



HAL
open science

Le speedrun comme spectacle vidéoludique : L'apport de la franchise et de la communauté Halo à sa médiatisation

Robin Rock

► To cite this version:

Robin Rock. Le speedrun comme spectacle vidéoludique : L'apport de la franchise et de la communauté Halo à sa médiatisation. Sciences de l'information et de la communication. 2023. hal-04303418

HAL Id: hal-04303418

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04303418v1>

Submitted on 23 Nov 2023

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.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

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 bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

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>



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

SHS SCIENCES
HUMANES &
SOCIALES
METZ

CREM

Centre de Recherche sur les Médiations

Master 1^{ère} année
Audiovisuel Média Interactifs Numériques et Jeux
Conception de Dispositifs Ludiques

Le speedrun comme spectacle vidéoludique

L'apport de la franchise et de la communauté Halo à sa médiatisation

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

Présenté et soutenu par
Rock Robin

Directeur de recherche : Genvo Sébastien

Année universitaire 2022-2023

Remerciements

Avant de commencer, je tiens à remercier toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à la rédaction de ce mémoire. Ainsi, je remercie Genvo Sébastien pour sa supervision et ses conseils très avisés qui m'ont guidé dans le traitement d'un sujet de mémoire me tenant à cœur. Je remercie également l'équipe pédagogique de la formation de master AMINJ qui m'a notamment instruit sur les méthodes de recherche scientifique. Je remercie aussi sincèrement mes camarades Boutin Mathieu ainsi que Kieffer Lina pour leur soutien indéfectible sans lesquels je n'aurais jamais trouvé autant de détermination dans ces études. Je tiens également à exprimer ma reconnaissance à tous les étudiants du parcours M1 CDL qui ont fait preuve d'une grande solidarité durant toute l'année scolaire. Je tiens de plus à présenter ma profonde gratitude envers Tepec Fett, l'administrateur de la communauté Halo Création, qui a eu la gentillesse de relire et corriger mes erreurs de vocabulaire. Enfin, je remercie ma famille de m'avoir réconforté et aidé à traverser les périodes les plus difficiles.

Table des matières

Glossaire	1
Introduction	3
I. La culture du speedrun et sa communauté	10
1. La culture du speedrun en détail	10
Les origines du speedrun	10
Les caractéristiques propres à la pratique	11
L'évolution du speedrun dans la franchise Halo	13
2. Les critères de praticabilité dans le speedrun.....	15
Les mécaniques de jeu favorables au speedrun	15
Les obstacles à la praticabilité dans le speedrun.....	16
3. L'importance d'une communauté engagée	18
L'émergence des communautés de speedrun	18
Une culture communautaire forte et synergique	19
4. L'équilibre entre loisir et sport.....	21
Le speedrun en tant que divertissement	21
Sa relation à l'eSport.....	22
Le speedrun, vers un spectacle sportif ?	24
II. La médiatisation du speedrun en tant que spectacle vidéoludique.....	27
1. Le speedrun : un spectacle médiatisé	27
L'influence des plateformes de partage sur le speedrun.....	27
Les logiques de médiatisation du speedrun	28
Le speedrun en tant que genre médiatique.....	30
2. La mise en scène de la pratique.....	32
Le joueur en tant que créateur.....	32
Outils de diffusion et création d'artefacts	33
Narrer et partager la performance	34
3. L'écosystème collaboratif et auto-soutenu dans la médiatisation du speedrun.....	37
Une coopération dynamique entre le speedrunner et le chat	37
Les signatures comportementales dans les communautés de speedrun	38
La collaboration dans la recherche et l'expérimentation	39
4. La performance comme vecteur de spectacularisation.....	42
Investigation : Connaitre son instrument	42
Routing : Concevoir la partition	43

Exécution : Jouer la mélodie	46
III. Analyse de la mise en œuvre d'un concours de speedrun et étude de chaînes spécialisées	48
1. Analyse des logiques organisationnelles dans la mise en œuvre d'un concours de speedrun	48
Planification et coordination du concours.....	48
Règles et réglementations du concours.....	51
Dynamiques de participation et de compétition lors du concours	53
2. Étude d'un corpus de chaînes spécialisées	55
Contenu et pratiques des chaînes spécialisées dans le speedrun.....	55
Impact des chaînes spécialisées sur la communauté du speedrun	57
Analyse des stratégies de médiatisation des chaînes spécialisées	59
Conclusion	62
Bibliographie.....	67
Bibliographie.....	67
Sitographie	68
Ludographie	69
Annexes.....	70

Glossaire

Artefact
Dans le contexte du speedrun, un artefact correspond à toute preuve objective qu'un joueur fournit pour attester de la complétion [régulière et légitime] d'une course.
Campagne
Dans le contexte de la franchise Halo, la "campagne" est synonyme de "mode histoire", un mode de jeu qui oppose le joueur à des ennemis non-joueurs dans une succession de missions linéaires qui suivent un scénario.
Démo
Dans le contexte du jeu vidéo Doom, ce terme correspond à un enregistrement chronométré des commandes employées par un joueur au cours d'une partie de jeu. Contrairement à un enregistrement vidéo, c'est un fichier très léger et facilement accessible.
Easter Egg
Dans le jeu vidéo, un Easter Egg ou Œuf de Pâques est un élément "hors propos" (c'est-à-dire qui n'est pas forcément cohérent avec le gameplay ou l'histoire du jeu) caché par les développeurs dans le jeu.
First-Person Shooter (FPS)
Aussi nommé jeu de tir à la première personne, c'est un genre de jeu vidéo basé sur des combats en vision subjective.
Glitch
Fait référence dans un jeu vidéo à un défaut non intentionnel dans le code ou la programmation de celui-ci.
HaloRuns
Nom de la principale communauté de joueurs active qui se concentre exclusivement sur les speedruns pour les jeux de la franchise Halo.
Incentive
Dans le contexte du speedrun, ce terme fait généralement référence à un évènement, un défi ou une récompense proposée pour encourager les joueurs à accomplir une certaine tâche ou à atteindre un objectif spécifique lors de leurs runs.
Let's Player
Un « let's player » est une personne qui crée et partage des vidéos de jeu vidéo sur des plateformes en ligne.

