-joueurs. En effet, sur la totalité des auteurs et artistes présents dans le cadre de ce festival, seize d'entre eux ont participé à la *Jam*. Les exposer consolide leur statut individuel, mais aussi le statut collectif et négocié des valeurs et des conventions du répertoire d'un alternatif. En reconnaissant la valeur artistique de certains des participants de la *Manifesto Jam*, des mouvements apparaissent.

Plus qu'une simple interconnexion entre des espaces numériques et des espaces physiques, des participants à la *Manifesto Jam* formalisent des va-et-vient entre productions alternatives, expérimentales ou artistiques médiées dans un espace numérique (global) et des productions alternatives, expérimentales ou artistiques médiées

dans un espace physique (local). Dans une publication éclairante de Sophie Dubois (2013) sur le cycle de vie du manifeste, celle-ci s'interroge sur ces manifestes dits « récupérés ». Dubois explicite comment, par un « processus de réutilisation » du manifeste, celui-ci opère à l'inverse de l'effet pragmatique inhérent au genre manifestaire. Ce processus de réutilisation prend forme par la « reconnaissance [...] d'un objet appartenant à un univers antérieur connu afin d'assurer une lisibilité à la nouvelle entreprise tout en l'inscrivant dans une filiation susceptible d'influer sur l'horizon d'attente d'un lecteur » (2013 : 88). C'est par cet acte de réutilisation qu'Emilie Reed offre une continuité à l'établissement de l'alternatif.

Par cette « seconde vie » permise par le cycle de vie des documents, les manifestes confortent non pas une tentative de pérenniser leurs écrits, mais bien une tentative de pérenniser cet alternatif par la médiation des objets, des auteurs et par la circulation de ces formes culturelles et pratiques créatives. En somme : de concrétiser les négociations antérieures permettant l'établissement du répertoire d'un alternatif.

Ce choix de « faire entrer » ces manifestes dans un contexte local et artistique (le *Now Play This* festival) conforte un processus d'identification collective non plus chez les seuls participants de la *Jam*, mais dans des publics plus larges liés au *game design* expérimental et aux approches mêlant le ludique à l'art. La *Manifesto Jam* (et le répertoire d'un alternatif construit en son sein) est alors recyclée : elle acquiert un nouveau statut faisant le lien entre ses écrits, ses figures indigènes dominantes et ses revendications artistiques. La *Manifesto Jam* « est en ce sens à la fois un objet – immuable – du passé : il 'fait date', il est, comme [ses auteurs], 'une balise dans le temps', et une référence collective malléable, propre à être réactualisée. » (2013 : 90).

Ce constat interroge sur les passages entre la production vidéoludique alternative et la production artistique revendiquée chez certains participants de cette *Manifesto Jam* et confortée, comme nous le voyons, par la réutilisation faite de l'évènement pour le compte du *Now Play This* festival.

3.3. Un alternatif et des acteurs en mouvement

La compréhension de ces contextes, de ces valeurs et de ces conventions fait émerger des processus d'identification collective où des acteurs (des « Je ») construisent

des espaces et des représentations partagées, discutées et disputées permettant une mise en ordre provisoire d'une histoire commune (un « Nous »).

Ce processus d'identification permet une compréhension interne à la communauté des auteurs-joueurs formalisée par ce répertoire d'un alternatif. Néanmoins ce constat ne s'arrête pas là : la considération des artefacts (manifestes, productions vidéoludiques, *zines*, etc.) autant que les médiations réalisées font émerger des mouvements entre un dedans (dans la sphère de l'indépendance, dans la communauté des auteurs-joueurs, dans la construction de cet alternatif) et un dehors. Ce dehors se concrétise par la médiation des manifestes dans de nouveaux lieux (*Now Play This* festival) ainsi que par les relations sociales exercées dans des lieux physiques communautaires (les tiers-lieux).

Le répertoire d'un alternatif est donc à la fois collectif et individuel. Il est négocié par un ensemble de participants autant qu'il est adapté à des tactiques et des stratégies, des objectifs personnels et des parcours professionnels propres à la singularité d'un individu. Cette dernière partie de notre mémoire poursuit cette compréhension de ce double positionnement entre collectif et singularité, entre en ligne et hors ligne, entre global et local, entre ludique et art.

3.3.1. De l'expérimentation ludique à l'expérimentation artistique

En mettant en avant leurs volontés artistiques, certains auteurs sont investis d'une mission de productions personnelles formalisant de nouveaux horizons d'attente. Jean-Mathieu Méon insiste sur « comment la revendication d'indépendance peut fonctionner comme un double positionnement » (2017 : 52). Dans le cadre d'un alternatif dans la production vidéoludique, ce double positionnement se retrouve à la fois comme « une stratégie de distinction interne au champ considéré » (*Ibid.*) et comme une tentative affichée d'un « positionnement externe, visant la reconnaissance » par le champ artistique (*Ibid.*).

Dans les résultats succinctement analysés (Figure 18), nous voyons une « relation affichée à l'Art » chez 49% des participants – avec 38% de ce premier pourcentage affichant une présence dans le champ artistique et 9% de ce même pourcentage affichant une volonté de s'y positionner. Cette considération prise n'est pas anodine : « ces enjeux ne sont pas uniquement symboliques. Ils ont des conséquences très directes pour les acteurs engagés dans ces activités. » (*Ibid.*).

Outre la seule artification (Heinich, 2013) dans l'autodésignation de certains participants (« Artist », « Writer »), nous nous intéressons plus particulièrement, ici, au double-positionnement renforçant ces mouvements entre pratiques numériques et pratiques analogiques, entre ancrage global et ancrage local, entre pratiques vidéoludiques et appropriation du ludique chez ces individus se revendiquant artistes. Ce double-positionnement entre champ vidéoludique et champ artistique se retrouve particulièrement chez Diana Poulsen (Manifeste #58). Cette dernière propose un manifeste réalisé sous Twine dont la structure ludique fait écho au message véhiculé : les joueurs ne doivent pas être autorisés à gagner. Le parcours du joueur se fait par des hyperliens, reprend les codes narratifs des livres dont vous êtes le héros et les mythes des contes et de la « princesse à sauver ». Ce manifeste se construit au fil des directions prises par le joueur et des échecs rencontrés. Pour l'auteure, cette proposition expressive fait le lien avec une logique d'apprentissage et une philosophie de vie. « C'est en perdant que les joueurs apprennent à vivre. La vie, c'est la souffrance »¹¹⁸, renseigne-t-elle. Le manifeste s'intéresse également aux rapports entretenus avec l'acte de création, ajoutant que « ce n'est que par l'inconfort de l'échec et de la perte qu'une véritable fin peut être atteinte. »¹¹⁹. La « véritable fin », pour cette auteure, se trouve dans le processus créatif mis en œuvre. Un processus personnel où une œuvre émerge par l'appropriation d'un outil (Twine) et de codes esthétiques et narratifs.

Par recoupement effectué à partir de son site officiel¹²⁰, ce processus créatif semble prédominant dans le travail quotidien de Diana Poulsen. Issue d'une formation en Histoire de l'Art à l'Université de Western Ontario, ses œuvres sont exposées en Australie, au Canada, à New York ou encore en Angleterre et en Slovénie. Enseignant l'Histoire de l'Art, avec une spécialité pour les arts visuels, son travail artistique fait le lien entre arts visuels, jeux vidéo et jeux physiques (« Jeux de société et jeux avec des contrôleurs inhabituels », pour reprendre ses termes). Ces relations sont d'autant plus vraies que renforcées par ses écrits et conférences données. L'une d'elles, intitulée *An Art Criticism for Game Criticism ?*, se déroulant pour le cadre de l'édition 2015 de l'Alternative Digital Arts Festival, est particulièrement symbolique dans le choix de ses

¹¹⁸ [Traduction personnelle] – « « It is by losing that players learn how to live. Life is suffering. »

¹¹⁹ [Traduction personnelle] – « It is only through the discomfort of failure and loss that a true ending can be achieved. »

¹²⁰ Diana Poulsen, *Home Page*. En ligne : <https://dianapoulsen.art/> | Consulté le 14 août 2020.

intervenantes¹²¹. Outre l’auteure du manifeste, nous y retrouvons Emilie Reed, future organisatrice de la *Manifesto Jam*, ainsi que Lana Polansky, autre femme touchée par le Gamergate (voir Introduction), critique d’art, *game designeuse* affiliée à l’*AltGames*, à l’art numérique et aux perspectives mêlant l’art et la création vidéoludique.¹²²

Quand Polansky affirme « aimer penser l’art sous toutes ses formes » et être « particulièrement inspirée par le mouvement Fluxus, les médias numériques et les jeux expérimentaux »¹²³, Poulsen évoque, en tant qu’historienne de l’Art, l’importance des changements d’intitulé des programmes académiques (« Histoire de l’Art » vers « Histoire de l’Art et de la culture visuelle ») pour l’inclusion du jeu vidéo dans le champ artistique. « La ‘Culture visuelle’ est l’étude globale qui examine la culture dans son ensemble. La culture n’est pas divisée en catégories distinctes, mais se chevauche et influence chaque facette. C’est un argument avancé par de nombreux acteurs, dont l’Independent Group dans les années 1950. »¹²⁴ (Poulsen, 2011). Ces deux auteures ont en commun d’inscrire leurs pratiques artistiques dans une historicité. Par ce choix, celles-ci permettent le positionnement de leurs œuvres et de celles des différents acteurs de cet alternatif autour de références partagées. Elles placent, ou replacent, la création ludique et vidéoludique dans une histoire plus grande et légitimée. Celle de l’Histoire de l’Art.

En développant une argumentation autour de ces références artistiques, Poulsen informe sur l’importance, à ses yeux, de ne pas penser le jeu vidéo comme évènement externe à toute approche historique du ludique – et des attitudes ludiques déployées. « Les jeux ne sont pas une invention récente, mais existent depuis des milliers d’années et figurent dans des tableaux tels que *les Joueurs de backgammon*, attribué à Pieter Codde à partir du milieu du XVII^e siècle. »¹²⁵ (*Ibid.*). Poulsen poursuit cette argumentation autour de figures et de repères, allant de Picasso au mouvement baroque, d’Omar Calabre

¹²¹ Poulsen, D. (2015). ADAF, *dianapoulsen.wordpress.com*. En ligne : <https://dianapoulsen.wordpress.com/2015/07/24/adaf/> | Consulté le 14 août 2020.

¹²² Polansky, L. (2016). Towards an Art History for Videogames, *Rhizome*. En ligne : <https://rhizome.org/editorial/2016/aug/03/an-art-history-for-videogames/> | Consulté le 14 août 2020.

¹²³ [Traduction personnelle] – « I really love to think about art of all forms, and I’m especially inspired by digital media from Fluxus to experimental games and beyond. ». Citation issue de : Lanathegun, *About Me*. En ligne : <https://lanathegun.wordpress.com/> | Consulté le 14 août 2020.

¹²⁴ [Traduction personnelle] – « ‘Visual culture’ is the all-encompassing term and study that examines culture as a whole. Culture is not divided in separate categories but overlaps and influences each facet. This is an argument put forth by many groups, including the Independent Group in the 1950s. »

¹²⁵ [Traduction personnelle] – « games are not a recent invention, but have been around for thousands of years, and are featured in paintings such as the Backgammon Players, attributed to Pieter Codde from the mid-17th century. »

à Angela Ndalianis. Tant de références qui contribuent, là encore, à concrétiser la démarche artistique de l'auteur du manifeste et le répertoire d'un alternatif. En cela, une double identité apparaît : d'une part, Poulsen conforte à travers son manifeste sa singularité grâce à son parcours créatif. D'autre part, elle poursuit le travail de formation d'un alternatif par ses prises de position internes au champ (champ vidéoludique) autant que par ses prises de position externes au champ (le champ artistique). Ses discours et ses créations personnelles permettent ce jeu de positionnements (interne – externe). Confortant également les velléités artistiques exprimées au sein du registre d'un alternatif.

À partir de ces premiers exemples, nous retrouvons ces mouvements dans lesquels le ludique est le médiateur entre des espaces, des pratiques et des contextes. Dooley Murphy, auteur du Manifeste #54, en est un autre exemple. Enseignant-chercheur dans les sciences cognitives et le storytelling audiovisuel, celui-ci réalise également des « *room-scale VR non-games* ». Son manifeste, directement lié à cette activité créative, est lui aussi touché par nombre de références culturelles et artistiques. À travers dix commandements, l'auteur affiche une rupture nette avec l'hégémonie, ironisant sur les utilisations faites de la Réalité Virtuelle (VR) par l'industrie et sur les expériences ludiques stéréotypées proposées. Surtout, à l'image de Diana Poulsen, l'auteur articule sa pensée autour d'artistes et de thématiques externes au champ du jeu vidéo. En l'occurrence, celui-ci considère la Réalité Virtuelle comme du théâtre.

Au-delà du seul aspect technique, Dooley Murphy exprime la nécessité de penser à la dramaturgie, à l'émotion, à la scénographie abstraite et minimaliste et aux thèmes d'intérêt général pour l'Homme dans toute utilisation faite de la Réalité Virtuelle, rappelant que des professeures comme Janet Murray¹²⁶ et Brenda Laurel¹²⁷ se sont intéressées à ces questions depuis les années 90. De la même manière, l'auteur du manifeste fait référence à des cinéastes comme George Méliès, Fritz Lang ou Sergei Eisenstein¹²⁸ mais aussi à la *praxis* et à une artiste comme Marina Abramović, liée à l'art

¹²⁶ Doyenne associée de l'Ivan Allen College of Liberal Arts du Georgia Institute of Technology, professeure spécialisée en *Literature, Media, and Communication*, ainsi que directrice du Digital Integrative Liberal Arts Center. Elle est l'auteure de *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, ouvrage publié en 2011 par le MIT Press.

¹²⁷ Pionnière dans le développement de la Réalité Virtuelle, Brenda Laurel est chercheuse indépendante avec plus de quarante années d'expérience dans l'enseignement supérieur et le développement de jeux et d'expériences en Réalité Virtuelle. Elle est auteure du livre *Computers as Theatre*, réédité en 2013.

¹²⁸ « Donnez-moi du spectacle. Inspirez-vous du cinéma d'attraction du début du siècle, du formalisme grandiose de George Méliès ou de l'expressionnisme (plus tardif) de Fritz Lang. Adoptez une pratique fondée sur la praxis. Faites travailler vos muscles de conteur. Spatialisez votre son. Familiarisez-vous avec

corporel. « Si vous voyez quelque chose de similaire à ce que vous voulez faire sur les premières pages de la plateforme Steam, faites quelque chose de différent. Faites de l'étrange. Imaginez être seul dans une chambre avec Marina Abramović. Maintenant, faites quelque chose d'aussi époustoufflant que ce que vous pourriez attendre d'elle, en Réalité Virtuelle. », écrit-il.¹²⁹

Par l'accumulation de ces références, l'auteur du manifeste fait une nouvelle fois preuve de tactique. Il s'agit de rendre public ses travaux académiques et ses productions créatives liées à la Réalité Virtuelle, ceux-ci témoignent d'un engagement personnel sur le sujet. Il s'agit également de rendre public un socle de connaissances théoriques et d'aspirations artistiques. Celui-ci se relit à autrui et au champ artistique par le partage d'une base de valeurs et de goûts partagés. Ce partage est particulièrement important : c'est par cette action que cet individu devient un intermédiaire pour la transmission d'une base commune. Sarah Thornton, dans son travail sur les raves, les clubs et les DJs, voit ces derniers comme des « *taste-makers* », c'est-à-dire des « *faiseurs de goûts* », des « façonneurs de l'opinion musicale dans une démarche similaire – et bien plus directe – aux journalistes. »¹³⁰ (2013 : 101). Ce discours individuel bénéficie autant à son auteur - il développe un capital symbolique autour de cette marque distinctive du « faiseur de goûts » ; qu'au collectif – il donne du sens, une incarnation et élargi le répertoire d'un alternatif à des perspectives bien plus larges que le seul aspect ludique ou vidéoludique.

Jean-Mathieu Méon explicite ces aspects par un processus de distinction interne qui se redouble par un rapprochement externe. « Les conséquences en sont non seulement symboliques, en termes de légitimation, mais aussi pratiques, comme l'articulation des espaces dans une même trajectoire professionnelle [...] le montre. » (2017 : 64). Les appartenances socioprofessionnelles présentées par les exemples Dooley Murphy et

les 20 ans et plus de littérature psychologique liée à la Réalité Virtuelle. Osez être le Sergei Eisenstein de la Réalité Virtuelle, et n'oubliez pas de tirer parti des particularités du médium au-delà de sa perspective convaincante, incarnée à la première personne. » | [Traduction personnelle] – « Give me spectacle. Take cues from the turn-of-the-century Cinema of Attractions—the grandiose formalism of George Méliès, or the (later) expressionism of Fritz Lang. Embrace theory-driven praxis. Flex your storytelling muscle. Spatialise your audio. Familiarise yourself with the 20+ years' worth of VR psychological literature. Dare to be the Sergei Eisenstein of VR, and don't forget to leverage the idiosyncrasies of the medium beyond its compelling, embodied first-person perspective. »

¹²⁹ [Traduction personnelle] – « If you see something similar to what you wanna make on the first few pages of the Steam store, make something different. Get weird. Imagine being alone in a room with Marina Abramović. Now make something as mind-blowing as what you might expect her to do, in VR. »

¹³⁰ [Traduction personnelle] – « moulders of musical opinion in a very similar – and far more direct – way to the music journalist. »

Diana Poulsen en sont les témoins. « La mise en œuvre d'une telle stratégie est inséparable des ressources et des compétences des acteurs qui la portent. Le multipositionnement [de ces artistes] [...] rend possible une telle articulation d'espaces. En même temps, il détermine et contraint la portée du déplacement : c'est d'une marge à une autre que la reconversion s'opère ici. » (*Ibid.*).

Ce dernier aspect analysé par Jean-Mathieu Méon est particulièrement intéressant. De l'art contemporain à l'art numérique en passant par l'art corporel, l'articulation chez les artistes susprésentés opère là aussi d'une marge à une autre. Dans son étude sur la formation de l'art numérique, Célio Paillard montre comment un ensemble de discours et de pratiques artistiques peuvent produire un « effet manifeste » et contribuer à la création de cet art, qualifié de spécifique, pour lequel ses promoteurs ont été confrontés à des exigences similaires ; entre nécessités de « défendre l'originalité de cette pratique » tout en justifiant « son inscription dans le champ de l'art » (2013 : 127). Célio Paillard rend compte d'analyses proches des nôtres où, « à force d'être exposés, développés et repris par la plupart des acteurs de l'art numérique naissant [- d'un alternatif vidéoludique naissant, dans notre cas], les concepts exposés [...] ont acquis une certaine légitimité. Ils ont fini par former une sorte de réserve d'arguments [- ce que nous nommons le répertoire d'un alternatif], revendiquant et justifiant en même temps un nouvel art possible, quoique pas encore réalisé, un mouvement implicite, composé de pratiques diverses et surtout en gestation. » (*Ibid.* : 129).

De même, faire référence à une artiste comme Marina Abramović n'est pas un acte anodin. Dans plusieurs de ses œuvres, l'artiste plasticienne serbe questionne la féminité, la marginalisation, l'identité genrée, la violence physique et symbolique ou encore la domination masculine. Ses rapports à l'art, à la performance et à la place du public font échos à nombre d'interrogations exprimées dans ce mémoire de recherche. « Je souhaite que le public quitte une position passive et prenne une vraie position 'interactive', expérimentale, proche de la performance. Après trente années de performances, je suis arrivée à la conclusion que la seule chose importante est notre propre expérience, qui peut engendrer de profonds changements personnels », écrivait-elle en 2002 (Hersant, 2005 : 7). Tant d'aspects (injonction à l'action, expression de soi par l'interactivité, rapport haptique, expérimentation, etc.) faisant sens avec les valeurs et les conventions négociées dans la constitution du répertoire de l'alternatif étudié.

3.3.2. Le capital *subculturel*, témoin des espaces transitionnels

Ces mouvements entre les champs, les lieux et les contextes se formalisent autour d'espaces transitionnels caractérisés par ces entre-deux : entre art et ludique, entre *indie* et alternatif, entre professionnels et amateurs, entre industrie et indépendance. De même, les positionnements décrits autour de champs spécifiques possèdent pour chacun une valorisation spécifique des capitaux engrangés. La valeur accordée à ceux-ci, et les profits qui en résultent dépendent des spécificités de tout champ. Dans cette approche bourdieusienne, le capital prend plusieurs formes, avec : (1) Le capital économique, comme l'ensemble des biens économiques. (2) Le capital culturel, sous trois états : incorporé, c'est-à-dire lié aux savoirs acquis par les pratiques « du soi » ; objectivé, c'est-à-dire les biens culturels comme des œuvres d'art ou des jeux vidéo ; institutionnalisé, c'est-à-dire les diplômes et titres symbolisant la validation des acquis par une institution. (3) Le capital social, comme les capitaux mobilisés par ses relations sociales. (4) Le capital symbolique, comme capital général convertissant tous les autres capitaux. (Ponthieux, 2006).

Si succinct soit-il, ce récapitulatif ouvre une porte vers les recherches de la sociologue Sarah Thornton et, plus particulièrement, de son ouvrage *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital* (1995) dans lequel elle transpose la notion de capital culturel aux champs des *subculturels*. Ces environnements contre-culturels entraînent, par la force des choses, une reconnaissance qui leur est propre.