Metagame
Le metagame constitue un ensemble de connaissances externes aux éléments strictement fournis par le jeu, mais qui apportent un avantage stratégique au sein de celui-ci.
Monde semi-ouvert
Dans le jeu vidéo, la notion de "monde ouvert" désigne un environnement vaste que le joueur peut librement explorer, par opposition à un monde "fermé", aussi appelé "monde en couloirs", constitué d'un environnement qui contraint le joueur à employer un chemin spécifique pour progresser. Un monde "semi-ouvert" est un environnement qui mélange ou alterne entre ces deux principes.
Open Broadcaster Software (OBS)
OBS est un logiciel open-source utilisé pour la diffusion en direct de contenu vidéo et audio sur des plateformes en ligne.
Run
Anglicisme courant dans la discipline du speedrun pour désigner une course.
Segmented run
Une "segmented run" est une course dite virtuelle ou théorique, qui compile les meilleurs segments de différentes courses afin de produire une "course idéale", généralement à titre informatif.
Speedrun
Pratique vidéoludique consistant à terminer une session de jeu en un minimum de temps.
Stream
Abréviation de « livestream », ce terme se traduit littéralement par « diffusion en direct » en français.
Succès
Dans le contexte des plateformes de jeux vidéo, ce terme correspond à une récompense accordée aux joueurs pour avoir réalisé une action spécifique.
Tool-Assisted Speedrun (TAS)
Un TAS est un speedrun réalisé à l'aide d'un émulateur et d'outils d'assistance inaccessibles en jeu.
Trick
Dans le contexte du jeu vidéo, un trick est une technique qui combine un ensemble de mécaniques du jeu d'une manière qui n'a pas été prévue par les développeurs, pour obtenir un résultat qui n'aurait pas dû être possible.

Introduction

L'obsession humaine pour la perfection et notre besoin incessant de nous surpasser se sont toujours manifestés à travers notre fascination pour la vitesse d'accomplissement de certaines actions. Chaque jour, de nouveaux records de vitesse sont enregistrés et battus dans une grande variété de domaines, ne manquant pas de captiver l'attention d'un public.

Le monde du jeu vidéo ne déroge pas à cette règle, et une pratique basée sur la rapidité en a émergé : le « speedrun ». Cette discipline détourne l'objectif purement ludique pour y ajouter un objectif de performance, celui de compléter une session de jeu en un temps record. En cherchant à optimiser chaque aspect du jeu, y compris en exploitant les éventuels bugs, le speedrun est un divertissement qui va généralement à l'encontre de l'intention initiale des développeurs. Cette discipline est née spontanément au sein de communautés de joueurs et se veut accessible à tous, même si l'objectif de performance exige intrinsèquement une grande maîtrise à haut niveau. De plus, le speedrun ne se limite pas uniquement à la performance humaine, et peut également être concentré sur le plan technique. En effet, la catégorie populaire appelée *Tool-assisted speedrun (TAS)* consiste à utiliser des outils externes afin de manipuler un jeu, offrant ainsi une précision illimitée et la possibilité de produire des courses optimisées à la perfection. C'est une autre manière d'aborder le speedrun qui n'est pas sans mérite puisqu'elle demande beaucoup de travail et de vastes connaissances en la matière. Le *TAS* permet en conséquent de favoriser de meilleures performances de la part des joueurs.

Le speedrun est aujourd'hui bien installé sur internet, mais ce n'est pas sans peine qu'il s'y est fait une place. C'est seulement dans les années 1990 qu'il commence à se codifier, en particulier grâce au jeu *Doom* et à sa fonctionnalité de « démos » : à l'époque inédite, elle permet de revisualiser des sessions de jeu passées, un outil extrêmement prisé des joueurs et autour de laquelle de nouvelles communautés de joueurs se formeront. Étant donné qu'il était particulièrement difficile de délimiter le début et la fin d'un chronométrage, les communautés de jeu ont fini par établir un cadre spécifique pour le speedrun, cadre qui a évolué au fil du temps. Ce dernier s'est ainsi peu à peu orienté autour de l'exploitation exhaustive des mécaniques du jeu, et notamment des mécaniques "inattendues", contrairement à l'esport qui s'articule exclusivement autour de la maîtrise des mécaniques fournies « à dessein » par le jeu. Avec l'émergence de plateformes telles que YouTube ou Twitch, et leur facilité d'accès sur internet, le visionnage de speedrun est devenu très accessible. Cette pratique est désormais mise en avant lors de marathons caritatifs, et par des personnalités populaires, et captive aujourd'hui

une large audience. De nombreux contributeurs participent encore à la popularisation du speedrun et dans cette étude, nous nous concentrerons sur l'un d'entre eux.

La série de jeux à vue subjective (FPS) Halo a contribué à structurer la pratique du speedrun et est considérée comme l'un des piliers du sport électronique, aux côtés de jeux tels que *Quake* ou *Counter-Strike*. Ce n'est pas un jeu spécifiquement conçu pour le speedrun, mais par son champ des possibles se prête parfaitement à cette dynamique de réappropriation. Plusieurs facteurs font de ce jeu un terrain propice au speedrun, notamment par son mode campagne divisé en plusieurs niveaux apportant une meilleure facilité de suivi, ou bien par sa richesse de mécaniques. Une communauté dédiée au speedrun autour de la franchise, appelée *HaloRuns*, s'y est par ailleurs développée et est encore aujourd'hui très active. La complexité des différents jeux de la franchise et l'attention continue des studios de développement permettent aux *speedrunners* de faire encore à ce jour de nouvelles découvertes et d'explorer de nouvelles stratégies.

La pratique du speedrun, telle qu'elle est définie aujourd'hui, s'inscrit davantage dans le domaine des *play studies* définie par Triclot que dans celui des *game studies*. Elle met l'accent sur l'importance de l'expérience des joueurs et de leurs interactions avec le jeu, en accordant moins d'importance à la structure intrinsèque du jeu en lui-même (Barnabé, 2015 : 5). Cette perspective rejoint, selon Barnabé, le concept de *transformative play* imaginé par Salen et Zimmerman que l'on peut traduire par « la possibilité, pour le joueur, d'altérer la structure même d'un jeu (le game) par sa manière – imprévue et créative – d'y jouer. » (cité dans Barnabé, 2015 : 5). Hemmingsen conforte ces concepts en examinant la manière dont l'éthos du speedrun est composé et identifie trois éléments caractéristiques : les compétences constitutives, une connaissance collective et fine de la mécanique et du code du jeu, ainsi que le désir de subvertir les intentions des programmeurs (2020 : 4). C'est à travers ce prisme que nous allons étudier la pratique.

Depuis peu, la place du speedrun dans le sport électronique a suscité de nombreuses interrogations : Bien que la discipline puisse se présenter comme compétitive, elle ne partage pas exactement les mêmes caractéristiques que l'eSport. Ainsi, là où l'esport dans sa dimension professionnelle est aujourd'hui encadré par des organisations officielles (éditeurs, développeurs, organisateurs de tournois agréés par les ayant-droits), le speedrun demeure une discipline auto-gérée par les communautés de joueurs. Effectivement, ce sont les pratiquants-mêmes de la discipline qui emploient leur expertise des jeux pour créer des règles et des catégories pour organiser leur propre pratique, de façon officieuse. Néanmoins, d'après la recherche

scientifique actuelle, le speedrun tend progressivement à se faire accepter en tant qu'eSport. A ce regard, Besombes affirme dans sa thèse parue en 2016 que le speedrun n'est pas un sport électronique (2016 : 20), alors qu'en 2022, il sort un document faisant état des différents genres d'eSports, plaçant le speedrun dans une catégorie « Solo-superplay » aux côtés d'une sous-catégorie dit de « Scoring »¹. Puisque cette pratique est aussi récente que le sport électronique, il est encore difficile de les distinguer clairement, ce qui en fait un sujet délicat à analyser. En conséquence, nous allons suivre les recherches de Besombes et partir du constat qu'aujourd'hui, le speedrun peut être considéré comme un sport électronique. Cette prise de position va nous permettre d'étendre la recherche en analysant la pratique du speedrun sous l'angle du « spectacle sportif », un concept devant son existence à la médiatisation des sports traditionnels. Ainsi, il sera possible d'établir un lien entre sport électronique et sport traditionnel au regard de leur processus de médiatisation, et par extension, de les comparer à leur dimension économique.

Les adhérents de la pratique qui autrefois n'étaient que de simples joueurs, forment désormais des communautés de speedrun qui s'appuient sur une culture ludique et participative comme l'évoque Barnabé dans ses recherches. Elle revêt plusieurs statuts et peut aussi bien être une pratique compétitive que ludique ou créative (2021). Ainsi, de par ses définitions multiples, cette discipline est ouverte à n'importe qui est peut-être performée de manière très diverse. Ce type de cultures présente des spécificités notamment par le fait que tous ses membres sont acteurs et contribuent mutuellement à l'enrichissement du speedrun. Les communautés participent à la diffusion d'informations autour de la discipline en produisant du contenu non pas uniquement sur les performances et records, mais également sur le hobby et l'activité au sens large. Pour Koziel, ces éléments constituent ce que l'on appelle la « méta » (ou « le méta-game ») du speedrun (2019 : 136). D'après Abercrombie et Longhurst, il existerait différents types d'audience : « simple », « mass » et « diffused », dont le dernier serait en concordance avec l'utilisation des plateformes de diffusion en ligne (cité dans Gandolfi, 2016 : 67). Une audience « diffused » produit le contenu qu'elle consomme. Toujours selon Abercrombie et Longhurst, au contact des médias, les audiences développent des rapports d'engagement avec les créateurs de contenu qui peuvent être également catégorisés en plusieurs aspects : « consumers », comprend une partie de l'audience passive, qui n'interagit que peu ; « fans » regroupe les utilisateurs accrocs à des programmes ou des personnalités spécifiques ; « cultists », plus impliqués que les fans sur le plan relationnel ; « enthusiasts », comprend

¹ Besombes, N. (2022). Tweet : « I'm still trying to improve and perfect my presentation of esports games genres based on their gameplay... ». <https://twitter.com/NicoBesombes/status/1571508928319569923>

l'audience qui produit du contenu afin de valoriser leur passion ; et « petty producers », représente la part de l'audience dont l'attitude créative devient professionnelle (cité dans Gandolfi, 2016 : 67). En nous fiant à ces recherches, il serait possible de déterminer comment les communautés de speedrun sont impliquées dans l'activité des joueurs.