« Bourdieu écrit beaucoup sur ce qu'il appelle le capital culturel, soit les connaissances qui s'accumulent grâce à l'éducation et à la formation et qui confèrent un statut social. Le capital culturel est le pivot d'un système de distinction dans lequel les hiérarchies culturelles correspondent aux hiérarchies sociales et les goûts des gens sont principalement un marqueur de classe. »¹³¹, débute Thornton (2013 : 25), ajoutant que le capital *subculturel* est, lui, « le pivot d'une hiérarchie alternative dans laquelle les critères d'âge, du sexe, de la sexualité et de la race sont tous employés afin de tenir à distance les déterminations de classe, de revenu et de profession. Il est intéressant de noter que la

¹³¹ [Traduction personnelle] – « Bourdieu writes extensively about what he calls cultural capital or knowledge that is accumulated through upbringing and education which confers social status. Cultural capital is the linchpin of a system of distinction in which cultural hierarchies correspond to social ones and people's tastes are predominantly a marker of class. »

logique sociale du capital *subculturel* se révèle le plus clairement par ce qu'elle déteste et par ce qu'elle refuse catégoriquement. »¹³² (2013 : 164).

Dans cette approche, le capital *subculturel* est incorporé sous la forme de bonnes manières personnifiées à ce champ ; allant de la collection de disques aux signes distinctifs d'appartenance par les vêtements, la coupe de cheveux, par l'argot employé avec justesse ou encore dans le langage corporel, la manière de se tenir et de danser. (*Ibid.* : 27). Dans notre cas d'étude, le capital *subculturel* se rapproche du répertoire d'un alternatif. Il se construit autour de pratiques spécifiques, de techniques, de la prise en main d'outils et de logiciels, d'expérimentations ludiques amenant des savoirs et des savoir-faire, des compétences graphiques et sonores, mais aussi de nouvelles connaissances et représentations artistiques, idéologiques, sociales et politiques. A l'image du capital culturel, le capital *subculturel* permet une distinction entre les initiés et « les autres ». Cet extérieur, ceux qui n'ont ni les codes ni les valeurs ni les savoirs et savoir-faire partagés dans le champ en question.

Outre l'élaboration du capital *subculturel* faite par Thornton, cette notion est particulièrement intéressante dans l'évolution de son exploitation au fil de recherches liées aux Cultural Studies et à la sociologie. A travers son étude *Alternative to what ? Subcultural capital and the Commercialization of a Music scene* (2005), Ryan Moore prône l'expansion de cette notion au-delà de la seule hiérarchisation des groupes sociaux « en suggérant que l'industrie culturelle des conglomerats de médias et de divertissements tente également de profiter du capital *subculturel* en le commercialisant et en le faisant connaître à un public plus large. En d'autres termes, le même sens de l'authenticité, de la rébellion et de la spontanéité qui distingue les indigènes, issus des contre-cultures, peut également être converti en une marchandise de valeur par l'industrie culturelle. »¹³³ (2005 : 232).

¹³² [Traduction personnelle] – « Subcultural capital is the linchpin of an alternative hierarchy in which the axes of age, gender, sexuality and race are all employed in order to keep the determinations of class, income and occupation at bay. Interestingly, the social logic of subcultural capital reveals itself most clearly by what it dislikes and by what it emphatically isn't. »

¹³³ [Traduction personnelle] – « I seek to extend subcultural capital beyond the study of in-group hierarchies by suggesting that the culture industry of media and entertainment conglomerates also attempts to profit from subcultural capital by commercializing and marketing it to a larger audience. In other words, the same sense of authenticity, rebellion, and coolness that distinguishes subcultural insiders also can be converted into a valuable commodity by the culture industry. »

L'évolution de la notion de capital *subculturel* donne un sens nouveau aux analyses portées vis-à-vis des *indie games* ou de Devolver Digital. A ces premiers changements, s'ajoute une foule de recherches qui, elles, s'intéressent, non pas aux récupérations faites par les industries culturelles, mais aux tactiques de valorisation des capitaux *subculturels* engrangés chez ces membres indigènes. La sociologue Paula Guerra, par une synthèse de précédents travaux universitaires, rappelle que certains membres des cultures *clubbing* analysés par Thornton au milieu des années 90 ont pu obtenir des emplois et se professionnaliser comme des artistes, des DJs ou des producteurs dans le secteur de la musique. De même, certains membres appartenant à la contre-culture du graffiti ont développé leur capital *subculturel* (lettrage, design, appréhension des perspectives, etc.) pour s'insérer dans le champ artistique (musées, expositions, arts graphiques, etc.) ou dans des métiers liés à la publicité (champ médiatique). (2018 : 13). Les membres de la contre-culture passent alors « de l'autre côté » en engageant un dialogue permanent entre pratiques et valeurs d'un alternatif et contexte professionnel potentiellement *mainsteam* – ou, du moins, éloigné du champ initial.

Dans son article *Raw Power: Punk, DIY and Underground Cultures as Spaces of Resistance in Contemporary Portugal* (2018), Paula Guerra se concentre sur la présentation, l'analyse et la compréhension des représentations du *Do It Yourself* chez plus de 200 membres des scènes musicales affiliées au mouvement punk portugais, entre 1977 et 2014. « Plus de la moitié des personnes interrogées ont développé une carrière professionnelle et occupent actuellement des emplois directement liés au développement de l'éthos DIY. », dit-elle. « Le vieillissement les a amenés à s'engager dans la vie *subculturelle* d'une manière différente, en orientant leurs efforts vers le développement de pratiques professionnelles où l'éthos DIY est fondamental. »¹³⁴ (*Ibid.*). Ces professions vont au-delà du seul champ de la musique et touchent l'ensemble des membres impliquées dans la contre-culture ; allant de la valorisation d'un capital *subculturel* lié aux écrits réalisés pour des fanzines afin de se faire une place dans le champ journalistique (Guerra, 2018 : 13 ; Worley, 2020 : 37) à la valorisation de son capital social, de ses relations et de son capital culturel dans l'organisation de concerts, festivals et autres rassemblements,

¹³⁴ [Traduction personnelle] – « More than half the interviewees developed careers and currently hold jobs that are directly connected to the development of the DIY ethos. Ageing has meant that they engage in subcultural life in a different way, directing their efforts towards the development of work-related practices where the DIY ethos is fundamental. »

afin de se faire une place dans le champ institutionnel, évènementiel ou artistique (Guerra, 2018 : 13).

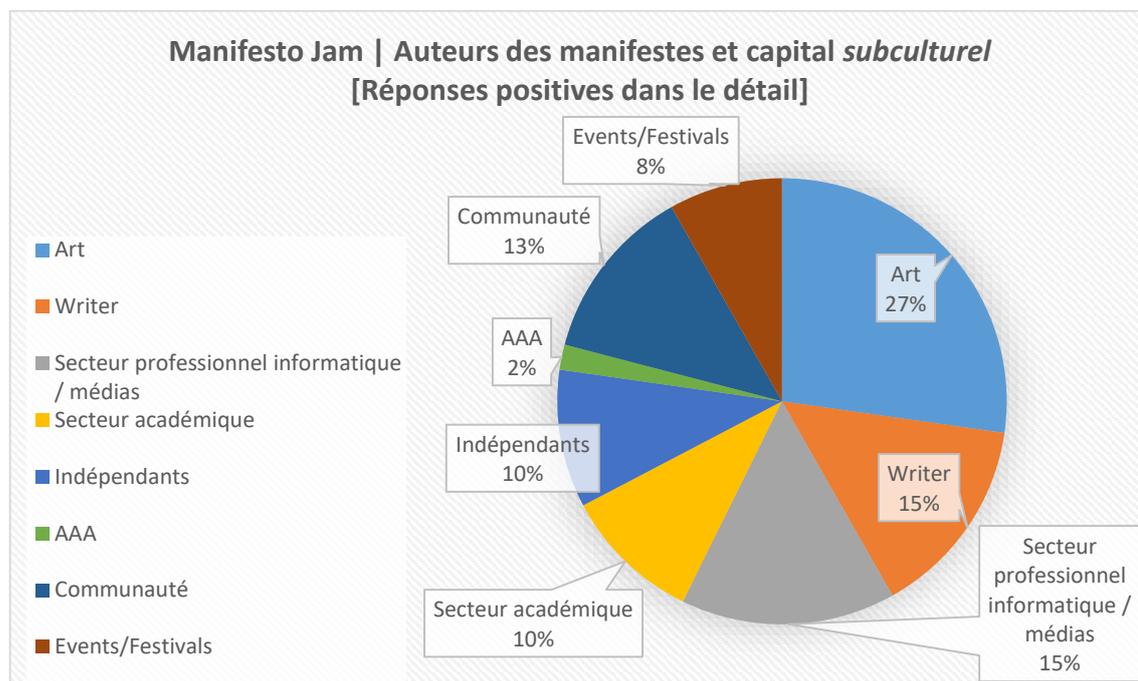


Figure 30 : Auteurs des manifestes et relation à la notion de capital *subculturel*.

Ces multipositionnements permis par la valorisation des capitaux symboliques et des capitaux *subculturels* se retrouvent dans nos analyses. Sur les 51% de participants à la Manifesto Jam qui laissent percevoir cet aspect, 27% sont liés au champ artistique tandis que 15% de ce premier pourcentage font valoir un capital culturel lié à l'écriture. Outre ces résultats déjà évoqués dans les précédentes sous-parties de ce chapitre, 10% sont liés au champ vidéoludique des indépendants et des *Indie*, tandis que 2% sont liés au champ vidéoludique lié aux productions AAA. Un résultat surprenant qui mérite que nous nous y attardions dans le détail. Pour cela, évoquons le profil de Videodante, auteur du Manifeste #101 à travers le recoupement d'informations réalisé à partir de son profil Twitter de son site internet personnel.

Professionnel dans l'industrie vidéoludique au sein de l'entreprise américaine Riot Games, celui-ci conforte nombre de valeurs et de conventions importantes permettant la constitution du répertoire d'un alternatif. Au sein de son manifeste, l'auteur argue sa volonté à l'expression de soi par un acte créatif intérieur, personnel et égoïste, proche du processus d'écriture d'un poème, devant être autorisé et célébré. « L'amour de soi est égoïste. Prendre soin de soi est égoïste. Être égoïste. Construire un monde qui a un

message que vous voulez voir. Un jeu est un poème et un poème est un jeu. Écrire des poèmes est égoïste. »¹³⁵, écrit-il. Celui-ci poursuit cet argumentaire, rappelant qu'aucune forme ne prédomine, des expérimentations aux propositions vidéoludiques courtes ou petites (*Short games* et *Small games*) rien n'est à considérer comme artistiquement supérieur ou inférieur. Par ailleurs, il expose un engagement social et politique étroitement lié au répertoire négocié d'un alternatif. « Aucun des termes [présent dans ce manifeste] ne doit être interprété comme signifiant qu'un jeu se doit de contenir des messages qui légitiment, réarticulent, propagent ou valorisent de toute autre manière les oppressions systémiques. Un jeu égoïste qui défend des valeurs sociétales néfastes est un détritrus destiné à des ordures. [Ces jeux] n'ont aucune valeur dans leur production et ne sont bons ni pour son concepteur ni pour autrui. »¹³⁶, conclut-il.

Videodante, lui-même, se revendique¹³⁷ comme un « auteur de gauche, non-blanc », travaillant chez Riot Games dans l'écriture du *lore* (les univers des jeux), mais aussi connu pour son travail rédactionnel et journalistique (VICE, Paste Games, Waypoint, Polygon, etc.), pour la publication de ses recueils de poésies autant que pour ses jeux vidéo poétiques publiés sur Itch.io et réalisés avec Bitsy pour certains. Ces différentes activités montrent bien les jeux de positionnement où les valeurs d'un manifeste entrent en cohésion avec celle d'un répertoire d'un alternatif et avec le parcours professionnel de son auteur. Ce, malgré un pied dans l'industrie vidéoludique. Ses réalisations vidéoludiques personnelles sont ancrées dans ce répertoire (des jeux vidéo poétiques réalisés sous Bitsy, par exemple) et formalisent des capitaux *subculturels* valorisés au sein de cette industrie vidéoludique (écriture du *lore* chez Riot Games), de la presse spécialisée (champ journalistique et médiatique) et dans le champ artistique par la publication de recueils de poèmes. La cohérence des positionnements de l'auteur conforte sa place dans cet alternatif, valorise les valeurs et les conventions du répertoire d'un alternatif pour les indigènes (la communauté d'auteurs-joueurs), mais aussi chez les individus extérieurs à cette communauté.

¹³⁵ [Traduction personnelle] – « self-love is selfish. self-care is selfish. be selfish. build a world that has a message that you want to see. a game is a poem and a poem is a game. writing poems is selfish. »

¹³⁶ [Traduction personnelle] – « none of the above language should be construed to mean that a game should hold messages that legitimize, rearticulate, propagate, or otherwise valorize systemic oppressions. a selfish game that upholds harmful societal values is a garbage game for garbage people. they are worthless to make and do no good for the designer nor for others. »

¹³⁷ Recoupement issu de sa biographie Twitter de son site internet personnel. | Twitter, *Profil social de @Videodante*. En ligne : <https://twitter.com/videodante> | Consulté le 15 août 2020 ; et ; Dante.cool, *Home Page*. En ligne <http://dante.cool/> | Consulté le 15 août 2020.

Inversement, certains membres actifs dans cette sphère de l'indépendance, et plus spécifiquement dans cet alternatif, affichent une volonté de concrétiser le capital subculturel engrangé au fil de ces années afin d'entrer dans le secteur professionnel du jeu vidéo (Manifestes : #27, #43 et #94)¹³⁸. Le discours de l'auteur du Manifeste #27 est particulièrement éloquent à ce sujet. Malgré un discours manifestaire radical, extrêmement critique vis-à-vis de l'industrie vidéoludique, celui-ci affiche¹³⁹ pourtant son envie de concrétiser professionnellement ce capital *subculturel* accumulé par ses expériences personnelles. « Quand j'ai commencé à faire des jeux, c'était pour le plaisir. Je m'ennuyais avec ce à quoi je jouais, et en cherchant sur Google la bonne combinaison de mots, j'ai réalisé que je pouvais créer mes propres jeux ! [...] [Par la suite,] j'ai commencé [des] études de *game design* en 2016 et je cherche dorénavant à les concrétiser en une expérience professionnelle. »¹⁴⁰, explique à ce sujet Gabe Duarte, auteur dudit manifeste.

Sur ces 51% mentionnés, quinze autres pour cent sont liés au secteur professionnel des médias (champ médiatique pour les professionnels liés au journalisme et champ médiatique pour les professionnels liés à l'informatique et aux compétences techniques affiliées). Ce résultat est particulièrement explicite chez l'auteur du Manifeste #56 précédemment présenté (voir 3.1.2.2.) qui affiche¹⁴¹ un parcours professionnel extrêmement riche, naviguant entre le champ du cinéma et le champ médiatique – en exerçant les métiers de directeur ou réalisateur de films, de documentaires et d'émissions pour le Public Broadcasting Service (PBS Game/Show et PBS SpaceTime, deux émissions diffusées sur YouTube) ; le champ artistique – en exerçant le métier de conservateur ; le champ journalistique – par des activités rédactionnelles (Gamasutra et KillScreen) et photographiques (CNN et KillScreen) ; et, enfin, le champ médiatique des nouveaux-médias – en étant co-fondateur et directeur créatif de Scatter, studio multimédia

¹³⁸ Ces informations sont faites par recoupement et sont affichées dans les biographies présentes sur les sites internet de ces personnes. Des entretiens complémentaires sont à mener afin de comprendre les motivations réelles de ces positionnements. Pour cause, nous ne pouvons pas nous avancer sur leur volonté d'intégrer le secteur professionnel des Indie, le secteur professionnel des AAA, voire des secteurs professionnels externes à l'industrie du jeu vidéo. Les seules informations affichées sont de « se professionnaliser » et de « gagner sa vie » grâce à la création de jeux vidéo.

¹³⁹ Gabe Duarte, *About me*. En ligne : <https://www.gabe.fun/about> | Consulté le 20 août 2020.

¹⁴⁰ [Traduction personnelle] – « When I started making games it was about fun. I was bored with what I was playing, and by googling the right combination of words, I realized I could make my own games! [...] I started my formal game design education in 2016 and now I'm looking to expand that into professional work experience. »

¹⁴¹ Kyle Kukshel, *About me*. En ligne : <https://www.kylekukshel.com/about-resume> | Consulté le 15 août 2020.

immersif. Cette dernière expérience professionnelle fait la jonction avec l'ensemble des capitaux engrangés par cet auteur. Ses réalisations publiées sur Itch.io (des expérimentations, un *non-games*, son dispositif manifestaire ludique) confortent cet aspect multipositionnel par la mise relation de capitaux symboliques et de capitaux *subculturels*. Kyle Kukshitel, l'auteur de ce manifeste, continue de témoigner de l'importance aux valeurs négociées dans le répertoire d'un alternatif en proposant gratuitement des outils codés par ses soins et disponibles gratuitement sur son site internet personnel.¹⁴²

21% sont liés au secteur de l'événementiel – dont 13% de ces participants liés à la gestion de communautés et 8% de ces participants liés à l'organisation d'évènements et de festivals principalement associés aux jeux vidéo. L'un des exemples les plus significatifs est celui Lorenzo Pilla, auteur du Manifeste #77. S'insérant pleinement dans l'élaboration du répertoire d'un alternatif par la publication de son manifeste (*Small games*, expression de soi, aspect communautaire, anticapitalisme, etc.), Lorenzo Pilla possède un parcours professionnel étroitement lié au capital *subculturel* engrangé au fil de ses expériences. Ancien développeur dans un studio AAA, celui-ci est désormais producteur chez Maschinen-Mensch, studio indépendant basé à Berlin dont la volonté affichée est d'expérimenter de nouvelles formes de *storytelling* dans l'élaboration de jeux qualifiés d'innovants. De plus, ce studio développe des outils de management de projets destinés aux développeurs de jeux vidéo. Fondateur du site BerlingGameScene.com et organisateur d'évènements et de *Jam*, Lorenzo Pilla a développé un capital *subculturel* par l'organisation de ces évènements physiques structurant la scène alternative vidéoludique berlinoise. Symbole de ce capital *subculturel*, Lorenzo Pilla a également été responsable de la programmation du A.MAZE. / Berlin, festival international réputé pour son programme donnant la part belle aux expérimentations ludiques et vidéoludiques, aux *Art Games* ou encore à l'art numérique. Ce multipositionnement valorise particulièrement les idiosyncrasies formelles de cet individu et concrétise la démarche personnelle de l'auteur autant que les négociations faites dans l'élaboration du répertoire d'un alternatif. De plus, les valeurs de cet alternatif semblent cheviller à Lorenzo Pilla. Outre le développement de l'outil de management de projets destiné aux développeurs et auteurs de jeux vidéo, il propose également d'autres ressources directement liées au capital

¹⁴² Kyle Kukshitel, *Tools*. En ligne : <https://kylekukshitel.com/tools> | Consulté le 15 août 2020.

engrangé dans l'organisation de ces événements. Par exemple, celui-ci partage des ressources pour l'organisation d'événements indépendants avec un focus particulier sur l'organisation d'événements liés au ludique.¹⁴³

Le parcours professionnel de Lorenzo Pilla s'apparente à ce que Paula Guerra nomme des « *Creative Workers* ». En gratifiant le régime *Do It Yourself* dans ses pratiques, ce dernier poursuit son engagement au sein de cet alternatif. Il contribue plus encore à influencer des choix de carrière et de vies professionnelles consolidant une appartenance à cet alternatif. « Ces acteurs sociaux sont désormais appelés collectivement comme des '*Creative Workers*'. En tant que tels, ils reconnaissent qu'ils doivent se prendre en main par l'adoption d'un point de vue entrepreneurial sur leur carrière professionnelle. [...] Cela signifie qu'ils doivent assumer davantage de tâches autrefois contrôlées par des entreprises et des techniciens spécialisés, et qu'ils doivent s'engager dans des aspects divers et distincts du processus créatif sur un mode interculturel ou interdisciplinaire. [...] Cette carrière touchée par le *Do It Yourself* est lourde de risques sur le marché du travail et d'incertitudes quant à la valeur d'usage de sa production culturelle. Elle devient alors plus qu'un choix éthique ; c'est une condition systémique et une exigence préalable à ces systèmes. »¹⁴⁴ (Guerra, 2018 : 13).

Nous retrouvons un aspect particulier de ces « *Creative Workers* » dans nos observations à travers les relations entretenues par certains participants vis-à-vis des financements participatifs. Peu nombreux, certains auteurs tentent d'obtenir des gratifications financières à travers des sites spécialisés comme Patreon (5%) ou KO-FI (6%). Néanmoins, les sommes observées ne sont guère importantes, oscillant entre quelques euros et quelques centaines d'euros dans de rares exceptions. Le Manifeste #04 est le plus représentatif de cette relation aux « *Creatives Workers* », l'auteur dudit manifeste récoltant la somme mensuelle de 626 dollars.¹⁴⁵ Si exceptionnel soit ce cas, l'argumentaire affiché sur le profil Patreon de cette auteure est particulièrement

¹⁴³ Linkli, *Resources for independent event organisers (with a focus on events about games)*. En ligne : <http://linkli.st/LorenzoPilia/OnsNX> | Consulté le 15 août 2020.

¹⁴⁴ [Traduction personnelle] – « these social actors are now collectively referred to as 'creative workers'. As creative workers, they recognize that they must look after themselves, taking an entrepreneurial perspective on their own careers [...] This means taking on more tasks formerly controlled by firms and specialized technicians, as well as having to engage in widely diverse and distinct parts of the creative process in a cross-cultural or interdisciplinary mode. [...] the career of the DIY artist is laden with labour market risk and uncertainty as to the use value of their cultural production. It then becomes more than an ethical choice; it is a systemic condition and precondition of these systems. »

¹⁴⁵ Dernière observation faite le 16 août 2020.

intéressant. En reprenant des éléments de langage (« *Weird* », « *Creating loving worlds* », « *Gay as hell* »), ce discours entre en cohérence avec les productions personnelles de l'auteure, tout autant qu'avec les valeurs négociées dans l'élaboration de cet alternatif.