Avec l'émergence de plateformes de diffusion en ligne comme YouTube et les réseaux sociaux, les speedrunners ont pu présenter leurs performances à une audience plus large et variée. Et au-delà de la visibilité de la pratique, sa nature même a évolué avec le temps : là où le coureur faisait ses *runs* de façon solitaire, il peut maintenant très facilement diffuser en direct ses tentatives et échanger en temps réel avec des spectateurs et autres coureurs. En effet, les performances des joueurs, caractérisées par leur rapidité et leur maîtrise du jeu, fascine de nombreux spectateurs, et le streaming, par sa dimension interactive, favorise leur engagement. Cela peut être retrouvé avec l'apparition de signatures comportementales (Giner et al., 2018), faisant référence dans ce contexte au fait de reproduire des actions ou des comportements spécifiques et caractéristiques propres à un joueur ou bien à une communauté. Pour citer de nouveau Barnabé, cette utilisation de la télévision sociale peut, « être envisagée comme une forme de « jeu secondaire » (Delbouille, cité dans Barnabé 2018 : 2) ou de « tandem-play » (Scully Blaker et al., 2017 : 2026), dans le sens où les spectateurs peuvent s'engager activement dans l'activité ludique et influencer son déroulement ». De ce fait, l'implication active des communautés de speedrun, notamment à travers des diffusions en direct, des commentaires de *casters* et des réactions des spectateurs dans un tchat, contribue à enrichir une expérience spectaculaire et interactive. Les grands événements liés à la pratique comme *Games Done Quick* ou bien *Speedons* en France constituent de parfaits exemples. C'est grâce à son aspect instantané que le streaming est progressivement devenu un élément incontournable dans le domaine du speedrun. Koziel constate à ce titre que le contenu provenant des diffusions en direct est désormais considéré comme l'artefact principal pour reconnaître l'authenticité d'une performance. Au fil des années, le speedrun est de plus en plus médiatisé, et c'est en particulier par cette dynamique de contribution collective, que nous allons diriger la recherche vers une meilleure compréhension de l'expérience spectacularisée du speedrun dans cette nouvelle ère médiatique.

Initialement un simple détournement de l'objectif du jeu par les joueurs, le speedrun s'est étendue pour également devenir une forme d'expression créative. En se réappropriant le support, les joueurs ont la possibilité de créer un contenu unique à l'aide de logiciels de streaming (OBS, Streamlabs...) et dans le speedrun, ils explorent de nouvelles possibilités de

repousser toujours un peu plus les limites du jeu. Les communautés de speedrun redéfinissent alors sans cesse les règles de la pratique ce qui a conduit à l'adoption d'une méthodologie en trois étapes pour pratiquer efficacement cette discipline. Koziel (2019 : 149-150) les définit ainsi :

- Une phase d'investigation, correspondant au processus de compréhension et de découverte du champ des possibles pour un jeu en particulier.
- Une phase dite de « routing », pour désigner le processus d'identification, de comparaison et de résolution d'un ensemble de décisions nécessaires pour atteindre un objectif.
- Enfin, une phase d'exécution correspondant à la réalisation d'une *run*.

L'auteur compare ces processus à la pratique d'un instrument, dont le chemin à parcourir correspond à des partitions de musique (2019 : 148). A l'instar d'un sport ou d'une performance artistique, le speedrun comprend également une part importante d'entraînement, avec des axes d'amélioration et des techniques spécifiques à maîtriser. C'est grâce à cette expertise très spécialisée sur l'utilisation d'un jeu que le speedrunner contribuera à la création d'un spectacle vidéoludique.

En raison de sa récente popularité, la recherche scientifique, portée sur la pratique du speedrun jusqu'aujourd'hui, nous permet de constater que tout un champ de recherche est encore à défricher. Effectivement, la plupart de ces recherches se sont particulièrement concentrées sur les pratiques des joueurs et il est important de noter que cette discipline est également extrêmement liée à des logiques de médiatisation comme je l'ai présenté. Dans ce mémoire, je tâcherai ainsi de répondre à la problématique suivante :

Comment les communautés de speedrun articulent-elles leur savoir et leur créativité pour faire de cette pratique un spectacle médiatisé ?

La pratique du speedrun attire un public de plus en plus large et il est à mon sens pertinent de déterminer les moyens qu'utilisent les acteurs de ce milieu pour faire vivre cet écosystème.

Pour mener à bien cette investigation et répondre aux questionnements soulevés par cette problématique, une méthodologie de recherche a été mise en place. Tout d'abord, afin de délimiter le champ de recherche, un corpus spécifique de jeux et de documents a été établi. Dans cette étude, j'ai choisi de me concentrer exclusivement sur la franchise Halo, comprenant huit opus à vue subjective, ainsi qu'une collection de ces jeux. Les documents sélectionnés

couvrent les théories sur le jeu, les pratiques de détournement de jeu et la relation du jeu vidéo avec le sport. De plus, ces documents portent également sur l'étude des communautés en ligne ainsi que sur la médiatisation dans les sports traditionnels, les sports électroniques et le streaming.

Ensuite, j'ai adopté une approche qualitative et empirique afin d'explorer en profondeur les communautés de speedrun *Halo*. Dans cette optique, j'ai mené des enquêtes basées sur des conversations entre les membres de ces communautés, des diffusions en direct, l'analyse de vidéos pertinentes, ainsi que l'organisation de concours de speedrun. Les conversations ont été recueillies sur la plateforme de discussion Discord et ont porté spécifiquement sur l'accessibilité de la pratique du speedrun. Les diffusions en direct et autres vidéos proviennent d'utilisateurs souhaitant partager la culture de cette pratique avec un large public. J'ai identifié six chaînes, dont une chaîne communautaire, proposant ce type de contenu. L'organisation d'un concours de speedrun s'appuiera sur mon expérience personnelle acquise lors d'un stage réalisé dans le cadre d'un salon événementiel.

En complément de cette approche qualitative, j'ai également collecté des données quantitatives telles que des statistiques de performance et des temps de speedrun. La récolte de ces données sera basée sur le site dédié à la communauté de speedrun *Halo* ainsi que sur les chaînes précédemment évoquées. Cette démarche me permettra d'enrichir ma compréhension globale du phénomène du speedrun dans le contexte de la franchise *Halo*.

Cette méthodologie me permettra en définitive d'obtenir des informations détaillées sur les logiques de médiatisation du speedrun spécifiquement liées à mon sujet de recherche.

L'objectif de cette étude sera de découvrir quels sont les mécanismes socio-culturels et les stratégies employées par les communautés de speedrun permettant de contribuer à la construction d'un spectacle médiatisé.

Dans un premier temps, nous examinerons la culture du speedrun et son lien à sa communauté. Nous explorerons ainsi plus en détail sa culture, mais également, nous identifierons ce qui rend un jeu plus accessible qu'un autre au speedrun. De plus, nous étudierons l'importance de l'engagement de sa communauté dans l'intérêt de sa propre pérennité. Finalement, nous examinerons un peu plus en précision le rapport du speedrun au sport et à sa façon d'être aussi bien un loisir qu'une pratique compétitive.

Ensuite, en seconde partie, nous nous pencherons sur la médiatisation du speedrun en tant que spectacle vidéoludique. Nous verrons comment la discipline s'est propagée sur Internet, puis comment elle est mise en scène sur ce support. De surcroît, nous porterons de nouveau un regard sur sa communauté dans l'objectif d'examiner sa manière de contribuer à la médiatisation du speedrun. En dernier point, nous verrons que la performance comme interprétation est un élément essentiel à la spectacularisation de cette pratique.

Enfin, nous procéderons à une analyse des logiques organisationnelles liées à la mise en place de concours de speedrun. Nous examinerons les différents aspects de cet évènement, tels que la manière dont il a été réalisé avec notamment sa planification et sa coordination. Nous analyserons également la constitution de son règlement, ainsi que les dynamiques de participation et de compétition. Cette analyse nous permettra de comprendre comment ces concours sont structurés et organisés, et quelles sont les stratégies mises en œuvre pour promouvoir et encourager la pratique du speedrun. Après avoir établi un corpus de chaînes spécialisées dans le speedrun, nous analyserons leur contenu pour déterminer les pratiques qu'elles valorisent, leur impact sur la communauté, et leur rôle dans la médiatisation du speedrun. Nous étudierons également comment ces chaînes contribuent à la diffusion des performances, à la mise en valeur des *speedrunners* et à l'engagement des spectateurs.

I. La culture du speedrun et sa communauté

Dans cette première partie, nous allons explorer la pratique du speedrun sous différents angles. Cette discipline est au cœur d'une culture communautaire riche, et définir son essence nous permettra de mieux aborder sa médiatisation.

1. La culture du speedrun en détail

Les origines du speedrun

Pour mieux appréhender l'évolution du speedrun, il est essentiel d'explorer en détail son histoire et les étapes clés qui ont façonné sa culture. Le speedrun s'inscrit dans une longue tradition de compétition contre le temps, spécifiquement dans le contexte des jeux vidéo. Cette pratique met en avant l'essence même du défi entre le joueur et le chronomètre, reposant sur des compétences techniques et une connaissance approfondie du jeu.

À la fin des années 1970, les développeurs de jeux vidéo expérimentent de nouvelles manières de rendre les jeux plus ludiques. En cherchant à offrir de nouvelles expériences aux joueurs, notamment dans le contexte des jeux d'arcade, ils ont commencé à explorer des concepts originaux qui permettraient de mieux récompenser les performances des joueurs. La notion de temps en jeu fait partie de ces nouveaux éléments de gameplay dont des jeux comme *Drag Race* (sorti dans les années 1977 sur arcade) ou *Pitfall* (sorti en 1982 sur Atari 2600) sont les pionniers. Le premier est connu pour avoir instauré des compétitions chronométrées, le second pour avoir introduit un compteur de temps s'additionnant au score.

Dans les années suivantes, les compétitions dans le domaine du jeu vidéo prennent de l'ampleur, et la gestion du temps devient un élément clé pour complexifier le calcul des scores. En Amérique, au cours des années 1990, Nintendo s'empare de ce phénomène avec sa compétition « Nintendo World Championships », considéré comme le premier exemple de speedrun organisé (Koziel, 2019 : 81, NT). Les publications mensuelles de Nintendo « Power Player's Challenge », seront également parmi les premières publications à mettre en avant le temps au-delà du score avec des objectifs à suivre.

C'est avec la sortie du jeu *Doom* sur MS-DOS en 1993 par id-Software que les premières communautés de speedrun ont commencé à se former, notamment grâce à la démocratisation croissante d'internet. *Doom* est un jeu innovant et emblématique qui aura marqué l'histoire du speedrun avec la présence de démos et d'objectifs de temps en jeu. Par la suite, en 1996, id

Software conçoit *Quake*, un nouveau titre majeur qui donnera naissance à *Speed Demo Archives* (SDA) deux ans plus tard. Ce site web non-officiel a été développé par Nolan « Radix » Pflug, l'un des *speedrunners* de la franchise. SDA deviendra ainsi la pierre angulaire de la pratique, en réglementant chaque catégorie de *runs* et en permettant de visualiser les meilleures performances des joueurs. Ce site favorisera l'accessibilité et le partage, et constituera une référence majeure dans la structuration du speedrun pour les années à venir.

Avec l'évolution des technologies et l'émergence des communautés en ligne, le speedrun a connu une croissance exponentielle. Cependant, pour comprendre pleinement les motivations qui ont incité les joueurs à adopter cette pratique, il est pertinent d'examiner plus en détail les aspects théoriques qui sous-tendent cette évolution.