Ce cas de figure conforte nos observations et analyses présentées concernant le multipositionnement chez certains membres de la communauté des auteurs-joueurs. Si la publication de leur manifeste a un enjeu collectif indéniable, des tactiques individuelles transposent les valeurs de cet alternatif (négocié par le collectif) pour compléter des ambitions et des objectifs propres à la personne (objectifs pécuniaires, objectifs professionnels, objectifs artistiques, etc.). Pour l'auteure du Manifeste #04, outre les retombés personnelles et un début de stabilité financière, cet engagement tactique permet également d'ouvrir cet alternatif à des personnes qui en sont potentiellement extérieures, mais dont les savoirs et savoir-faire techniques sont particulièrement valorisés (codeurs, musiciens, développeurs, graphistes, etc.) « À ce stade [du financement], je [peux] avoir une vie un peu stable et commencer à économiser de l'argent pour les urgences et tout ça ! Cela se [traduit] par une augmentation massive de la qualité de mon travail, car [je dispose des] moyens de travailler majoritairement avec des artistes et des musiciens professionnels ! », peut-on lire sur son profil Patreon.¹⁴⁶

Enfin, 13% de ces 51% font valoir leur capital *subculturel* au sein du milieu académique. Patrick LeMieux et Stéphanie Boluk, chercheurs au département cinéma et *digital media* de l'Université de Californie à Davis, auteurs de l'ouvrage *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames* (2017) et du Manifeste #06, également lié au *Metagaming*, en sont des exemples. Ces différents exemples témoignent du multipositionnement de ces acteurs que de la multiplicité des engagements dont ils font preuve.

Tantôt tactique (le financement participatif, l'auctorialisation la recherche d'une visibilité du soi et de ses productions personnelles, etc.), tantôt idéologique (aspirations idéales-typiques qui servent de références à cet alternatif, valeurs partagées, conventions partagées, négociation d'un répertoire d'un alternatif, aspect collectif et communautaire à la fois en ligne et hors ligne, etc.), tantôt spontané (le dialogue de ces acteurs par les

¹⁴⁶ [Traduction personnelle] – « At this point, I'll be able to have a somewhat-stable living and start saving up money for emergencies and stuff!! This will come with a massive jump in the quality of my work, as I'll have the resources to deal with professional artists and musicians in a major capacity! »

réseaux sociaux numériques et dans des contextes physiques spécifiques comme des conférences, des Jam ou des festivals), ces engagements dévoilent, eux aussi, les mouvements et positionnements des acteurs engagés dans cet alternatif.

Par ce multipositionnement, cet alternatif doit se comprendre dans sa complexité. Le rapport identitaire à cet alternatif se fait et se défait au fil des contextes, des moments, des temps et des échanges. Il est une subversion à l'intérieur de l'industrie vidéoludique autant qu'il s'y confronte et cherche à s'en défaire. Il bouscule les horizons d'attente de ce qu'est un jeu vidéo, ce que devrait être un jeu, ce que sont les pratiques liées à l'activité de jouer autant qu'à l'activité de créer. Naviguant, ci-et-là, entre ludique et Art, entre contextes numériques et contextes physiques, entre global et local. Entre des Êtres complexes dont les valeurs, les conventions et les désirs sont à la fois collectifs et individuels. Des Êtres qui, par leurs pratiques discursives et leurs productions personnelles, permettent une mise en ordre provisoire de cet alternatif forgé autour d'un répertoire distinctif.

Conclusion

Un nombre certain d'éléments apparaissent à la fin de ce mémoire de recherche permettant de nourrir notre problématique initiale, à savoir : **comment les auteurs de jeux vidéo présents dans la sphère de l'indépendance construisent un univers de valeurs alternatives par la publication de manifestes ?**

Rappelons que ce travail d'étude et de recherche interroge notre compréhension dudit alternatif au sein des productions vidéoludiques à partir d'une réflexion sur un alternatif comme construction discursive. En considérant l'élaboration de cet alternatif comme phénomène discursif, une première idée particulièrement importante jalonne ce mémoire et ses résultats : ces pratiques discursives et les négociations des valeurs dites alternatives ne se cristallisent que temporairement. En effet, ces mêmes pratiques discursives se comprennent et s'analysent dans leur contexte.

De fait, en guise de premier point conclusif : nous ne tirons aucune définition *stricto sensu* d'un quelconque répertoire des valeurs et des conventions idéologiques et esthétiques de l'alternatif dans les productions vidéoludiques.

Nous préférons, ici, formaliser une première cartographie de résultats répondant, ou au moins nourrissant, la réflexion autour de pratiques créatives, artistiques, sociales et discursives qui, à défaut de l'alternatif, font sens pour un alternatif étudié. Celui d'une communauté d'auteurs-joueurs affiliée, nous l'avons vu, à des contextes, des pratiques, des valeurs, des lieux co-construits par négociations discursives autour d'une analyse de cette *Manifesto Jam*.

Secondement, nous avons montré au fil des premières démarches analytiques ce que sont un alternatif et une contre-culture. Surtout, comment se forment-ils, quelles sont les représentations faites par certaines productions emblématiques ou encore quels sont les contextes qui font émerger ces mêmes productions. Pour cela, notre regard s'est tourné vers une étude des productions, des discours et des représentations au sein de l'*indie rock* et des *comix underground*. Si ces sujets de recherche semblent éloignés de notre étude, ils permettent de mettre en perspective les présupposés autour des productions contre-culturelles. Nous constatons la pluralité et la diversité des définitions que ces acteurs donnent à leurs pratiques, à la relation entretenue à ces pratiques et à leur intégration dans un genre en mouvement.

Comprendre ces pratiques contre-culturelles et alternatives par construction discursive permet de dégager des aspirations idéales-typiques (Riom, 2017). C'est-à-dire, non pas une définition précise des pratiques, des valeurs et des enjeux, mais plutôt des idéaux auxquels tentent de se rattacher ces individus en tant qu'acteur collectif, mais aussi en tant qu'individus singuliers.

Dans cette démarche d'analyse des contre-cultures, nous constatons que celles-ci sont des subversions de l'intérieur. Que toute contre-culturelle soit elle, elle se construit « en opposition à » un référentiel. En l'occurrence, l'industrie culturelle, ses pratiques, ses représentations et son rapport à la création. Néanmoins, malgré ces aspirations affichées, nous montrons que certaines représentations pourtant critiquées par ces acteurs des contre-cultures ; eux, revendiquant une alternative aux industries culturelles et à leurs productions, présentent elles aussi, des représentations sexistes et racistes ou encore des considérations genrées stéréotypées au sein même des logiques internes de productions alternatives. Ce constat se poursuit à travers la compréhension de la sphère de l'indépendance dans laquelle l'*indie games*, que nous qualifions de label indie, trône comme sous-champ dominant.

Pour cause, que cela soit dans les discours ou dans les représentations faites chez les figures s'en réclamant, nous retrouvons, là encore, des représentations affiliées à l'hégémonie autant que des pratiques et un rapport à l'indépendance parfois paradoxaux. Un constat démontre à travers ce que Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk (2016) nomment des *Indie-AAA*, soit des acteurs à cheval entre l'industrie vidéoludique et des revendications d'appartenance, non pas à l'indépendance, mais à ce label *indie*. L'*indie*, par sa construction comme label et malgré la déviance par rapport à son sens, acquiert ainsi de la vraisemblance. Il se construit derrière des mythes : celui de l'outsider, d'une fausse indépendance, de la réalisation personnelle par le sacrifice de soi porté comme valeur positive. De plus, nous retrouvons l'axiomatisation d'un ensemble de discours, de valeurs et de représentations voulues contre-culturelles, alternatives et indépendantes dans la volonté de forger un éthos contre-culturel stéréotypé en contradiction avec les représentations réelles affichées (hypermasculinité, ultra violence, retro style, obligations néolibérales, etc.).

De là, un second point apparaît de nos analyses, formalisant la nécessité affichée d'alternatives dans le jeu vidéo par la redéfinition du périmètre de la sphère de

l'indépendance par ses propres acteurs. Ceux-ci, par leurs discours, leurs pratiques et leurs productions agissent et font agir cette sphère, formalisant un alternatif étudié. Cet alternatif se présente dans un cadre particulier : Itch.io ; que nous qualifions comme un cadre référentiel en reprenant à notre compte les travaux de Patrice Flichy (2003). Pour cause, nous constatons que, si les cadres de référence ne sont pas nécessairement uniques à tous les acteurs présents dans cette *Jam*, ils permettent à ces individus, à travers leurs opérations techniques, de se situer par rapport à ce cadre référent. D'où la nécessité de comprendre Itch.io comme un référent engendrant des jeux de positionnement chez les acteurs engagés dans cette *Manifesto Jam*.

Nous démontrons à travers une analyse comparative, qu'Itch.io, par sa philosophie initiale et son agencement autour d'actes folksonomiques, structure le répertoire d'un alternatif en faisant adhérer des internautes qui, par leurs actions, s'insèrent dans des communautés d'utilisateurs puis, par leur participation à la *Manifesto Jam*, à la communauté d'auteurs-joueurs. En se saisissant des mots-clés, ou en faisant advenir des nouveaux, ces acteurs confortent Itch.io comme cadre de référence aux expressions alternatives et contre-culturelles co-construit par ces usages liés aux jeux vidéo alternatifs. Les participants de la *Manifesto Jam* font valoir des positions par leurs écrits ainsi que par leurs productions personnelles hébergées sur Itch.io.

En cela, Itch.io développe un cadre de référence où les pratiques discursives qui s'y déroulent œuvrent aux développements d'usages, de savoirs et de savoir-faire – et donc de productions culturelles au sein d'un répertoire d'un alternatif.

Troisièmement, notre analyse des manifestes, elle, permet le construit des valeurs et des conventions de ce répertoire d'un alternatif. Ces aspirations idéales-typiques servent comme référents collectifs dans l'établissement d'un idéal alternatif. Celles-ci se font autour du régime d'action du *Do It Yourself* comme interface entre des pratiques techniques et des valeurs sociales. Comme interface, aussi, entre un dedans et un dehors, entre un « en ligne » et un « hors ligne », entre un contexte global et un contexte local.

Pour cause, nous montrons l'importance de l'expression de soi comme valeur non négociable pour les acteurs de cet alternatif. Cette expression de soi se construit autour d'une injonction à l'action, à l'accapuration des outils et des pratiques. Notre étude des pratiques et des revendications de la communauté *queer* matérialise ce constat. En adoptant un outil de création, les auteurs consolident une attitude créative où, par un jeu

d'expérimentations et d'incertitudes, comprennent les cadres d'usages, les limites et les possibilités. L'omniprésence de Bitsy et Twine est vérifiée à travers l'analyse des manifestes, mais aussi par une analyse dans un contexte particulier : celui de ladite communauté *queer* et des productions et pratiques associées. Un constat renforcé par l'apparition de « dispositifs manifestaires ludiques » permettant l'appropriation des valeurs de cet alternatif en « faisant jouer ». Nous retrouvons en cela une relation de co-construction du sens entre l'auteur (émetteur) et le joueur (récepteur). De même, nous montrons qu'une potentielle attitude créative se développe par l'attitude ludique déployée au sein de ces dispositifs manifestaires ludiques.

En cela, cette démarche d'appréhender un alternatif se fait également autour d'un processus d'appropriation des usages par l'échec et le braconnage. Celui-ci formalise la volonté d'autodidaxie chez ces individus. Cette autodidaxie s'articule entre des tactiques individuelles, un braconnage personnel combiné à une relation communautaire autour des valeurs de partage (GitHub, scripts, codes, *assets*, etc.). Cette éthique, proche de l'éthique *hacker*, et ces valeurs idéologiques consolident une aura communautaire à cet alternatif ; avec le *Do It Yourself* comme interface entre un collectif (le « Nous ») et une pluralité d'acteurs singuliers (le « Je »).

Cette ruse et cette habileté, propres à chacun, permettent le braconnage des informations, des savoirs et des savoir-faire nécessaires à la réalisation de projets personnels autant qu'aux positionnements au sein de cet alternatif et de ces différentes communautés d'appartenance (*queer*, *hacker*, *Bitsyfolk*, auteurs-joueurs, etc.)

La compréhension de ces contextes, de ces valeurs et de ces conventions fait émerger des processus d'identification collective où des acteurs (des « Je ») construisent des espaces et des représentations partagées, discutées et disputées, permettant une mise en ordre provisoire d'une histoire commune (un « Nous »).

Plus encore, de ces discours manifestaires à l'ère numérique, nos observations démontrent que cet alternatif se saisit aussi, et surtout, dans le multipositionnement d'une majorité de ses membres. Ce processus d'identification permet une compréhension interne à la communauté des auteurs-joueurs formalisée par ce répertoire d'un alternatif. La considération des artefacts (manifestes, productions vidéoludiques, zines, etc.) et les médiations réalisées font émerger des mouvements entre un dedans (dans la sphère de l'indépendance, dans la communauté des auteurs-joueurs, dans la construction de cet

alternatif) et un dehors. Ce dehors se concrétise par la médiation des manifestes dans de nouveaux lieux (Now Play This festival) autant que par les relations sociales exercées par certains acteurs dudit alternatif dans des lieux physiques communautaires (les tiers-lieux). Lieux qui, là encore, partagent et consolident les valeurs et les conventions du répertoire d'un alternatif dans des ancrages sociocommunautaires locaux ou nationaux.

Ces mouvements, ces lieux et ces contextes se formalisent autour d'espaces transitionnels caractérisés par ces entre-deux : entre art et ludique, entre *indie* et alternatif, entre professionnels et amateurs, entre industrie et indépendance. De même, des multipositionnements autour de champs spécifiques (champ artistique, champ médiatique, champ culturel, champ événementiel, etc.) se font chez ces individus par des tactiques de valorisation des capitaux symboliques et des capitaux *subculturels* engrangés à travers leurs productions et leurs œuvres affiliées – ou non – à cet alternatif.

Le répertoire d'un alternatif est donc à la fois collectif et individuel. Il est négocié par un ensemble de participants autant qu'il est adapté à des tactiques et des stratégies, des objectifs personnels et des parcours professionnels propres à la singularité d'un individu. Plus que des productions, ce répertoire d'un alternatif et ces aspirations idéales-typiques structurent des jeux de positionnement chez les acteurs impliqués dans la co-construction d'alternatives tantôt vidéoludiques tantôt ludiques tantôt artistiques. L'extériorité permise par ce multipositionnement témoigne d'une aspiration d'un alternatif sociétal, artistique et ludique, entre des pratiques créatives et discursives globales (contexte numérique) et des pratiques créatives et discursives locales (contexte physique). C'est par ces positionnements, ces négociations, voire ces tensions, que se jouent l'émergence et la consolidation de cet alternatif au sein de champs multiples, ordonnés et dominés.

Ouverture

Les recherches sur l'indépendance, l'amateurisme et l'alternatif dans les productions vidéoludiques sont en pleine effervescence depuis le milieu des années 2010. Ce mémoire tente de s'inscrire dans le flux de récents travaux publiés (Hurel, 2020 ; Clarke, M.J. et Wang, C., 2020), apportant son lot de questionnements vis-à-vis des positionnements des acteurs de l'alternatif analysé ainsi que sur le partage et les négociations de valeurs et de conventions au sein du répertoire d'un alternatif.

Étant donné l'ouverture de plus en plus grande à la création de jeux vidéo, voire l'émergence d'Itch.io comme potentiel acteur fort dans la distribution et la médiation de jeux vidéo indépendants et alternatifs¹⁴⁷, penser l'indépendance et l'alternatif est un sujet contemporain et pertinent dans le cadre de recherches académiques.

En guise de première ouverture, une analyse plus profonde des enjeux rhétoriques autour de ces « dispositifs ludiques manifestaires » nous semblerait particulièrement intéressante. Ces analyses permettraient de restituer les possibles paradoxes discursifs rencontrés entre la rhétorique persuasive d'une part, et l'injonction à l'expression de soi comme but rhétorique d'autre part.

Une seconde ouverture serait de poursuivre la filiation effectuée avec certains travaux cités. L'approche débutée dans ce travail d'étude et de recherche nous inciterait à aller vers les différents acteurs présentés et analysés afin de réaliser des entretiens et un travail ethnographique destiné à valider ou nuancer nos premiers résultats vis-à-vis des activités engagées dans ces différents positionnements et ces différents lieux. Ce travail ethnographique conscient « de l'articulation disloquée d'un réseau liant les différentes situations entre elles » (Müller, 2019) permettrait de poursuivre notre démarche, non pas dans une tentative de définition de l'alternatif, mais toujours dans la compréhension des activités qui sous-tendent son existence.

Dans la lignée de la méthodologie de recherche proposée par Alain Müller (2019), il nous semble intéressant d'arpenter ce monde de l'alternatif vidéoludique par

¹⁴⁷ Durant la rédaction de ce mémoire de recherche, Itch.io a connu une popularité nouvelle à la suite de la mise en vente du « *Bundle for Racial Justice and Equality* ». Une offre regroupant plus de 1000 productions indépendantes et alternatives dont les bénéfices récoltés ont été reversés à des associations qui viennent en aide aux groupes minoritaires discriminés, confortant les analyses proposées dans ce travail d'étude et de recherche.

l'utilisation du modèle du rhizome. Loin d'éclipser les rapports de pouvoir, ce modèle « propose d'échapper au modèle monolithique d'une ligne unidirectionnelle diffusant un pouvoir hégémonique vers des foyers de réception passifs. Il s'agit ainsi de ne pas en faire une prénotion empêchant une compréhension fine du caractère pluridirectionnel des processus de circulation liés au monde [de l'alternatif vidéoludique] [...], et de la créativité et des stratégies déployées par les acteurs pour construire le monde [de l'alternatif vidéoludique] [...] dans sa dimension quasi globale. » (2019 : 28). La métaphore du rhizome sert alors de « concept dynamique » pour décrire l'ensemble des pratiques hétérogènes démontrées au fil de ce mémoire de recherche.

Ce travail permettrait un nouvel apport aux *Game Studies*, ne se limitant pas à l'examen de lieux ou de contextes précis (cela reviendrait à définir l'alternatif par la multiplication de cas d'étude), mais plutôt au dépassement de tout ancrage spatio-temporel par la prise en compte du phénomène circulatoire et de multipositionnement démontré dans ce travail initial. En substance, de « pister » les « trajectoires biographiques aussi bien des personnes et que des choses impliquées dans l'existence » (*Ibid.*) de cet alternatif autant ludique qu'artistique, global que local, pluriel que singulier.

Bibliographique

Ouvrages

- Alexandre, O., Noël, S. et Pinto, A. (dir.). (2017). *Culture et (in)dépendance. Les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles*. Bruxelles : Peter Lang.
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York : Seven Stories Press.
- Barthes, R. (2014). *Mythologies*. Paris : Éditions du Seuil.
- Becker, H. (2010). *Les mondes de l'art* (2^e éd.). Paris : Flammarion.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : MIT Press.
- Boluk, S. et LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Bourdieu, P. (1980b). *Le sens pratique*. Paris : Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1994). *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*. Paris : Éditions du Seuil.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les Hommes*. Paris : Gallimard.
- Clarke, M.J. et Wang, C. (dir.). (2020). *Indie Games in the Digital Age*. New York : Bloomsbury Academic.
- Csíkszentmihályi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New-York : HarperCollins Publishers.
- De Certeau, M. (1991). *L'invention du quotidien*. Paris : Éditions Gallimard.
- De Peuter, G., Dyer-Witheford, N. et Kline, S. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal : McGill-Queen's University Press.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux : capitalisme et schizophrénie*. Paris : Éditions de Minuit.

- Di Filippo, L. et Landais, E. (dir.). (2017). *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*. Strasbourg : Néothèque Éditions.
- Escarpit, R. (1991). *L'information et la communication : théorie générale* (2^e éd.). Paris : Hachette.
- Flichy, P. (2003). *L'innovation technique : Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation* (2^e éd.). Paris : La Découverte.
- Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : Éditions l'Harmattan.
- Genvo, S. (dir.). (2006). *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : Éditions L'Harmattan.
- Germain-Thomas, P. (2012). *La danse contemporaine, une révolution réussie ?*. Toulouse : Éditions de l'Attribut.
- Hein, F. (2012). *Do It Yourself! Autodétermination et culture punk*. Congé-sur-Orne : Éditions le passager clandestin.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : Librairie José Corti.
- Heyna, F. (2012). *Étude morpho-syntaxique des parasynthétiques: Les dérivés en dé- et en anti-*. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.
- Jauss, R. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Éditions Gallimard.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge : MIT Press.
- Lacroix, B., Landrin, X., Pailhès, A-M, et Rolland-Diamond, C. (dir.). (2015). *Les Contre-Cultures : genèses, circulations, pratiques*. Paris : Éditions Syllepses.
- Mainguenu, D. (2009). *Les termes clés de l'analyse du discours* (2^e éd.). Paris : Éditions du Seuil.

Maugein, P. et Peyron, B. (2019). *Les Couloirs de Devolver. Business et Punk Attitude*. Toulouse : Third Éditions.

Müller, A. (2019). *Construire le monde du hardcore*. Genève et Zurich : Éditions Seismo.

Perreau, B. (2018). *Qui a peur de la théorie queer ?*. Paris: Presses de Sciences Po.

Ponthieux, S. *Le capital social*. Paris : La Découverte.

Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press.

Thornton, S. (2013). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital* (4^e éd.). Cambridge : Polity Press.