Les jeux vidéo, par nature, sont des médias interactifs fondés sur des systèmes de règles, que l'on associe au concept du « *game* ». Cependant, pour que le game puisse créer une activité ludique, il doit être accompagné d'un « *play* ». Selon Triclot, il existe une relativité radicale entre le game et le play. En effet, il appuie son assertion en citant Henriot qui affirme que « le jeu n'est que l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte » (1969 : 73). Sous cette perspective, le game dépend du *play* pour façonner une expérience ludique.

En analysant le speedrun à travers le prisme d'une pratique de détournement, nous pouvons mieux comprendre comment les joueurs ont cherché à reconfigurer le jeu. En déconstruisant ses mécanismes et en reconfigurant ses règles par le *play*, les communautés de speedrun ont créé un nouveau *game* (Barnabé, 2014 : 447). Cette approche permet de redonner un attrait ludique à un jeu en lui offrant de nouvelles perspectives et en proposant des expériences très diverses. En effet, bien que la structure d'un jeu vidéo soit fixe, le *mécanisme de ludicisation*, pensé par Genvo comme une façon de jouer (2013 : 11), permet aux joueurs d'expérimenter une multitude de possibilités et de vivre de nouvelles expériences uniques. Ce processus de détournement peut ainsi être catégorisé comme un *transformative play*, un concept élaboré par Salen et Zimmerman. A l'aide de ces concepts, nous pouvons mieux appréhender la nature dynamique et évolutive du speedrun en tant que pratique compétitive, ludique et créative.

Les caractéristiques propres à la pratique

Avant toute chose, il est important de bien comprendre ce que signifie le terme « speedrun » puisque comme nous l'avons vu, la définition de cette discipline est « fluide ». Nous allons alors nous intéresser à sa définition technique qui tient compte de l'acte en lui-

même. Koziel, à travers plusieurs réflexions, trouve une définition précise en tenant compte de ces paramètres. Selon lui, le speedrun peut être défini comme le processus visant à minimiser les cycles d'interaction entre l'homme et la machine dans la pratique d'un jeu vidéo. En d'autres termes, le but est de terminer un jeu dans le moins de frames possible (2019 : 24, NT). Cette focalisation sur la minimisation des interactions permet de révéler une caractéristique fondamentale de la pratique, à savoir la vitesse d'exécution. Ainsi, pour mieux appréhender ce phénomène, nous explorerons les implications de cette caractéristique dans la pratique du speedrun.

Sous cet angle, le speedrun apparaît comme un concept très général, non pas régi par des règles strictes mais par un seul objectif commun, celui d'atteindre rapidement un but dans un jeu. La généralité du concept n'est pas fortuite, car chaque jeu possède son propre système qui influence la façon dont le speedrun est pratiqué. Assurément, cette discipline étant née en marge des organisations officielles, les communautés de speedrun ont alors adopté des nouvelles règles et des conventions, afin de jouer sur un terrain d'égalité et de prévenir des cas de tricherie.

Cependant, détourner un jeu pour en recréer un nouveau suppose de devoir subvertir ce dernier. Pour cette raison, Hemmingsen considère le speedrun comme une forme de metagame dont l'éthos requiert une compréhension préalable du code du jeu afin de s'y conformer. Effectivement, il est essentiel de nous questionner sur la notion de tricherie lorsque l'utilisation de glitches est autorisée. Dans ce contexte, l'auteur répond à cette question en partant du principe que le code d'un jeu vidéo serait davantage un équivalent aux lois de la physique et non à un système de règles d'honneur. En d'autres termes, dépasser une interdiction dans un jeu vidéo ne serait pas une infraction à une règle, mais plutôt un moyen d'exploiter « les lois physiques virtuelles » du jeu. En conséquence, il existerait quatre manières de tricher dans le speedrun : en modifiant le matériel ; en modifiant le code ; en trompant les spectateurs et en utilisant des codes de triche. La différence fondamentale qui réside entre glitch et triche serait, toujours d'après le même auteur, le fait que le premier subvertit les intentions du jeu tandis que l'autre ne le fait pas. Les glitches sont donc en quelque sorte une manière de conserver une base de connaissances et contribuent en tant que facteur principal à l'éthos du speedrun même si le risque est de réduire les compétences techniques des joueurs dans un jeu.

L'évolution du speedrun dans la franchise Halo

Apparue pour la première fois en 2001, la franchise *Halo* existe désormais depuis plus de deux décennies. Au fil du temps, sa communauté de speedrun s'est solidement implantée, mais cela ne s'est pas fait sans effort, car à l'époque il fallait convaincre les autres communautés de son potentiel en tant que jeu propice à la pratique.

Bungie, étant un studio de développement connu pour sa proximité avec les joueurs, a joué un rôle essentiel dans la popularisation de la pratique, mais c'est surtout l'effort d'un travail collectif qui aura marqué son histoire. En effet, chaque jeu *Halo* abonde d'*easter eggs* disséminés en dehors de ses limites et invite les joueurs à faire mésusage du gameplay originellement attendu. Un forum en relation à la franchise Bungie (*Halo.Bungie.org*) durant le début des années 2000 a particulièrement permis de favoriser cette pratique de détournement avec la présence d'une catégorie « trick ». Ce conditionnement de la communauté a finalement conduit certains joueurs à partager leurs meilleurs chronos en jeu sur ce forum, ce qui a motivé le studio en 2004 à proposer un concours de speedrun sur cette même plateforme.

Durant cette époque, *Speed Demo Archives* était plutôt réfractaire à l'idée d'inclure des jeux Microsoft dans leur base de données ; cette dissension a entraîné la naissance d'un site web dénommé *High Speed Halo*, imitant *SDA*. Ce site était en mesure de partager des vidéos directement hébergées depuis *Mythica.org*, un autre site sur la franchise. De ce fait, c'était une communauté restreinte et écartée de la communauté de speedrun dans son ensemble.

Il faut alors attendre 2011 pour voir pour la première fois un *runner* de *Halo* mettre le pied chez *SDA* puisqu'effectivement, il était invité à participer pour leur second évènement caritatif (*Awesome Games Done Quick (AGDQ)*). Ce participant se nommait Cody Miller et était connu pour sa notoriété chez *Twin Galaxies*, un site basé sur la compétition dont seul un arbitre était juge de la performance des joueurs. Malheureusement, puisque ce site ne diffusait pas publiquement les vidéos des joueurs, un détail a échappé à l'arbitre : Miller trompait le juge en segmentant ses performances. Cette triche et son exposition au public durant un évènement ont causé du tort à la communauté de speedrun Halo, à deux reprises : Une première fois sur *Halo: Combat Evolved*², puis une seconde fois en 2012 sur *Halo: Reach*³. Après insistance, la communauté obtient une dernière chance de faire ses preuves à l'*AGDQ* de 2013 et cette fois-

² wowhallo. (2017). *Cody Millers' 4 Hour Halo CE AGDQ Run* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aC_dSMGURg

³ SpeedDemosArchiveSDA. (2012). *Halo Reach - SPEED RUN in 3 : 12 : 59 (LEGENDARY) by Cody Miller - AGDQ 2012* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VmDwAWvSUbl>

ci, un joueur du nom de Mr.Monopoli entre en jeu sur *Halo 2* et réalise une performance mémorable⁴. C'est ainsi que cette communauté s'est finalement ouverte à

Par la suite, la communauté de speedrun *Halo* entre dans une nouvelle période plus rayonnante et leurs acteurs principaux, dont Andrew « Goatrope » Halabourda, fondent en 2013 le site *HaloRuns* qui sera désormais leur nouvelle appellation. Ce site se distingue notamment par sa volonté d'être très réactif en ce qui concerne l'acceptation de nouvelles *runs*. En effet, sur *High Speed Halo*, il n'était pas rare de devoir attendre plusieurs mois pour voir sa performance y être partagée. Des règles y ont été établies, avec toujours plus de nouvelles catégories et des points sont décernés aux joueurs les plus performants. La communauté *HaloRuns* est désormais présente sur les réseaux sociaux, notamment sur Discord, où des événements (courses de relais, tournois, podcasts...) sont régulièrement organisés et animés. Plus de 2000 *runners* sont référencés sur le site associé, et sa communauté est toujours très active.

Cette seconde période est déterminante pour le groupe, puisqu'elle intervient au début de l'âge du streaming sur internet, et en 2014 sort *Halo: The Master Chief Collection*, un jeu regroupant les premiers FPS de la franchise, attirant toujours plus de joueurs. Aujourd'hui, cette collection supporte un chronomètre en jeu en mode campagne et comporte des succès (récompenses attribuées aux joueurs pour avoir accompli un objectif) faisant référence aux joueurs de la communauté de speedrun. Par exemple, un succès est nommé « Monopolisé » en référence à Mr.Monopoli pour finir *Halo 2* en moins de 3 heures. Comme nous pouvons le constater, tout un écosystème s'est construit au fil des années et cette communauté de speedrun ne s'est jamais aussi bien portée que maintenant. Pour preuve, encore en 2023, un joueur a couru sur *Halo 3* au *Summer Games Done Quick*.

⁴ SpeedDemosArchiveSDA. (2014). *Halo 2 : : SPEED RUN (2 : 02 : 16) (Legendary) [XB360] Live by Monopoli #AGDQ 2014* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qu01ISxKrZs>

2. Les critères de praticabilité dans le speedrun

Les mécaniques de jeu favorables au speedrun

Nous l'avons compris, le speedrun est une discipline qui met l'accent sur la connaissance dans les jeux vidéo. Pour qu'un jeu soit « speedrun-able », il doit offrir aux joueurs la possibilité de découvrir des mécaniques de jeu non prévues par les développeurs. A ce propos, Barnabé conçoit le speedrun comme une « construction abductive », dans le sens où elle « conduit le joueur à considérer une action possible comme une hypothèse à vérifier » (Perriault et Sellah cité dans Barnabé, 2015 : 17). En d'autres termes, le speedrun pousse les joueurs à explorer de nouvelles stratégies et à envisager des actions non-conventionnelles pour atteindre leurs objectifs. Ils remettent en question le gameplay afin de découvrir de nouvelles mécaniques, notamment à travers l'identification et l'exploitation de glitches. Ainsi, la focalisation sur les glitches est une composante essentielle du speedrun, permettant aux joueurs d'atteindre leurs objectifs le plus rapidement possible.

De ce point de vue, un jeu jugé « mauvais » par le grand public, peut se transformer en un jeu captivant sous le prisme du speedrun. Assurément, si un jeu mal programmé est un facteur crucial pour en déterminer sa qualité, dans le speedrun, ce sont les failles exploitables, favorisant donc son intérêt. A titre d'exemple, une tendance à but humoristique est apparue durant l'année 2011, dénommée « Bad Game Exchange » sur *Speed Demo Archive* où des pratiquants s'offraient des « mauvais jeux » à speedrun (Koziel, 2019 : 28). C'était une manière originale de donner du challenge aux joueurs et de renouveler l'intérêt d'un jeu.