Chapitres d'ouvrage

Alice, Bouennec, C., Coville, M., Moreau, C. et Thiounn, S. (2019). « Noobs hack it better ». Construire une communauté d'amateur.ices de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers. In : Alessandrin, A. et Bourdaa, M. (dir.), *Fan & Gender Studies : Le retour*. (pp. 67-80). Paris : Téraèdre.

Bailey, B. (2015). L'arme du sexe : les comix underground et le paradoxe de la libération. In : Lacroix, B., Landrin, X., Pailhès, A-M, et Rolland-Diamond, C. (dir.), *Les Contre-Cultures : genèses, circulations, pratiques* (pp. 241-260). Paris : Éditions Syllepsis.

Beaulieu, J. (2019). Le New Queer Cinéma étatsunien. Chassé-croisé entre une communauté, sa représentation écranique et son public. In : Alessandrin, A. et Bourdaa, M. (dir.), *Fan & Gender Studies : Le retour*. (pp. 99-116). Paris : Téraèdre.

Caraco, B. (2017). L'Association en toute indépendance. Distribuer, diffuser, distinguer la bande dessinée en France. In : Alexandre, O., Noël, S. et Pinto, A. (dir.), *Culture et (in)dépendance. Les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles* (pp. 69-86). Bruxelles : Peter Lang.

Contreras-Gama, R. (2017). L'approche transmédiatique dans les dispositifs photo-humanitaires et l'idée de « spectateur citoyen ». In : Di Filippo, L. et Landais, E. (dir.), *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*. (pp. 117-140). Strasbourg : Néothèque Éditions.

- Creekmur, C. (2015). Multiculturalism Meets the Counterculture. Representing Racial Difference in Robert Crumb's Underground Comix. In : Ayaka, C. et Hague, I. (dir.), *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels* (pp. 19-33). New York : Routledge.
- Esquenazi, J-P. (2013). Les médias et leurs publics. In : Olivesi, S. (dir.), *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, discipline* (2^e éd.). (pp. 9-24). Grenoble : Presse universitaires de Grenoble.
- Heïd, M-C. (2016). Médias participatifs : du statut d'utilisateur à membre d'un public. In : Baltazart, D., Morelli, P. et Pignard-Cheynel, N. (dir.), *Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques*. (pp. 105-120). Nancy : PUN-Éditions universitaires de Lorraine.
- Hibbett, R. (2017). Qu'est-ce que l'indie rock ? In : Alexandre, O., Noël, S. et Pinto, A. (dir.), *Culture et (in)dépendance. Les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles* (pp. 35-50). Bruxelles : Peter Lang.
- Jamet, R. (2015). Do It Yourself! Musique, éthique et contre-culture. In : Lacroix, B., Landrin, X., Pailhès, A-M, et Rolland-Diamond, C. (dir.), *Les Contre-Cultures : genèses, circulations, pratiques* (pp. 443-457). Paris : Éditions Syllepsis.
- Letourneux, M. (2016). La question du genre dans les jeux vidéo. In : Genvo, S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*. (pp. 39-57). Paris : Éditions L'Harmattan.
- Macklin, C. (2017). Finding the Queerness in Games. In : Ruberg, B. et Shaw, A. (dir.), *Queer Game Studies*. (pp. 249-257). Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Mejeur, C. (2020). The Hunt for Queer Spaces: Mainstream Indie Games, Representation, and Limited Worlds. In : Clarke, M.J. et Wang, C. (dir.), *Indie Games in the Digital Age*. (3422-3937[Empl.]). New York : Bloomsbury Academic.
- Méon, J-M. (2017). Raconter une autre histoire. La bande dessinée alternative américaine entre autonomie et aspirations à la légitimité artistique. In : Alexandre, O., Noël, S. et Pinto, A. (dir.), *Culture et (in)dépendance. Les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles* (pp. 51-65). Bruxelles : Peter Lang.

- Morelli, P. (2016). Au-delà de l'usage : du public pour penser les TIC. In : Baltazart, D., Morelli, P. et Pignard-Cheynel, N. (dir.), *Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques*. (pp. 25-43). Nancy : PUN-Éditions universitaires de Lorraine.
- Newman, M. (2017). Généalogie d'une catégorie zombie. Des médias de masse à la culture mainstream aux États-Unis. In : Alexandre, O., Noël, S. et Pinto, A. (dir.), *Culture et (in)dépendance. Les enjeux de l'indépendance dans les industries culturelles* (pp. 21-34). Bruxelles : Peter Lang.
- Reed, E. (2020). From tool to community to style: The Influence of Software Tools on Game Development Communities and Aesthetics. In : Clarke, M.J. et Wang, C. (dir.), *Indie Games in the Digital Age*. (2133-2637[Empl.]). New York : Bloomsbury Academic.
- Rifas, L. (2010). Race and comix. In : Aldama, F. (dir.), *Multicultural Comics: From Zap to Blue Beetle* (pp. 27-38). Austin : University of Texas Press.
- Ruberg, B. (2020). Queer Indie Game-Making: An Interview with Mo Cohen. In : Clarke, M.J. et Wang, C. (dir.), *Indie Games in the Digital Age*. (757-1008[Empl.]). New York : Bloomsbury Academic.
- Sandoval, A. (2017). Going Indie: Methods for Understanding Indie Production. In : Holopainen, J. et Lankoski, P. (dir.), *Game Design Research: An Introduction to Theory and Practice* (pp. 171-197). Pittsburgh : ETC Press.
- Toynbee, J. (2002). Mainstreaming, from hegemonic centre to global networks. In : Hesmondhalgh, D. et Negus, K. (dir.), *Popular Music Studies* (pp. 149-163). London : Hodder Arnold.
- Vanderhoef, J. (2020). Brews, Burgers, and Indie Bombast: The Antiestablishment Neoliberalism of Devolver Digital. In : Clarke, M.J. et Wang, C. (dir.), *Indie Games in the Digital Age*. (368-743[Empl.]). New York : Bloomsbury Academic.
- Worley, M. (2020). Punk, Politics and British (Fan)Zines (1976-1984). In : Guerra, P. et Quintela, P. (dir.), *Punk, Fanzines and DIY Cultures in a Global World. Fast, Furious and Xerox*. (pp. 17-40). New York : Palgrave Macmillan.
- Zimmerman, E. (2002). Do Independent Games Exist?. In : King, L. (dir.), *Game on: the history and culture of videogames*. (pp. 120-129). London : Laurence King Publishing.

Thèses

Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* (Thèse de doctorat, Université de Montréal, Montréal). En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> | Consulté le 03 juillet 2020.

Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, (Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, Metz). En ligne : http://www.omnsh.org/sites/default/files/hdr_sg_t1.pdf | Consulté le 05 août 2020.

Higgins, A. (2015). *Cuties Killing Video Games: Gender Politics and Performance in Indie Game Developer Subculture* (Thesis to the Honors Tutorial College, Ohio University, Columbus). En ligne : https://etd.ohiolink.edu/pg_10?0::NO:10:P10_ACCESSION_NUM:ouhonors1429206684 | Consulté le 02 mai 2020.

Hurel, P-Y. (2020). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude* (Thèse de doctorat, Université de Liège, Liège). En ligne : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377> | Consulté le 03 août 2020.

Tinker, E. (2008). *Identity and Form in Alternative Comics, 1976 – 2007* (Thèse de doctorat, University College London, Londres). En ligne : <http://emmatinker.oxalto.co.uk/thesis/> | Consulté le 07 juillet 2020.

Vanderhoef, J. (2016). *An industry of Indies: the new cultural economy of digital game production* (Thèse de doctorat, University of California, Santa Barbara). En ligne : <https://www.alexandria.ucsb.edu/lib/ark:/48907/f3t43t7t> | Consulté le 23 juillet 2020.

Young, C-J. (2018). *Game Changers: Everyday Gamemakers and The Development of the Video Game Industry* (Thèse de doctorat, University of Toronto, Toronto). En ligne : <https://tspace.library.utoronto.ca/handle/1807/89734> | Consulté le 23 juillet 2020.

Articles de revues scientifiques

Abastado, C. (1980). Introduction à l'analyse des manifestes. *Littérature*, 39(), 3-11. En ligne : https://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1980_num_39_3_2128 | Consulté le 12 janvier 2020.

- Andrin, M. (2018). Expressions textuelles, performatives et filmiques des manifestes féministes – pratiques multiples dans les années 1970 et 2000. *Itinéraires*, 1(), 1-17. En ligne : <https://journals.openedition.org/itineraires/4495#quotation> | Consulté le 12 janvier 2020.
- Azaïs, C., Bachir-Loopuyt, T. et Saint-Germier, P. (2010). Du jazz aux mouvements sociaux : le répertoire en action. Entretien avec Howard Becker. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 18(). En ligne : <http://journals.openedition.org/traces/4625> | Consulté le 27 juillet 2020.
- Bannister, M. (2006). 'Loaded': Indie Guitar Rock, Canonism, White Masculinities. *Popular Music*, 25(1), 77-95. DOI : 10.1017/S026114300500070X.
- Bazin, H. (2013). Art du bricolage, bricoleurs d'art. *Les cahiers d'ARTES*, 1-12. En ligne : https://www.academia.edu/9717496/Art_du_bricolage_bricoleurs_d_art | Consulté le 08 août 2020.
- Bennett, A. (2012). Pour une réévaluation du concept de contre-culture. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 9(1), 19-31. En ligne : <https://journals.openedition.org/volume/2941> | Consulté le 25 juillet 2020.
- Birgy, P. (2012). « Si cette histoire vous amuse, on peut la recommencer ». Le yéyé et l'importation de la contre-culture américaine. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 9(1), 151-167. En ligne : <https://journals.openedition.org/volume/3004> | Consulté le 05 juillet 2020.
- Bougnoux, D., Debray, R. et Martel, F. (2011). Mainstream en questions. *Médiu*, 27(2), 56-75. DOI : 10.3917/mediu.027.0056.
- Bourdieu, P. (1980a). Le capital social. Notes provisoires. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 31(), 2-3. En ligne : https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1980_num_31_1_2069 | Consulté le 13 août 2020.
- Bouvier-Patron, P. (2015). FabLab et extension de la forme réseau : vers une nouvelle dynamique industrielle ?. *Innovations*, 47(2), 165-188. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-innovations-2015-2-page-165.htm> | Consulté le 09 août 2020.

- Broudoux, É. (2013). Quelles lectures du tagging : Modélisation, techniques et usages. *Document numérique*, 16(1), 55-71. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-document-numerique-2013-1-page-55.htm> | Consulté le 10 août 2020.
- Cardon, D. (2009). L'identité comme stratégie relationnelle. *Hermès, La Revue*, 53(1), 61-66. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-1-page-61.htm>. | Consulté le 03 août 2020.
- Chouinard, D. (1980). Sur la préhistoire du manifeste littéraire (1500-1828). *Études françaises*, 16(3-4), 21–29. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudfr/1980-v16-n3-4-etudfr1676/036715ar/> | Consulté le 08 août 2020.
- Code, B. (2017). Is Game Design for Everybody? Women and Innovation in Video Games. *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, 169-184. En ligne : <https://www.kinephanos.ca/2017/is-game-design-for-everybody/> | Consulté le 20 juillet 2020.
- Cordier, A. (2019). Quand le document fait société. *Communication & langages*, 199(1), 21-35. DOI : 10.3917/comla1.199.0021.
- Cotte, D. (2004). Le concept de « document numérique ». *Communication et langages*, 140(1), 31-41. En ligne : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2004_num_140_1_3265 | Consulté le 12 août 2020.
- Coville, M. (2014). Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 4(0). En ligne : <https://journals.openedition.org/rfsic/763?lang=en> | Consulté le 05 juillet 2020.
- Della Rocca, J. (2012). The Montreal Indie Game Development Scene...Before Ubisoft. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 130-132. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/126> | Consulté le 14 mars 2020.
- Deuze, M. et Martin, C. (2009). The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. *Games and Culture*, 4(3), 276-295. DOI : 10.1177/1555412009339732.
- Deuze, M., Martin, C. et Allen, C. (2007). The Professional Identity of Gameworkers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 13(4), 335-53. DOI : 10.1177/1354856507081947.

Dubois, S. (2013). Le manifeste récupéré. Réduire, réutiliser et recycler Refus global. *Études littéraires*, 44(3), 83-94. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudlitt/2013-v44-n3-etudlitt01441/1025482ar/> | Consulté le 12 janvier 2020.

Fisher, S. et Harvey, A. (2014). “Everyone Can Make Games!”: The post-feminist context of women in digital game production. *Feminist Media Studies*, 15(4), 576-592. DOI : 10.1080/14680777.2014.958867.

Friedlander, K. (2020). Beyond alternative: Michael DeForge and the new grotesque. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-16. DOI : 10.1080/21504857.2020.1729828.

Gabrys, J., Houston, L. et Pritchard, H. (2018). Re-calibrating DIY: Testing digital participation across dust sensors, fry pans and environmental pollution. *New Media & Society*, 20(12), 4533–4552. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444818777473> | Consulté le 01 août 2020.

Gallet, B. (2013). A l'impossible le manifeste est tenu. *Lignes*, 40(1), 21-29. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-lignes-2013-1-page-21.htm> | Consulté le 01 août 2020.

Garda, Maria. et Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 16(1). En ligne : <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk> | Consulté le 18 mars 2020.

Genvo, S. (2008). Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. *Quaderni : communication, technologies, pouvoir*, 67(), 43-52. En ligne : <https://journals.openedition.org/quaderni/282#abstract> | Consulté le 28 juin 2020.

Guerra, P. (2018). Raw Power: Punk, DIY and Underground Cultures as Spaces of Resistance in Contemporary Portugal. *Cultural Sociology*, 12(2), 241-259. DOI : 10.1177/1749975518770353.

Harvey, A. (2014). Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design. *GAME The Italian Journal of Game Studies*, 3(), 95-107. En ligne : https://www.gamejournal.it/3_harvey/ | Consulté le 03 août 2020.

Hein, F. (2016). Les fondements culturels de l'action entrepreneuriale. L'exemple des labels punk rock. *Revue Française de Socio-Économie*, 16(1), 183-200. En ligne :

<https://www.cairn.info/revue-francaise-de-socio-economie-2016-1-page-183.htm> |

Consulté le 08 mars 2020.

Heinich, N. et Shapiro, R. (2012). When is artification ? *Contemporary Aesthetics*. En ligne : <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639> |

Consulté le 01 août 2020.

Hersant, I. (2005). L'art comme savoir ?. *Marges*, 04(), 15-29. En ligne : <https://journals.openedition.org/marges/724> | Consulté le 13 août 2020.

Jackson, J. (2018). Videogame Production: How the Capitalist Socius and Platformization Subjectivate. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 12(19), 43-66. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/226> | Consulté le 14 mars 2020.

Jahn-Sudmann, A. (2008). Innovation NOT opposition the logic of distinction of independent games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(1), 5–10. En ligne : <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/24/45> | Consulté le 05 mai 2020.

Joseph, D. (2012). The Toronto Indies: Some Assemblage Required. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 92-105. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/123> | Consulté le 14 mars 2020.

Keogh, B. (2018). From aggressively formalised to intensely in/formalised: accounting for a wider range of videogame development practices. *Creative Industries Journal*, 12(1), 14-33. En ligne : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2018.1532760> | Consulté le 03 août 2020.

Keogh, B. (2019). The Cultural Field of Video Game Production in Australia. *Games and Culture*, 1-20. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019873746> | Consulté le 05 juillet 2020.

Kihm, C. (2013). Manifestes, collectifs, mobilisations. *Lignes*, 40(1), 9-20. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-lignes-2013-1-page-9.htm> | Consulté le 01 août 2020.

- Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Analisi. Quaderns de Comunicacio I Cultura*, 54(), 15-30. En ligne : <https://analisi.cat/article/view/n54-perez> | Consulté le 14 mars 2020.
- Lessard, J. (2012). Glutamax: Quebecois proto-indie game development. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 133-138. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/127> | Consulté le 14 mars 2020.
- Lipkin, N. (2012). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 8-24. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122> | Consulté le 14 mars 2020.
- Moore, R. (2005). Alternative to what? Subcultural capital and the Commercialization of a Music Scene. *Deviant Behavior*, 26(3), 229-252. DOI : 10.1080/01639620590905618.
- Morisset, T. (2013). Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ?. *Entrelacs : cinéma et audiovisuel*, 10(), 1-9. En ligne : <https://journals.openedition.org/entrelacs/495?lang=en> | Consulté le 18 juillet 2020.
- Müller, A. (2016). Beyond ethnographic scriptocentrism: Modelling multi-scalar processes, networks, and relationships. *Anthropological Theory*, 16(1), 98-130. DOI : 10.1177/1463499615626621.
- Nelson, B. (2017). 'Sick humor which serves no purpose': Whiteman, Angelfood and the aesthetics of obscenity in the commix of R. Crumb. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8(2), 139-155. DOI : 10.1080/21504857.2016.1272063.
- Noël, S. et Pinto, A. (2018). Indé vs Mainstream : L'indépendance dans les secteurs de production culturelle. *Sociétés contemporaines*, 111(3), 5-17. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-societes-contemporaines-2018-3-page-5.htm> | Consulté le 02 juillet 2020.
- Paillard, C. (2013). L' « art numérique ». L'effet manifeste des théories. *Études littéraires*, 44(3), 123-138. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudlitt/2013-v44-n3-etudlitt01441/1025485ar/> | Consulté le 13 août 2020.

- Parker, F. (2013). An Art World for Artgames. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 41-60. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160> | Consulté le 14 mars 2020.
- Parker, F., Simon, B. et Whitson, J. (2018). Megaboost: The cultural intermediation of indie games. *New Media & Society*, 20(5), 1953-1972. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444817711403> | Consulté le 18 mars 2020.
- Parret, H. (2009). Spatialiser haptiquement : de Deleuze à Riegli, et de Riegli à Herder. *Actes Sémiotiques*, 112(). En ligne : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2570> | Consulté le 18 juillet 2020.
- Patriarce, G. (2008). Publics et usagers, convergences et articulations. *Réseaux*, 147(1), 179-216. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-1-page-179.htm>. | Consulté le 08 août 2020.
- Pleyers, G. (2013). Présentation. *Réseaux*, 181(5), 9-21. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2013-5-page-9.htm> | Consulté le 10 août 2020.
- Polymeropoulou, M. (2019). Knowledge of Limitations: Hacking Practices and Creativity Ideologies in Chipmusic. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 16(1), 81-99. En ligne : <https://journals.openedition.org/volume/7277> | Consulté le 01 août 2020.
- Pozo, T. (2018). Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 18(3). En ligne : <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo> | Consulté le 08 mars 2020.
- Rieusset-Lemarié, I. (2013). Entre la « main de l'œil » et l'« œil digital », proximité et profondeur : la dimension haptique à l'horizon du Cinéma 3D et des acteurs virtuels. *Entrelacs : cinéma et audiovisuel*, 10(), 1-14. En ligne : <https://journals.openedition.org/entrelacs/538> | Consulté le 18 juillet 2020.

Riom, L. (2017). « We're very local, but we have international standards » : Circulation et appropriation de l'indie rock par six groupes suisses. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 14(1), 51-63. DOI : 10.4000/volume.5349.

Ruffino, P. (2012). Narratives of independent production in video game culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 106-121. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120> | Consulté le 14 mars 2020.

Simon, B. (2012). Indie Eh? Some Kind of Game Studies. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 1-7. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129> | Consulté le 14 mars 2020.

Suire, R. (2016). La performance des lieux de cocréation de connaissances : Le cas des FabLabs. *Réseaux*, 196(2), 81-109. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2016-2-page-81.htm> | Consulté le 09 août 2020.

Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, 107-128. En ligne : <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/> | Consulté le 05 mai 2020.

Walon, S. (2013). Le toucher dans le cinéma français des sensations. *Entrelacs : cinéma et audiovisuel*, 10(0), 1-12. En ligne : <https://journals.openedition.org/entrelacs/530> | Consulté le 18 juillet 2020.

Westecott, E. (2012). Independent Game Development as Craft. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 78-91. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124> | Consulté le 14 mars 2020.

Whitson, J. (2012). The 'Console Ship is Sinking' and What this Means for Indies. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 122-129. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/125> | Consulté le 14 mars 2020.

Yampolsky, E. (2013). Manifeste mode d'emploi : L'action collective à l'époque des réseaux sociaux numériques. *Lignes*, 40(1), 151-167. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-lignes-2013-1-page-151.htm> | Consulté le 12 janvier 2020.

Zielinski, A. (2010). L'éthique du care : une nouvelle façon de prendre soin. *Études*, 413(12), 631-641. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-2010-12-page-631.htm#no6> | Consulté le 05 août 2020.

Conférences

Chartrand, R. et Thériault, P. (2018, Août). *The Videoludic Cyborg: Queer/Feminist Reappropriations and Hybridity*. Communication présentée à la 12^e Philosophy of Computer Games Conference, Copenhague (Danemark). En ligne : <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2018/Chartrand%20and%20Th%C3%A9riault%20-%202018%20-%20%20The%20videoludic%20cyborg.pdf> | Consulté le 02 mai 2020.

Genvo, S. (2018, Octobre). *Du game design au play design : éthos et médiation ludique*. Communication présentée au Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège (Belgique). En ligne : <http://www.expressivegame.com/> | Consulté le 08 août 2020.

Guevara-Villalobos, O. (2011, Janvier). *Cultures of independent game production: Examining the relationship between community and labour*. Communication présentée à la Digital Games Research Conference 2011, Utrecht (Pays-Bas). En ligne : <http://www.digra.org/digital-library/publications/cultures-of-independent-game-production-examining-the-relationship-between-community-and-labour/> | Consulté le 05 mai 2020.

Juul, J. (2014, Avril). *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*. Communication présentée à la 9^e International Conference on the Foundations of Digital Games, Copenhague (Danemark). En ligne : <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/> | Consulté le 25 juillet 2020.

Kerr, A. (2003, Novembre). *Women just want to have fun – a study of adult female players of digital games*. Communication présentée à la Digital Games Research Conference 2003, Utrecht (Pays-Bas). En ligne : <http://www.digra.org/digital-library/publications/women-just-want-to-have-fun-a-study-of-adult-female-players-of-digital-games/> | Consulté le 18 juillet 2020.

Niedenthal, S. (2009, Septembre). *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics*. Communication présentée à la Digital Games Research Conference 2009, Utrecht (Pays-Bas). En ligne : <http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/> | Consulté le 28 juillet 2020.

Articles de presse, manifestes et pages de site internet

Cario, E. et Chapuis, M. (2020, 11 juillet). Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : « Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave », *Libération*. En ligne : https://next.liberation.fr/images/2020/07/01/recits-de-harcelement-et-d-agressions-sexuelles-a-ubisoft-les-jeux-video-c-est-fun-on-peut-tout-fair_1793062 | Consulté le 14 juillet 2020.

Marcotte, J. et Squinkifer, D. (2017). The Truly Terrific Traveling Troubleshooter, *HandSomesFoxes.wordpress.com*. En ligne : <https://handsomefoxes.wordpress.com/> | Consulté le 20 août 2020.

Chaplin, H. et Zimmerman, E. (2014). Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games, *Kotaku*. En ligne : <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> | Consulté le 05 mai 2020.

Code, B. (2016). Video Games Are Boring, *Games Industry*. En ligne : <https://www.gamesindustry.biz/articles/2016-11-07-video-games-are-boring> | Consulté le 12 février 2020.

Costikyan, G. (2000). Scratchware Manifesto, *Home of The Underdogs*. En ligne : <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php> | Consulté le 05 mai 2020.

Fox, D. et Sharp, J. (2009). Making Games Art: The Designers' Manifesto, *Gamasutra*. En ligne : https://www.gamasutra.com/view/feature/132366/making_games_art_the_designers_.php | Consulté le 12 février 2020.

Game Makers Iceland, *Community Guidelines*. En ligne : <http://gamemakers.is/community-guidelines/> | Consulté le 10 août 2020.

Gore, C. (2015). The #AltGames Manifesto Part 1: The Art World, *Medium*. En ligne: <https://medium.com/@CharlotteGore/the-altgames-manifesto-part-1-the-art-world-f64f55d315ec> | Consulté le 12 février 2020.

Harvey, A. et Samyn, M. (2006). Realtime Art Manifesto, *Tale of Tales*. En ligne : <http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html> | Consulté le 12 février 2020.

Indie Game: The Movie, *About*. En ligne : <http://www.indiegamethemovie.com/about/> | Consulté le 19 juillet 2020.

Molleindustria, *About*. En ligne : <https://www.molleindustria.org/blog/about/> | Consulté le 14 juillet 2020.

Now Play This, *Programme*. En ligne : <https://now-play-this.itch.io/now-play-this-2018-programme> | Consulté le 12 août 2020.

Pedercini, P. (2014). Videogames and the Spirit of Capitalism, *Molleindustria*. En ligne : <https://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism/> | Consulté le 21 juillet 2020.

Pedercini, P. (2017). Indieocalypse Now. MadMaxing Attention Economies In the Age of Cultural Overproduction, *Molleindustria*. En ligne : <https://molleindustria.org/indiepocalypse/index.html> | Consulté le 20 juillet 2020.

Polansky, L. (2016). Towards an Art History for Videogames, *Rhizome*. En ligne : <https://rhizome.org/editorial/2016/aug/03/an-art-history-for-videogames/> | Consulté le 14 août 2020.

Poulsen, D. (2011). Art and Video Games: Intersections, *Gamasutra*. En ligne : https://www.gamasutra.com/view/feature/134796/art_and_video_games_intersections.php?page=1 | Consulté le 14 août 2020.

Poulsen, D. (2015). ADAF, *dianapoulsen.wordpress.com*. En ligne : <https://dianapoulsen.wordpress.com/2015/07/24/adaf/> | Consulté le 14 août 2020.

Quinn, Z. (2015). Punk Games, *Boing Boing*. En ligne : <https://boingboing.net/2015/03/16/punk-games.html> | Consulté le 12 février 2020.

Reed, E. (2018). Manifesto Jam, *Itch.io*. En ligne : <https://itch.io/jam/manifesto-jam> | Consulté le 04 août 2020.

Reed, E. (2018). Manifesto Selections, *emreed.net*. En ligne : <https://emreed.net/ManifestoSelections.html> | Consulté le 12 août 2020.

Reuben, N. (2018). Decoding Utopian Energy: A Conversation With Manifesto Jam's Emilie Reed, *Cliquist*. En ligne : <https://web.archive.org/web/20180309113125/http://cliquist.com/2018/02/28/manifesto-jam/> | Consulté le 05 mai 2020.

Samyn, M. (2010). Notgames Manifesto, *notgames*. En ligne : <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> | Consulté le 12 février 2020.

Sébum, L-F. (2019). Du Gamergate à l'élection de Donald Trump, *Canard PC*. En ligne : <https://www.canardpc.com/400/du-gamergate-lelection-de-donald-trump> | Consulté le 05 mai 2020.

Third Editions, *Les Coulisses de Devolver. Business et Punk Attitude*. En ligne : https://www.thirdeditions.com/sagas/288-les-coulisses-de-devolver-business-et-punk-attitude-9782377841097.html?search_query=Devolver&results=2 | Consulté le 14 juillet 2020.

Wee, T. (2014). Q&A: itch.io Interview with Leaf Corcoran, *Gamasutra*. En ligne : https://www.gamasutra.com/blogs/TimWw/20141201/231247/QA_itchio_Interview_with_Leaf_Corcoran.php | Consulté le 27 juillet 2020.

Yang, R. (2017). A survey of video game manifestos, *Radiator Design*. En ligne : <https://www.blog.radiator.debaacle.us/2017/04/a-survey-of-video-game-manifestos.html> | Consulté le 05 mai 2020.

Rapport

SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs. (2019). *Bilan Marché 2019*. En ligne : <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-vid%C3%A9o-2019> | Consulté le 05 mai 2020.

Vidéographie

Pajot, L. et Swirsky, J. (2012). *Indie Game: The Movie* [Documentaire].

Yang, R. (2014). *Indie Tech Talk #23 Robert Yang* [Vidéo en ligne], NYU Game Innovation Lab. Durée : 38'52. En ligne : <https://youtu.be/t0ihl0A8JH0> | Consulté le 20 août 2020.

Ludographie

Braid (2008, Number None)

Castle Crashers (2008, The Behemoth)

Dys4ia (2012, Anna Anthropy)

Fez (2012, Polytron Corporation)

Gone Home (2014, The Fullbright Company)

Hotline Miami (2012, Dennaton Games)

Hurt Me Plenty (2014, Robert Yang)

Lesbian Spider Queens of Mars (2011, Anna Anthropy)

Mighty Jill Off (2008, Anna Anthropy)

Minecraft (2011, Mojang Studios)

Super Meat Boy (2010, Team Meat)

The Truly Terrific Traveling Troubleshooter (2017, Jess Marcotte et Dietrich Squinkife)

World of Goo (2008, 2D Boy)

Table des figures

Figure 1 : Capture d'écran d'une phase de jeu utilisant ce Leap Motion controller. Le joueur doit suivre les indications à l'écran. En ligne : https://youtu.be/qicZr8eMx4I Consulté le 20 août 2020.	63
Figure 2 : Présentation du jeu physique Truly Terrific Traveling Troubleshooter (2017). En ligne : https://handsomefoxes.wordpress.com/ Consulté le 20 août 2020.....	64
Figure 3 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à un alternatif dans les productions vidéoludiques entre Itch.io et Steam.....	70
Figure 4 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés aux représentations, aux genres et appartenances sexuelles sur Itch.io et Steam.	71
Figure 5 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à des formes de productions écrites dites traditionnelles sur Itch.io et Steam.	72
Figure 6 : Comparaison dans l'utilisation de tags liés à l'organisation de Jam sur Itch.io.	74
Figure 7 : Répartition des tags liés aux seules Ludum Dare (Jam) / édition sur Itch.io.	75
Figure 8 : Tags en relation avec des logiciels de développement de jeux vidéo sur Steam.	76
Figure 9 : Tags en relation avec des logiciels de développement de jeux vidéo sur Itch.io.	77
Figure 10 : Dès le 15 septembre 2014, Itch.io propose des tags comme « Abstract », « Alternate History », « ArtGame », « Atmospheric », « Experimental », « GameMaker », « LGBT », « LÖVE », « Ludum Date 29 », « Ludum Dare 30 », « RPG Maker » ou encore « Twine ». Capture d'écran réalisée le 29 juillet 2020.	80
Figure 11 : Auteurs des manifestes et relations affichées et revendiquées avec des logiciels et outils accessibles permettant la création.	83

Figure 12 : Détails des relations affichées et revendiquées avec des logiciels et outils accessibles permettant la création.....	84
Figure 13 : Nuage de mots synthétisant les entrées (adjectifs) pour la propriété relationnelle.	85
Figure 14 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété de dénomination de l'objet.....	86
Figure 15 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété auctoriale, soit la relation entre l'auteur et son processus de développement.....	89
Figure 16 : Auteurs des manifestes et esprit Do It Yourself présent dans les écrits manifestaires / dans les créations personnelles.....	91
Figure 17 : Auteurs des manifestes et revendications d'expression de soi dans les créations personnelles.	91
Figure 18: Auteurs des manifestes et relation avec la notion d'art.	92
Figure 19 : Auteurs des manifestes et relation de partage.	94
Figure 20 : Auteurs des manifestes et pronoms affichés dans des espaces biographies.	98
Figure 21 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété d'inclusion, soit la relation de l'auteur avec un discours d'inclusion pour les groupes minorés pour leur genre, leur appartenance sexuelle, en relation à des valeurs sociales et politiques.	99
Figure 22 : Nuage de mots synthétisant les entrées pour la propriété d'expérience ludique.	100
Figure 23 : Auteurs des manifestes et revendications d'inclusion.....	102
Figure 24 : Capture d'écran d'un "parcours activable" permis par l'auteur du Manifeste #87.	111
Figure 25 : Capture d'écran du Manifeste #21 réalisé avec l'outil de création et de développement Bitsy.....	119

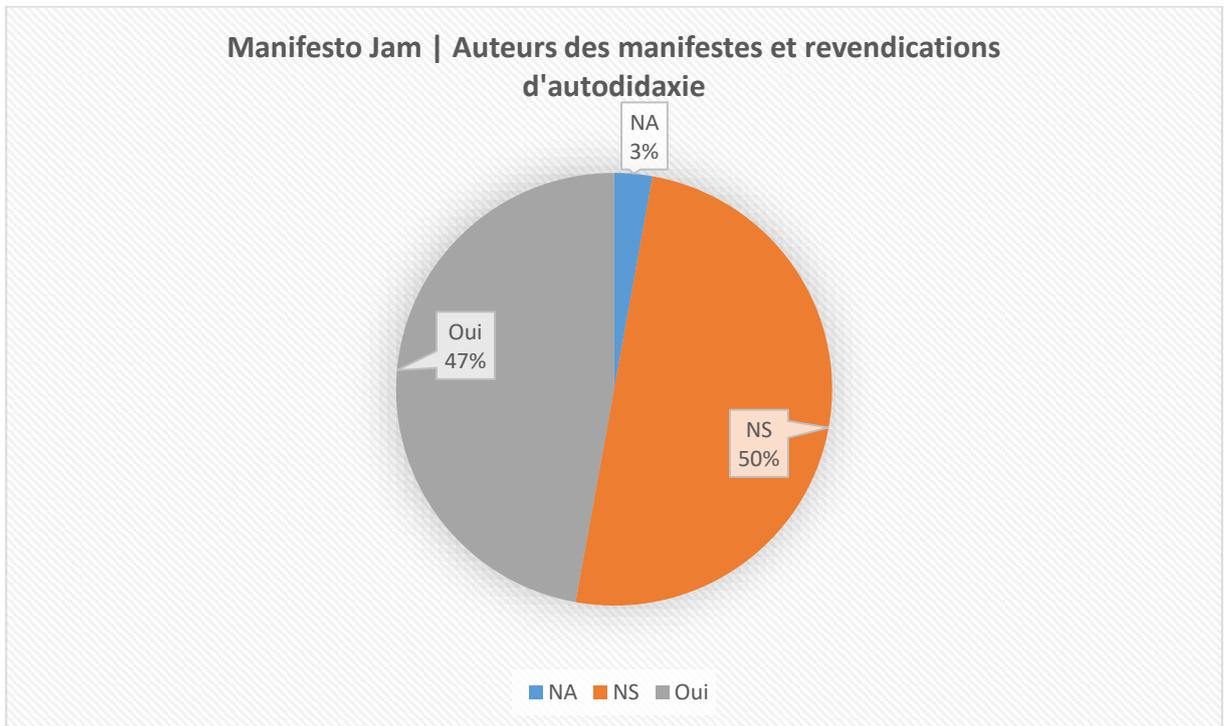
Figure 26 : Capture d'écran du Manifeste #56 réalisé à partir d'un package Unity.	122
Figure 27 : Schématisation de l'expérience créer des jeux vidéo en amateur. Reproduction de Hurel, P-Y. (2020 : 281).....	124
Figure 28 : Rhétorique de la négation dans le script présent au sein de ce package Unity.	126
Figure 29 : Capture d'écran de la page d'accueil du site officiel de la communauté Make Play Code, présente à Brighton (Angleterre).....	133
Figure 30 : Auteurs des manifestes et relation à la notion de capital subculturel.....	149

Annexes

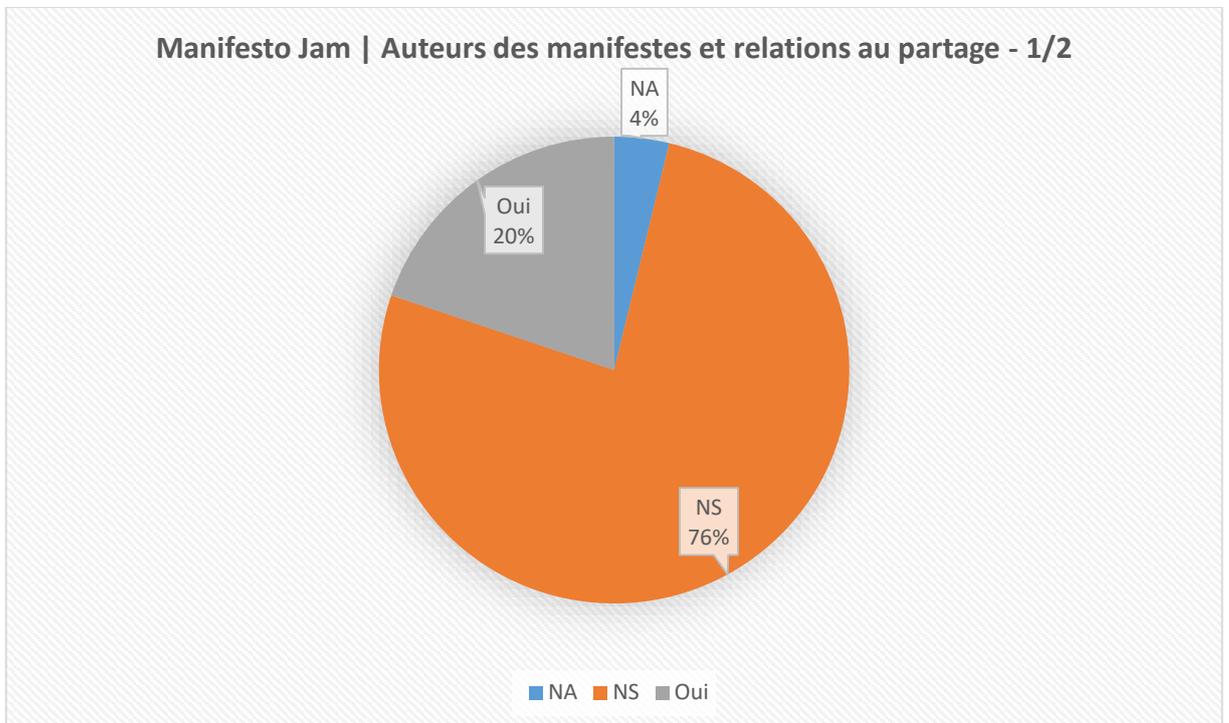
ANNEXE 1 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d'autodidaxie »	186
ANNEXE 2 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations au partage [1/2] »	186
ANNEXE 3 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations au partage [2/2] »	187
ANNEXE 4 : Graphique « Auteurs des manifestes et les discours touchés par un esprit Do It Yourself »	187
ANNEXE 5 : Graphique « Auteurs des manifestes et la présence d'un capital subculturel [1/2] »	188
ANNEXE 6 : Graphique « Auteurs des manifestes et la présence d'un capital subculturel [2/2] »	188
ANNEXE 7 : Graphique « Auteurs des manifestes et leurs relations aux financements »	189
ANNEXE 8 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations liées à la production de jeux indépendants »	189
ANNEXE 9 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations liées à la production de jeux AAA »	190
ANNEXE 10 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques à l'encontre de l'industrie vidéoludique »	190
ANNEXE 11 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques soutenant les luttes internes dans l'industrie vidéoludique »	191
ANNEXE 12 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques soutenant les luttes internes dans l'industrie vidéoludique »	191
ANNEXE 13 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations dans l'utilisation d'Engines [1/2] »	192
ANNEXE 14 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations dans l'utilisation d'Engines [2/2] »	192
ANNEXE 15 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations avec la notion d'art [1/2] »	193
ANNEXE 16 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations avec la notion d'art [2/2] »	193

ANNEXE 17 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations aux sentiments et aux émotions dans les productions réalisées »	194
ANNEXE 18 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d’expression de soi dans les productions réalisées »	194
ANNEXE 19 : Graphique « Auteurs des manifestes et pronoms affichés en biographie [1/2] »	195
ANNEXE 20 : Graphique « Auteurs des manifestes et pronoms affichés en biographie [2/2] »	195
ANNEXE 21 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d’inclusion [1/2] »	196
ANNEXE 22 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d’inclusion [2/2] »	196
ANNEXE 23 : Graphique « Auteurs des manifestes et cadres ludiques revendiqués dans le manifeste »	197
ANNEXE 24 : Graphique « Manifestes et types d’énoncé [1/2] »	197
ANNEXE 25 : Graphique « Manifestes et types d’énoncé [2/2] »	198

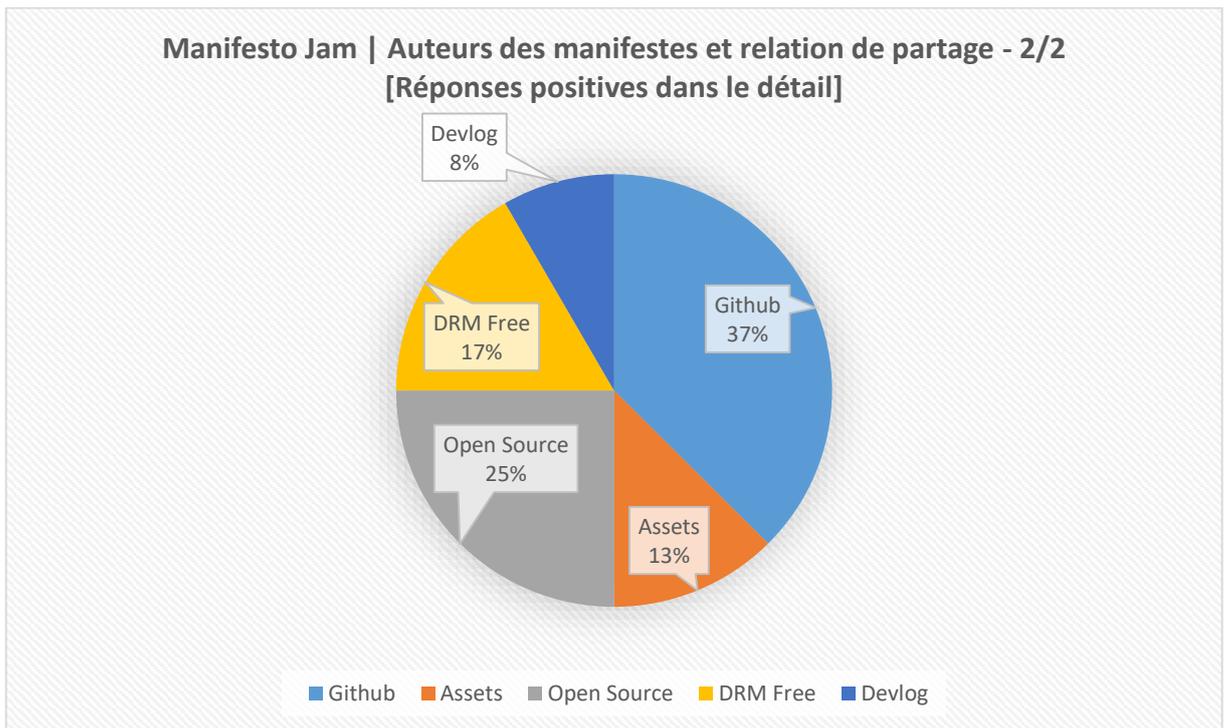
ANNEXE 1 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d'autodidaxie »



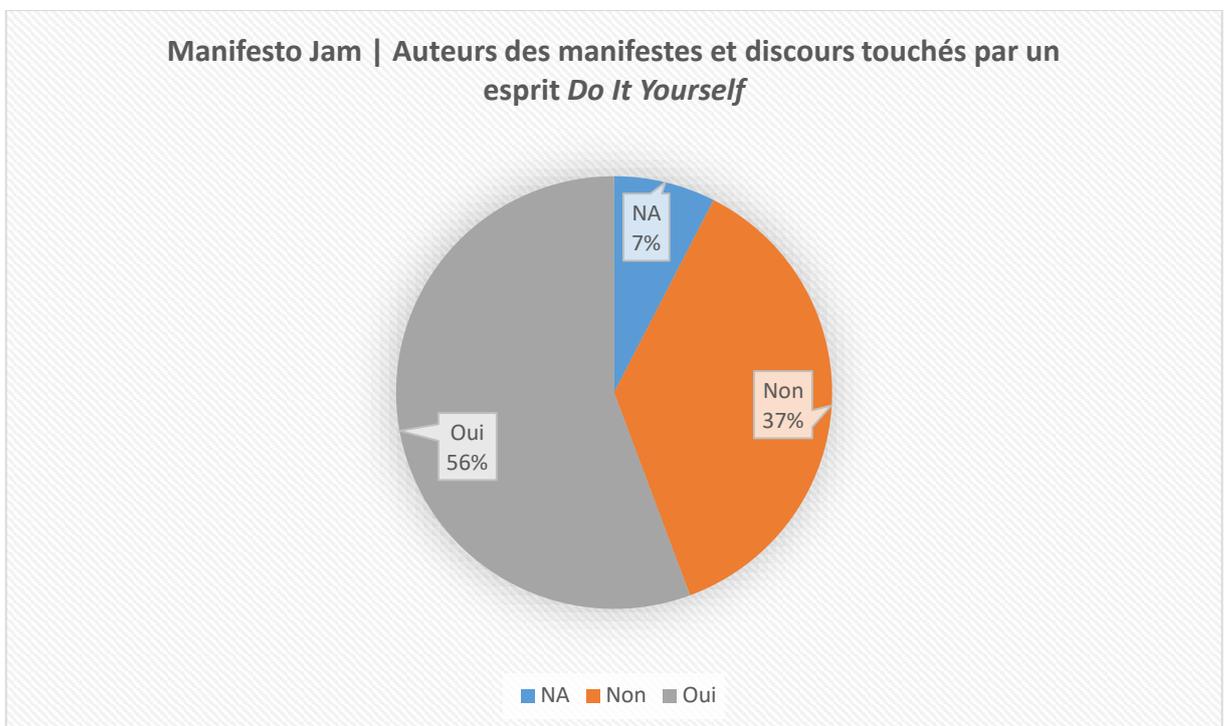
ANNEXE 2 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations au partage [1/2] »



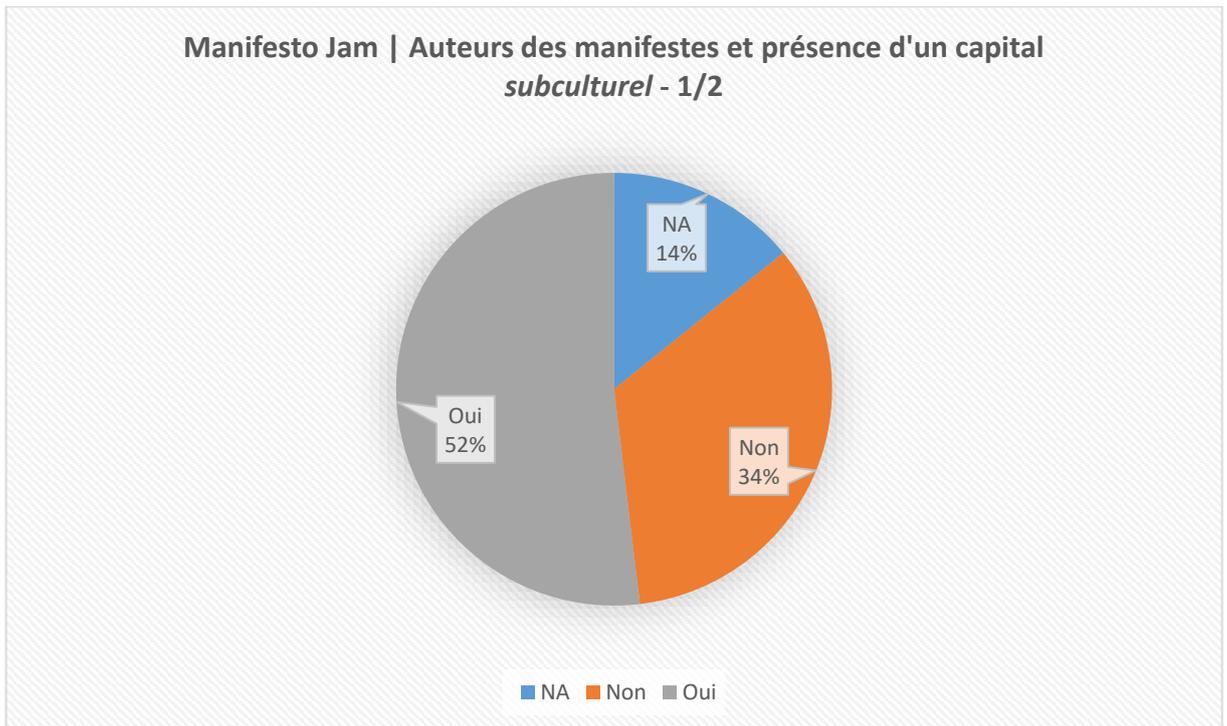
ANNEXE 3 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations au partage [2/2] »



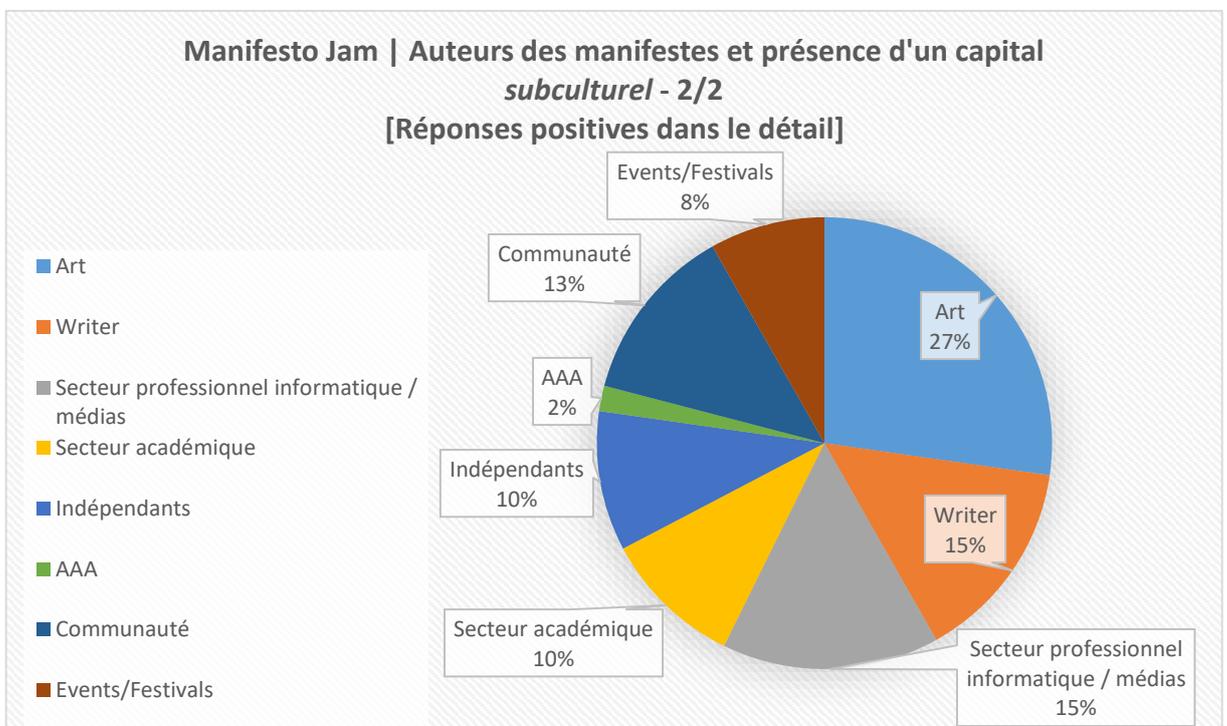
ANNEXE 4 : Graphique « Auteurs des manifestes et les discours touchés par un esprit Do It Yourself »



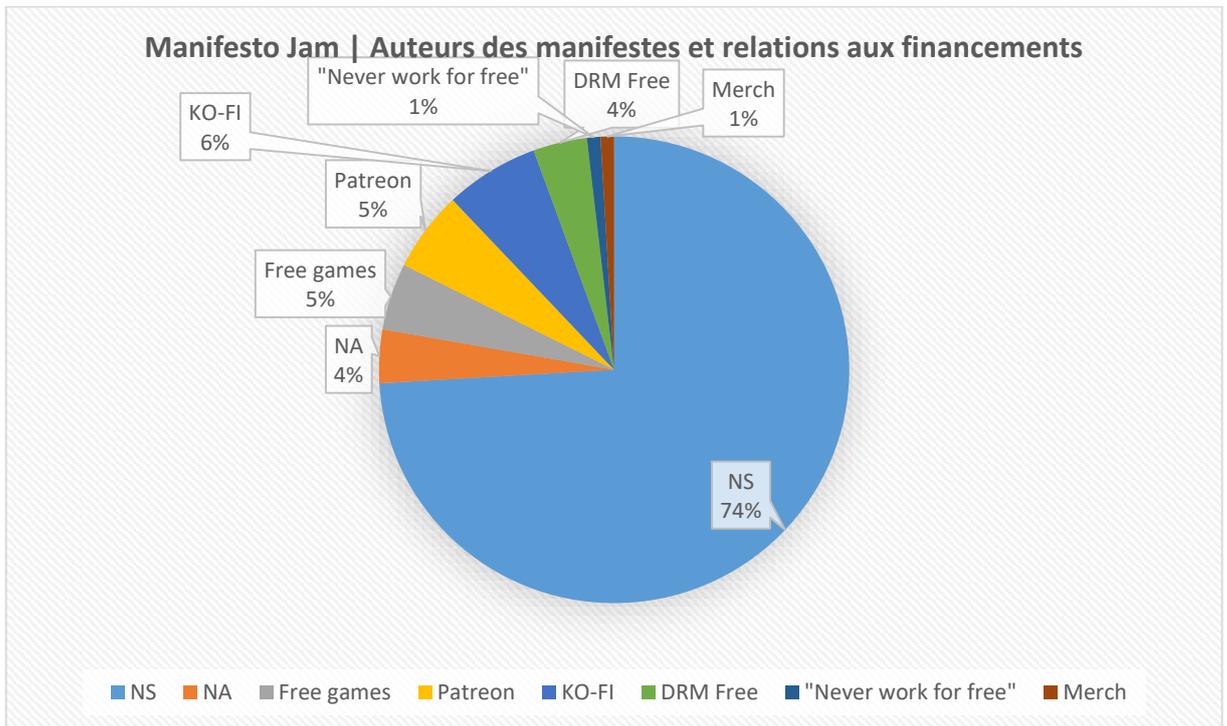
ANNEXE 5 : Graphique « Auteurs des manifestes et la présence d'un capital subculturel [1/2] »



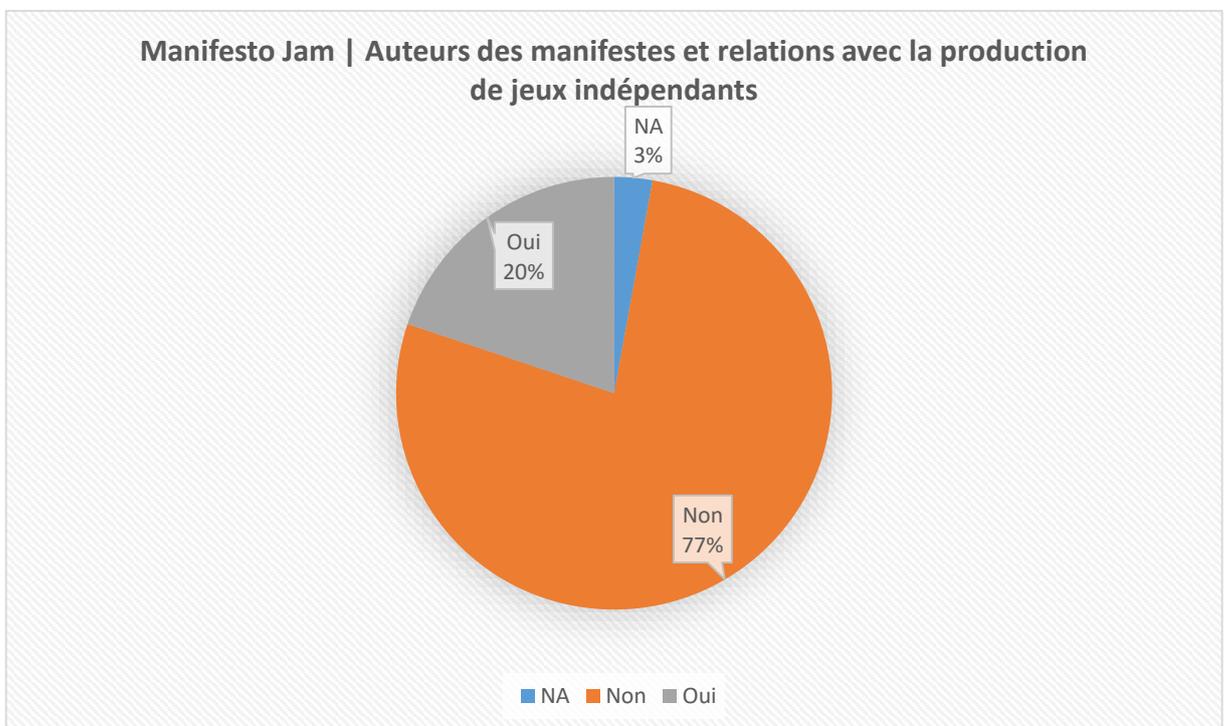
ANNEXE 6 : Graphique « Auteurs des manifestes et la présence d'un capital subculturel [2/2] »



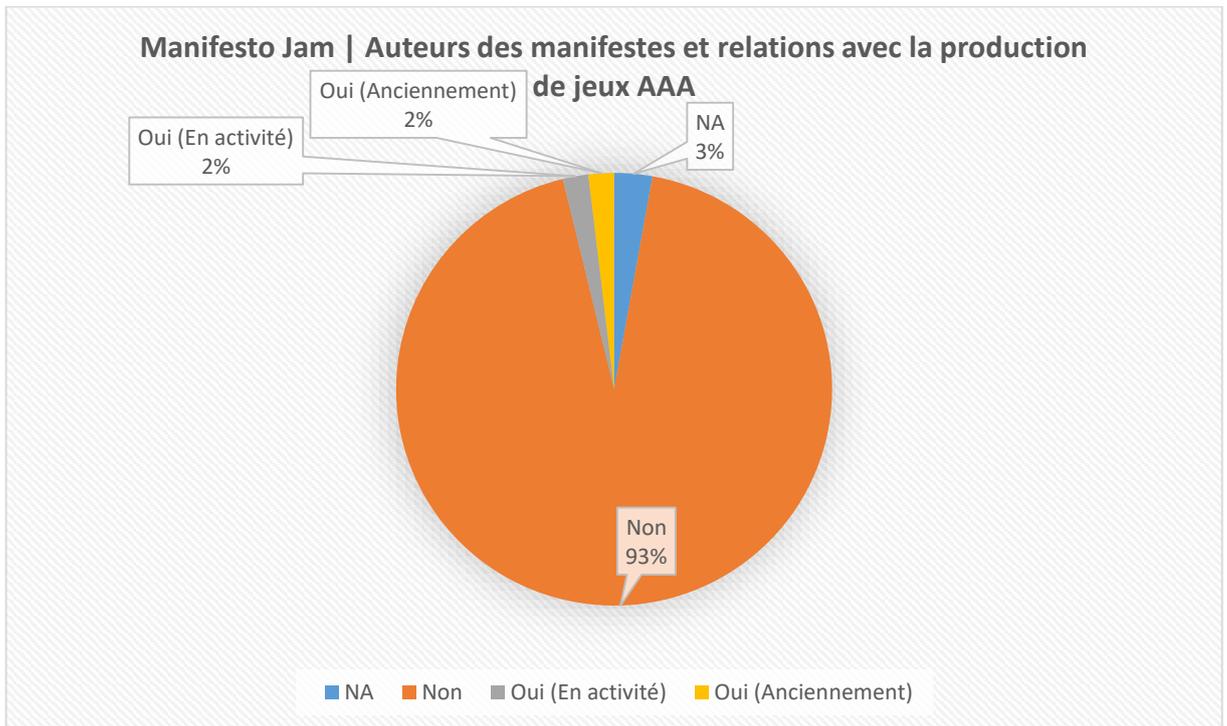
ANNEXE 7 : Graphique « Auteurs des manifestes et leurs relations aux financements »



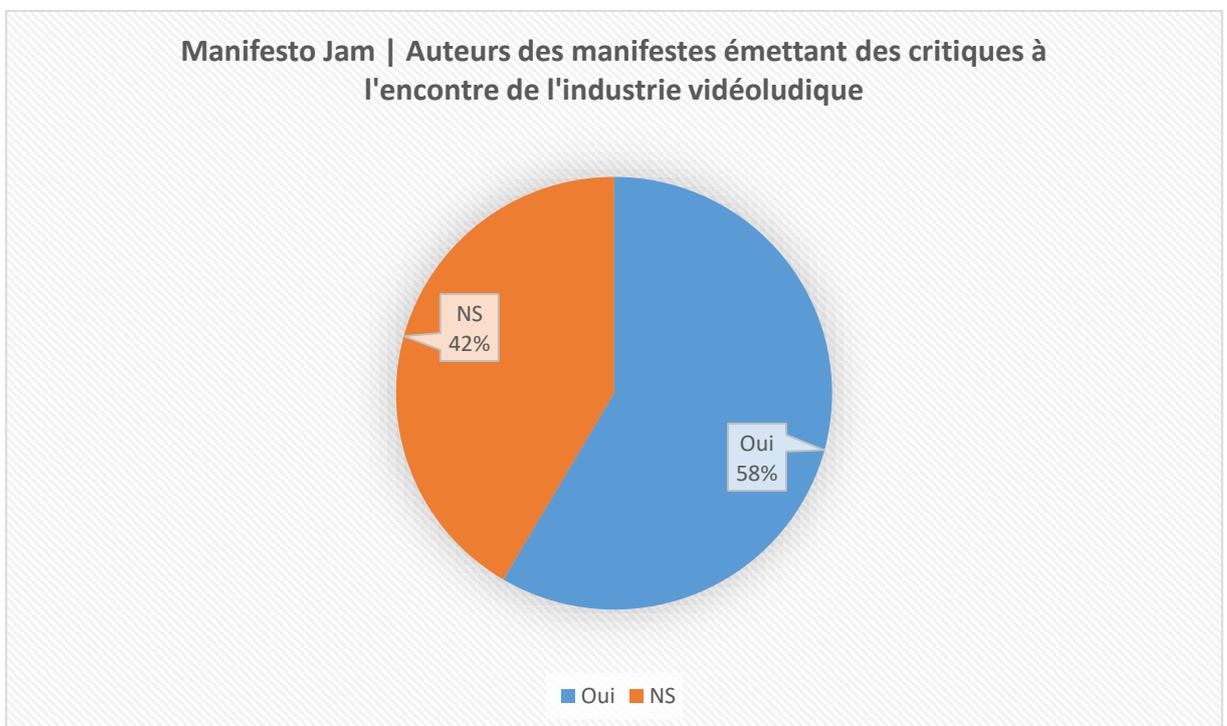
ANNEXE 8 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations liées à la production de jeux indépendants »



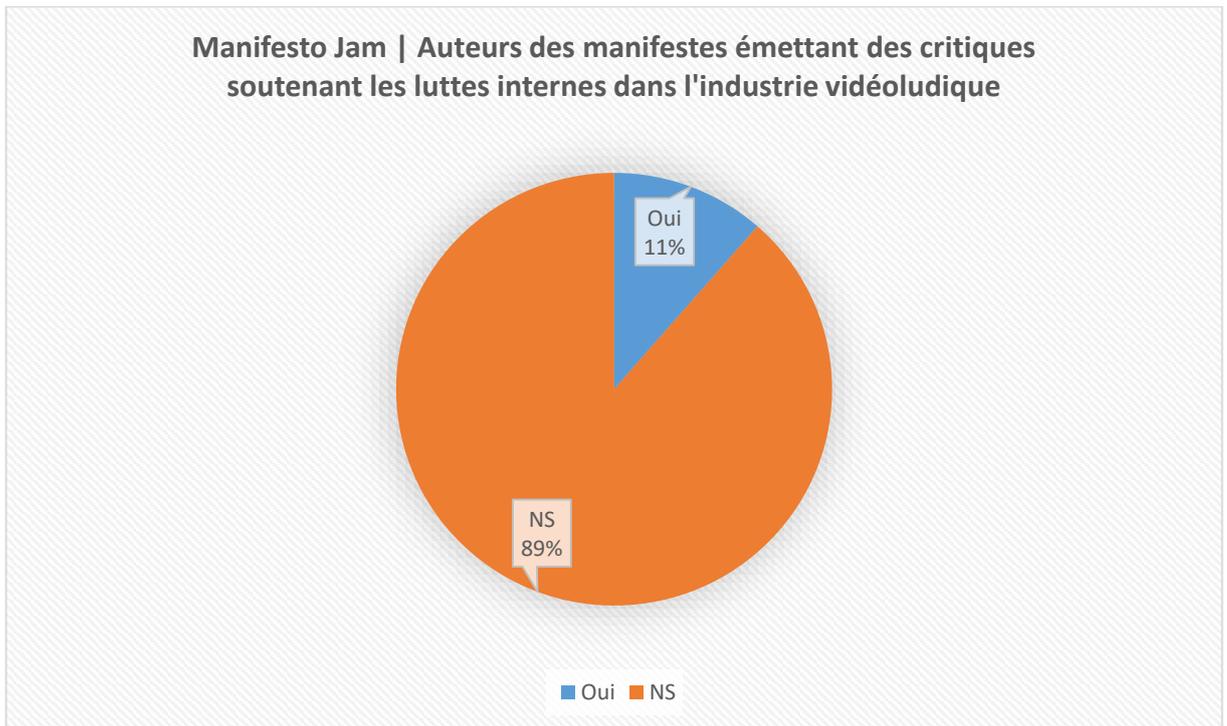
ANNEXE 9 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations liées à la production de jeux AAA »



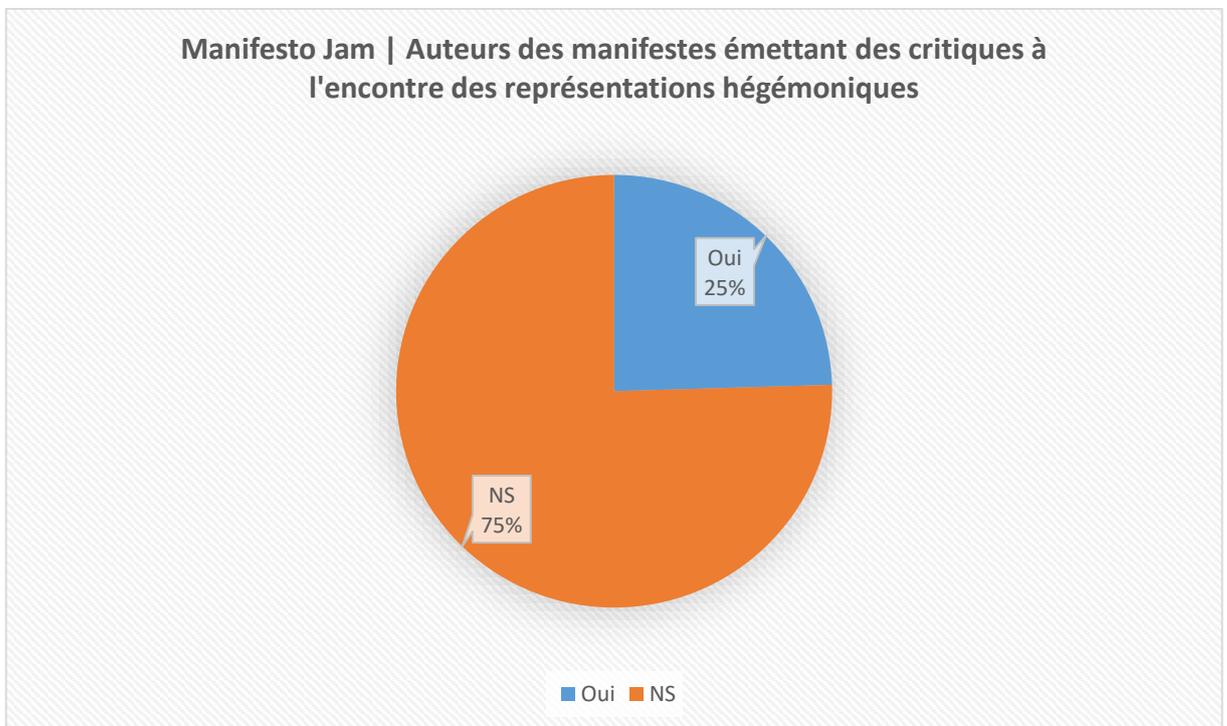
ANNEXE 10 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques à l'encontre de l'industrie vidéoludique »



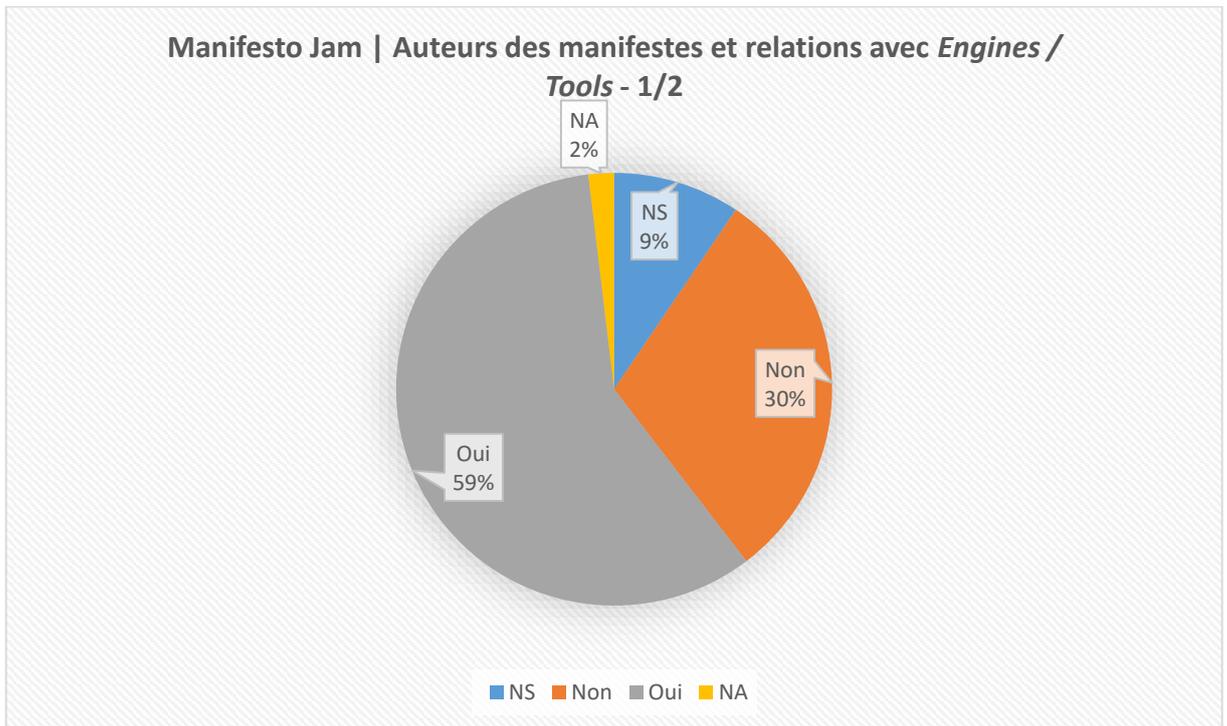
ANNEXE 11 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques soutenant les luttes internes dans l'industrie vidéoludique »



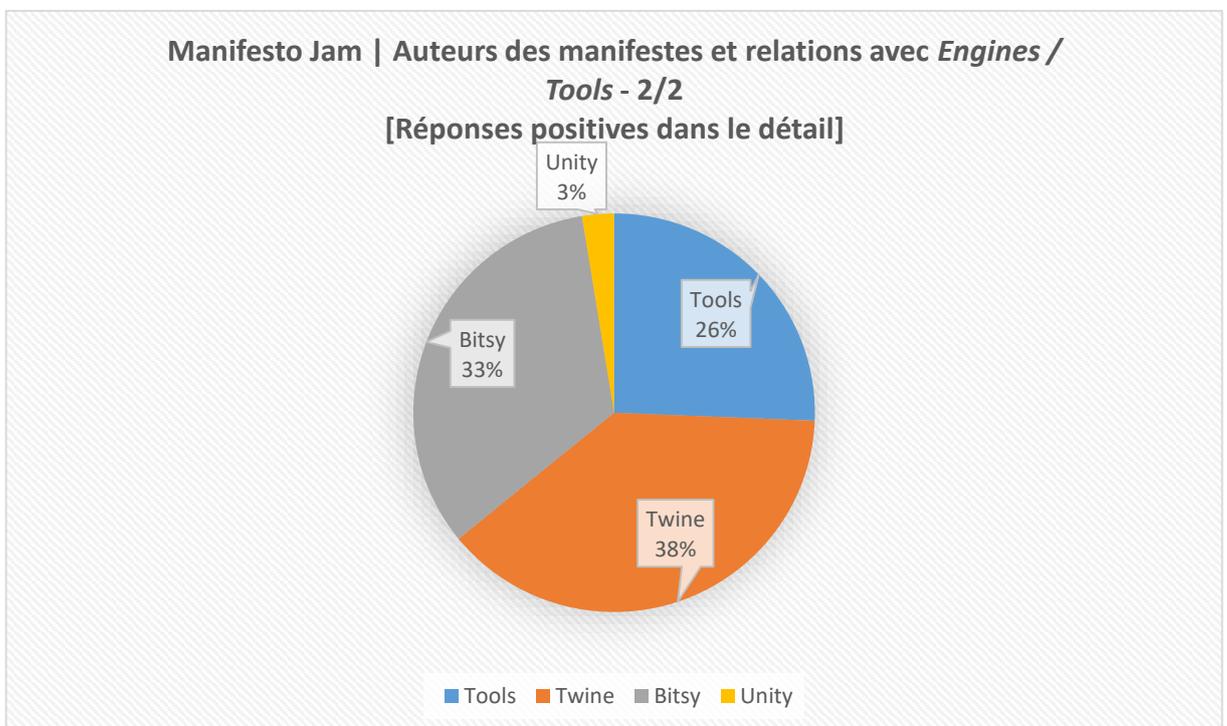
ANNEXE 12 : Graphique « Auteurs des manifestes émettant des critiques soutenant les luttes internes dans l'industrie vidéoludique »



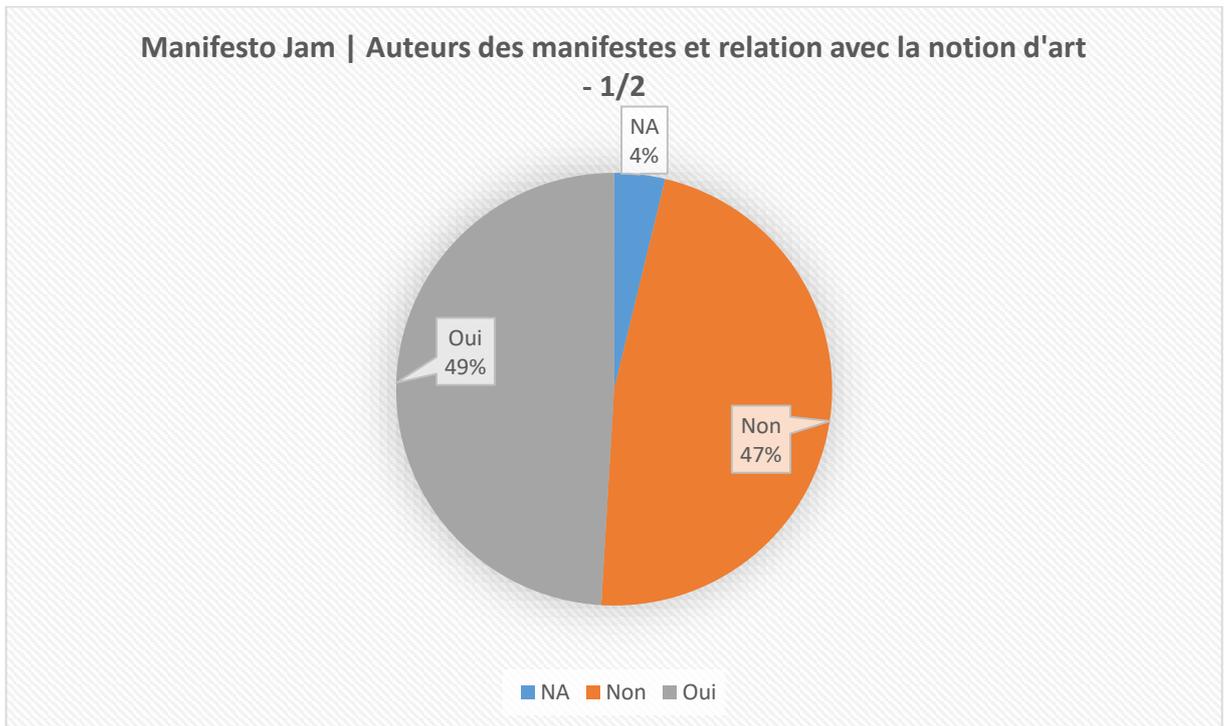
ANNEXE 13 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations dans l'utilisation d'Engines [1/2] »



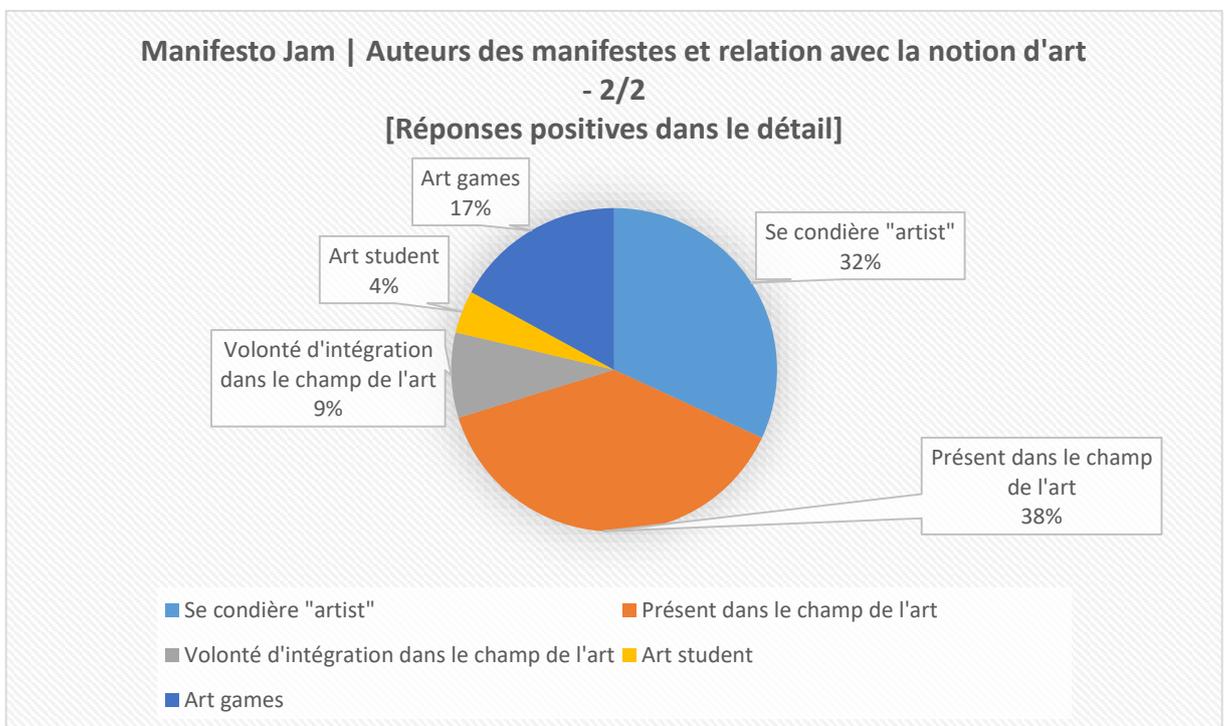
ANNEXE 14 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations dans l'utilisation d'Engines [2/2] »



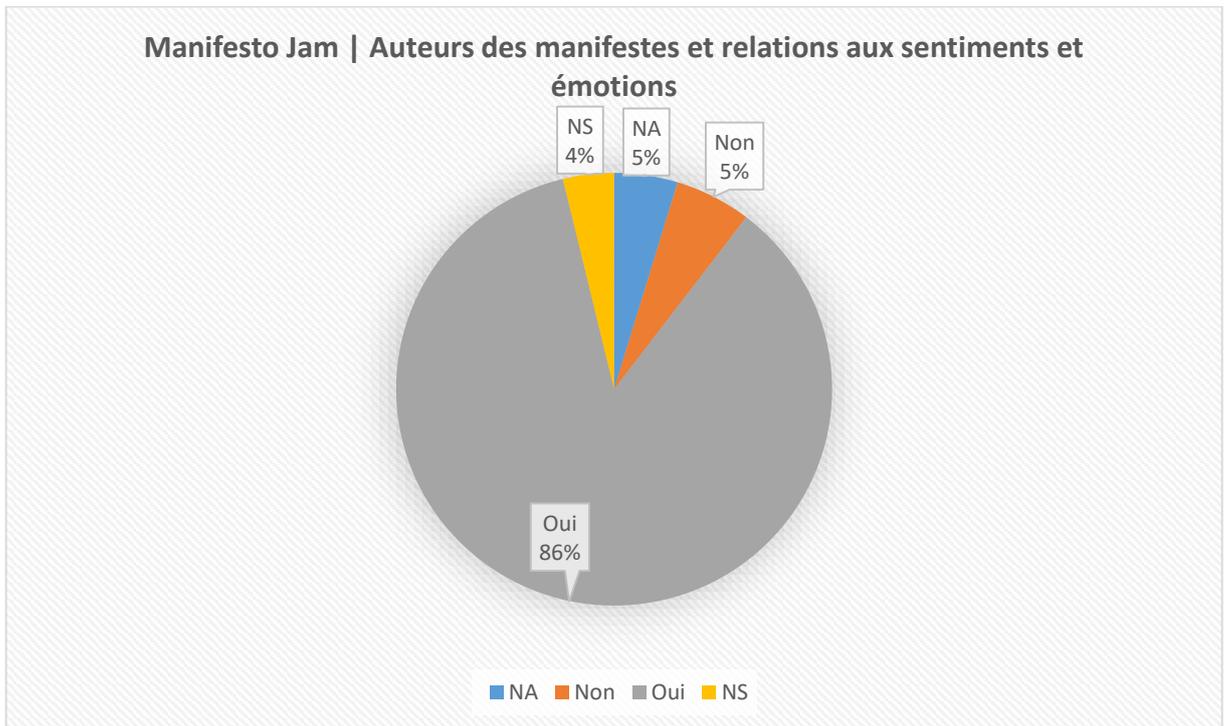
ANNEXE 15 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations avec la notion d'art [1/2] »



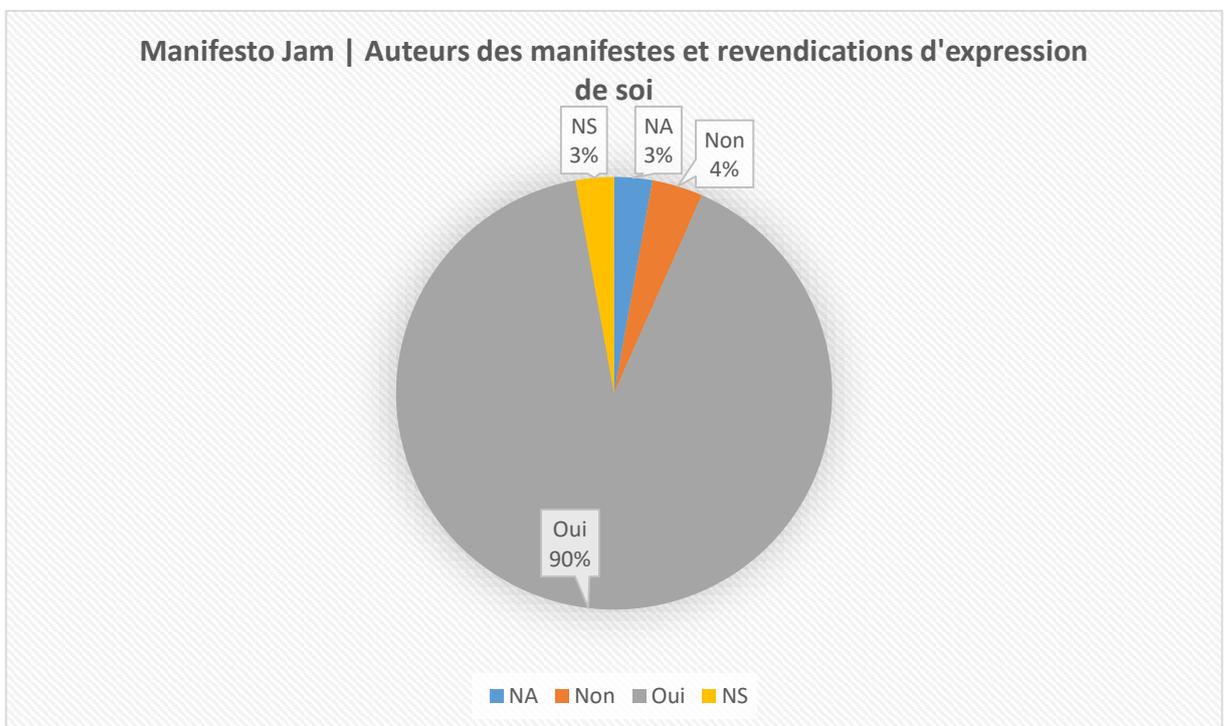
ANNEXE 16 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations avec la notion d'art [2/2] »



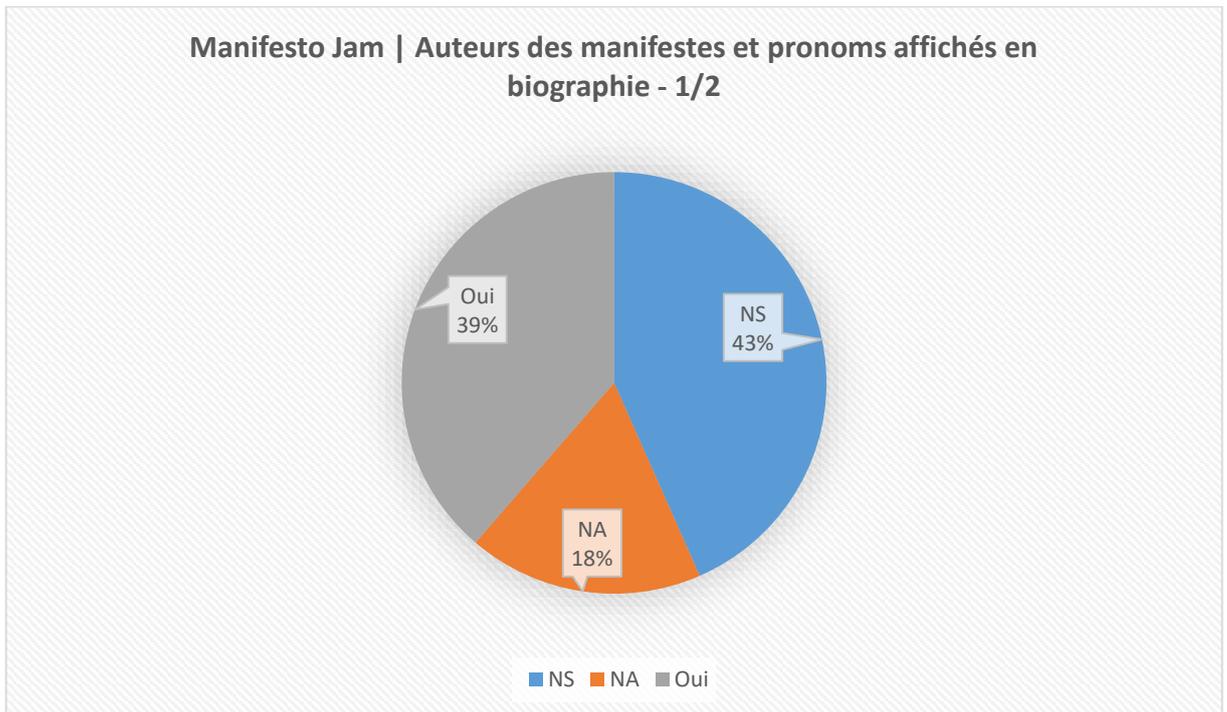
ANNEXE 17 : Graphique « Auteurs des manifestes et les relations aux sentiments et aux émotions dans les productions réalisées »



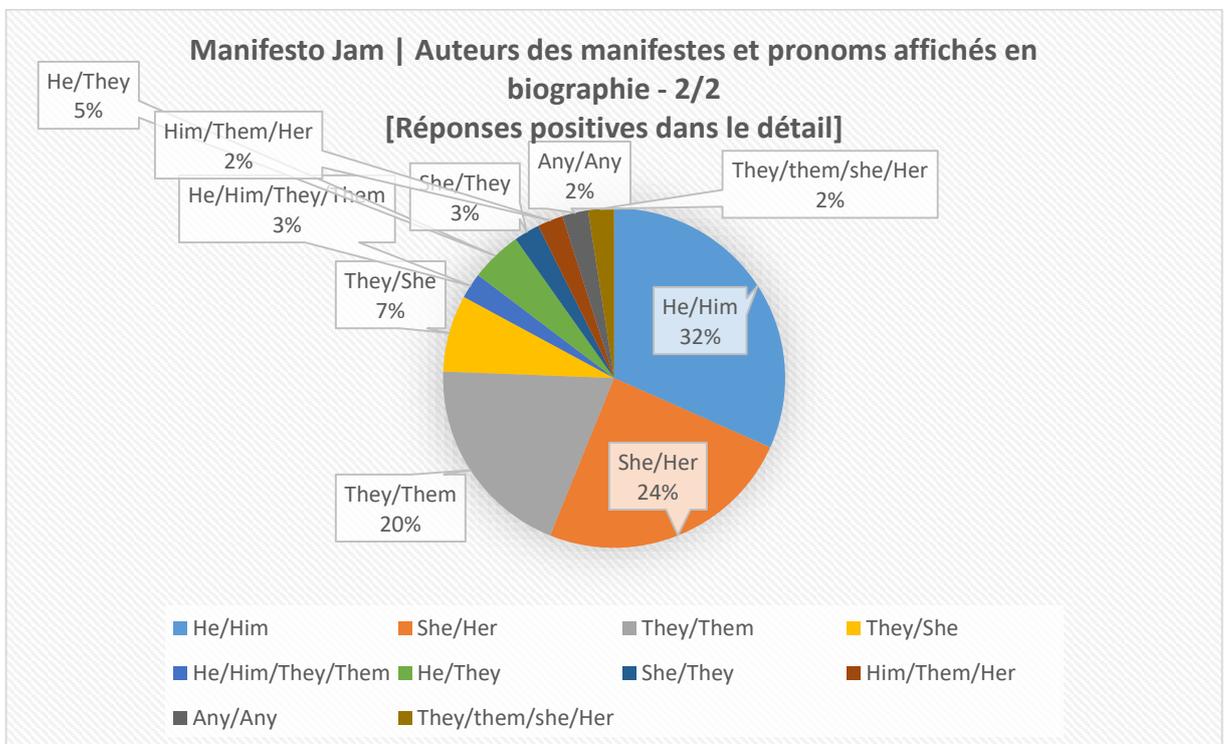
ANNEXE 18 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d'expression de soi dans les productions réalisées »



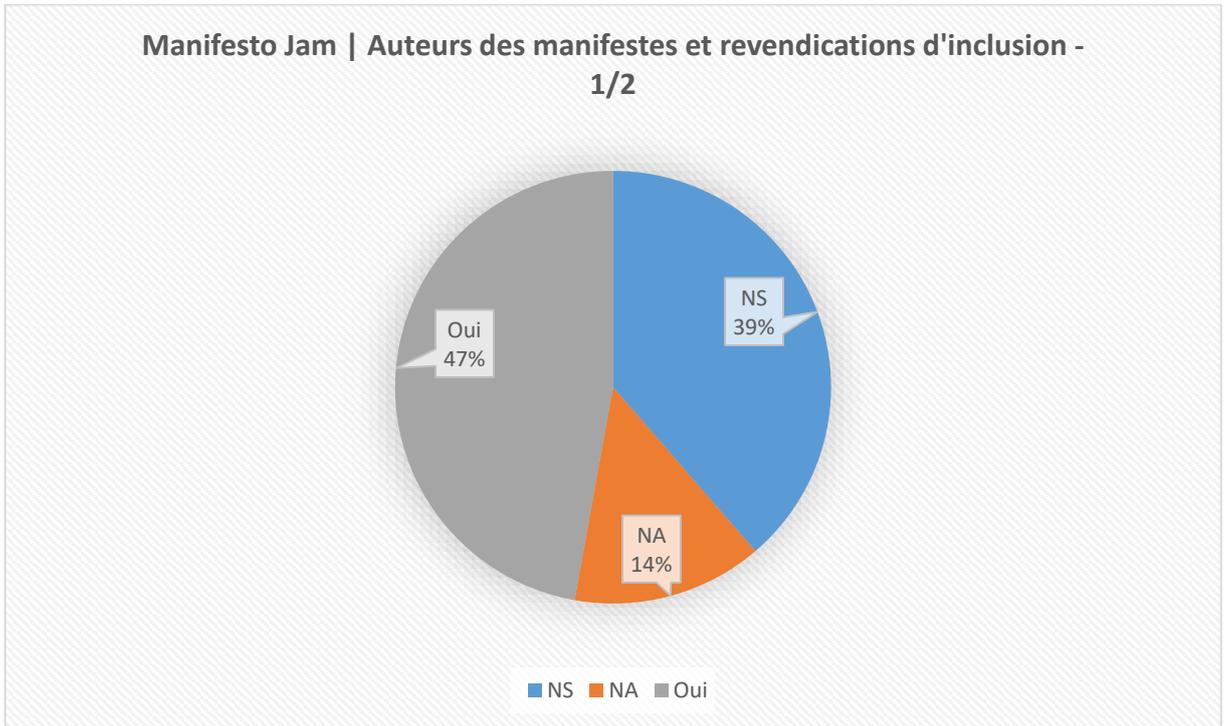
ANNEXE 19 : Graphique « Auteurs des manifestes et pronoms affichés en biographie [1/2] »



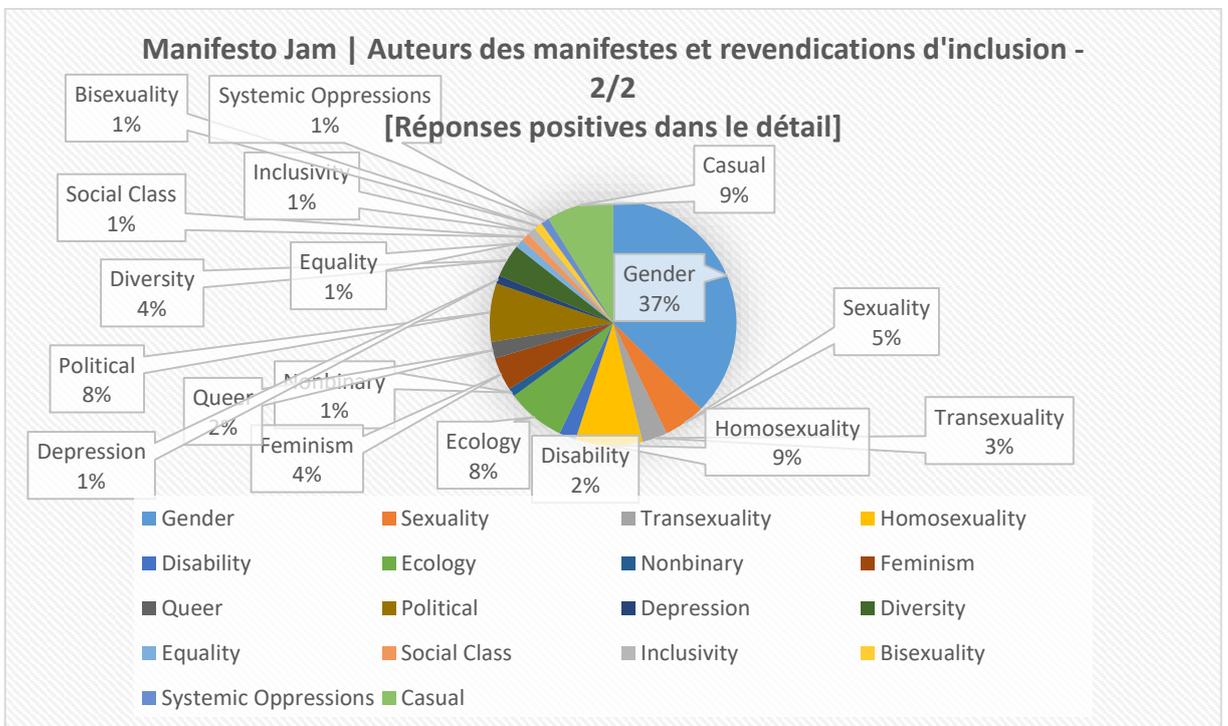
ANNEXE 20 : Graphique « Auteurs des manifestes et pronoms affichés en biographie [2/2] »



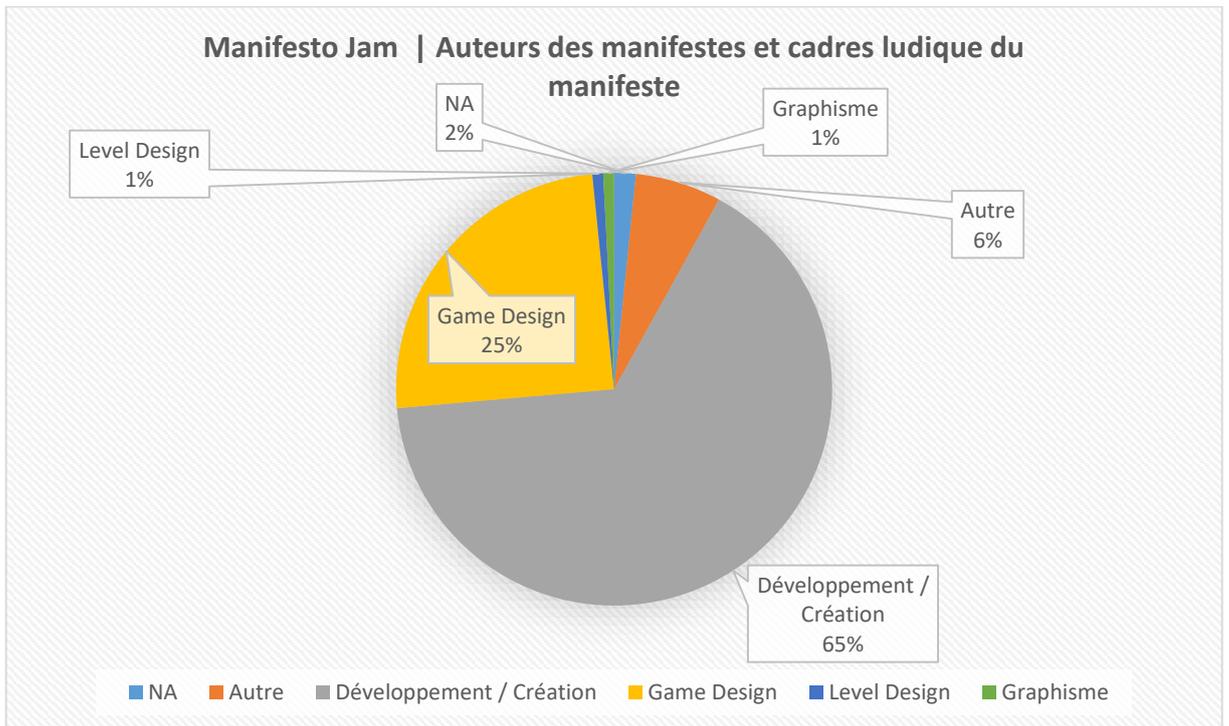
ANNEXE 21 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d'inclusion [1/2] »



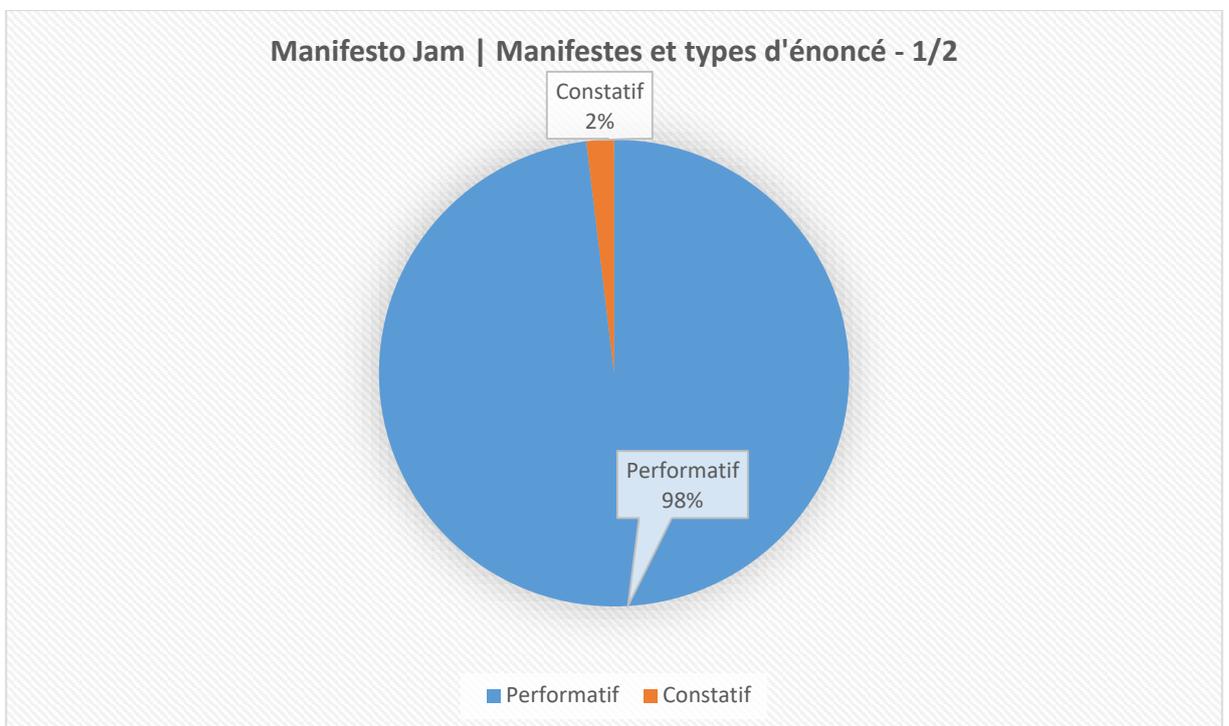
ANNEXE 22 : Graphique « Auteurs des manifestes et les revendications d'inclusion [2/2] »



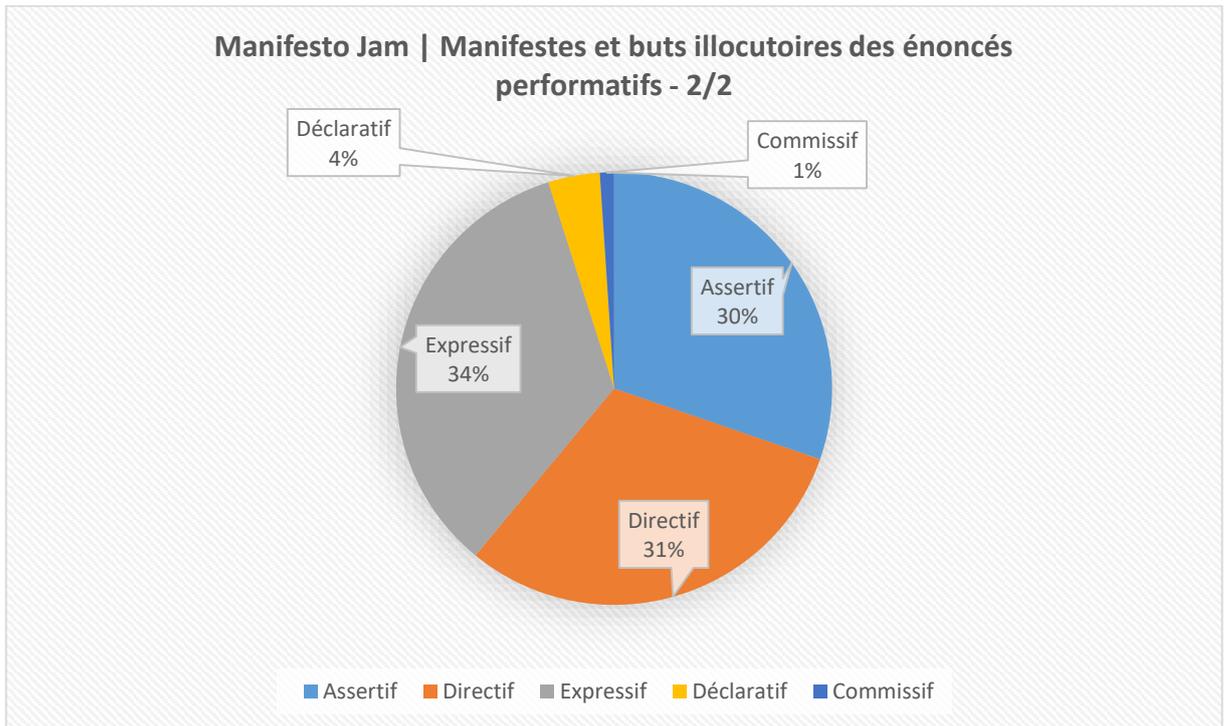
ANNEXE 23 : Graphique « Auteurs des manifestes et cadres ludiques revendiqués dans le manifeste »



ANNEXE 24 : Graphique « Manifestes et types d'énoncé [1/2] »



ANNEXE 25 : Graphique « Manifestes et types d'énoncé [2/2] »



VUILLEMOT Pierre

pierre.vuillemot5@etu.univ-lorraine.fr

Sous la direction de **GENVO Sébastien** : sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

Appropriation, construction et développement de l'univers des jeux vidéo alternatifs. Etude des pratiques discursives d'une communauté d'auteurs-joueurs.

Ce mémoire analyse la construction de valeurs d'un alternatif par la publication de manifestes durant un évènement spécifique (*Manifesto Jam*). Nous abordons dans un premier temps le concept d'indépendance et sa redéfinition à travers ce que nous nommons le label *indie*. Nous montrons comment se construit un répertoire d'un alternatif à travers un espace d'expression et un contexte particulier. Pour cela, nous analysons l'auteurisation des développeurs de jeu par leur volonté d'expression de soi et de leur environnement. Enfin, nous questionnons la relation au social dans l'espace public, aux positionnements entre le global et le local, entre le numérique et le physique, le tout à travers le concept de capital *subculturel*.

Mots clés : AltGames, Queer Games, Manifesto Jam, Indie, Indépendance, Alternatif, Contre-culture, Industrie Culturelle

Appropriation, construction and development of the alternative video game. A study of the discursive practices of a community of authors-players.

This master thesis analyses the construction of alternative values through the publication of manifestos during a specific event (*Manifesto Jam*). We first discuss the concept of independence and its redefinition through what we call the indie label. We show how an "alternative repertoire" is constructed through a space of expression and a particular context. To do so, we analyse the authorisation of game developers through their will to express themselves and their background. Finally, we question the relation to the social in the public space, to the positioning between the global and the local, between the digital and the physical, all through the concept of subcultural capital.

Key words: AltGames, Queer Games, Manifesto Jam, Indie, Independence, Alternative, Subculture, Cultural Industry