Néanmoins, un bon jeu à speedrun se distingue avant tout par la liberté de choix qu'il offre aux joueurs, tout en maintenant des éléments aléatoires. L'aléatoire amène un challenge supplémentaire, celui de l'imprévisible ; le joueur ne peut pas se reposer sur sa faculté à mémoriser des chemins ou combos, il doit être capable d'identifier une situation et prendre la meilleure décision dans l'instant. Un speedrun devient nécessairement plus complexe à effectuer lorsque le joueur doit, à de multiples reprises, gérer ses options et ressources. Cela ajoute de la tension et rend le jeu plus exaltant. Koziel illustre cette idée en comparant deux situations dans un jeu : pour combattre un boss, nous avons des bombes et des points de vie. La première situation suggère que le joueur a sacrifié ses points de vie pour pouvoir combattre plus rapidement le boss avec ses bombes, tandis que dans le second cas il utilise ses bombes pour avoir plus de vie face à son opposant. Chacune de ces décisions propose un gain différent, pourtant dans le même but de gagner du temps sur cette séquence. Cette multiplicité de

circonstances offre des possibilités d'optimisation et permet des *runs* alors plus intéressantes (2019 : 68).

Les obstacles à la praticabilité dans le speedrun

Si certains jeux sont très permissifs à la pratique, il en existe qui, à l'inverse, limitent cette dimension au profit d'autres aspects. Les jeux de type roman vidéoludique ont effectivement tendance à limiter cette part d'aléatoire, ce qui entraîne inévitablement des résultats prévisibles dans le speedrun. Par conséquent, un jeu qui ne présente pas de difficulté apparente aura moins sa place dans une dynamique de speedrun, car il élimine le besoin d'expertise et de compétence de la part du joueur. Il en va de même pour de nombreux autres jeux dont les cinématiques ou les scripts ne peuvent pas être passés, empêchant le joueur d'accélérer sa progression autrement qu'en observant.

D'autres part, l'un des problèmes majeurs qui peut entraver la praticabilité du speedrun est la question des mises à jour. A contrario des jeux traditionnels, les jeux modernes sont régulièrement tenus à jour afin de corriger d'éventuels bugs ou ajouter du contenu. L'enjeu face à cela est que les développeurs négligent parfois la communauté de speedrun en résolvant des problèmes qui ne sont pas toujours critiques au bon fonctionnement ou à l'appréciation du jeu et qui pourtant, entraînaient un véritable intérêt ludique chez les joueurs. Cette évolution continue du jeu empêche la pratique du speedrun de se consolider, notamment car elle cause des problèmes d'équité des versions et de choix d'une version comme base commune pour le speedrun. Elle restreint les connaissances du joueur et a un impact conséquent sur l'intérêt du jeu au regard de la discipline (Koziel, 2019 : 71).

Le jeu *Halo Infinite* est un exemple très équivoque de cette contradiction selon laquelle corriger un jeu ne le rend pas nécessairement meilleur pour les joueurs. Lorsque le jeu est sorti pour la première fois en fin 2021, plusieurs bugs et un *easter egg* exploitables étaient présents et apportaient une dimension fascinante et parfois spectaculaire au speedrun. En se positionnant sur un élément mobile du décor, plus précisément une bobine à fusion (une caisse explosive), puis en ayant recours d'une façon précise à un équipement, le joueur pouvait se propulser avec une immense force et vitesse, aussi bien horizontalement que verticalement. Il avait également accès à une arme à munitions infinies, tirant des projectiles de tank dès le début de la campagne et pouvait même devenir invulnérable dans une mission particulière. Ainsi, et grâce à ces différentes techniques spectaculaires et appréciées des joueurs, la campagne en monde semi-ouvert de *Halo Infinite* pouvait être complétée en moins de 30 minutes. Pourtant, à l'occasion

d'une mise à jour en mai 2022, le studio corrige ces bugs, et depuis très peu de nouvelles runs sont enregistrées sur le site *HaloRuns* à comparaison des autres opus de la franchise. La catégorie solo du site, correspondant à l'appellation « Any% », en difficulté facile, enregistre 24 records mondiaux entre la sortie du jeu et février 2022. Le dernier record en date de cette même catégorie est de novembre 2022 et fut réalisé sur la première version du jeu. Finalement, aucun record mondial n'a été déclaré en 2023 et les joueurs sont retournés vers les anciens titres de la franchise. Par ailleurs, un mode coopération est paru un an après la sortie officielle de jeu et le manque d'engouement chez la communauté de speedrun fait qu'il n'y a encore aujourd'hui aucune catégorie coop sur le site, malgré la popularité de cette catégorie sur les autres jeux de la franchise.

Dans le cas inverse, le jeu *Halo 2* a également connu une correction lors de son portage sur Windows Vista en 2007. Dans le jeu d'origine, en 2004, le joueur a accès à une arme au corps-à-corps connue sous le nom d'« épée à énergie ». Lorsque le joueur utilise cette épée à proximité, il est propulsé sur son adversaire pour asséner un coup. Cependant, un glitch permet de cibler un adversaire avec une arme longue portée, puis en intervertissant cette arme avec l'épée rapidement tout en essayant d'attaquer, le jeu détermine que le ciblage à longue distance a été effectué avec l'épée, et propulse le joueur vers la cible pourtant lointaine. Cette mécanique appelée « Sword Fly » et est l'un des plus utilisées du jeu. Lorsque *Halo: The Master Chief Collection* sort en 2014 sur console, la version de *Halo 2* qu'elle contient est basée le portage PC qui interdit ce comportement inattendu. Sa communauté de speedrun a, pour la majorité, ignoré cette version jusque 2018, où les développeurs ont pris la décision de réintégrer le « Sword Fly » à cette collection. Aujourd'hui, *Halo 2* est un jeu encore très performé dans la communauté, avec 18 catégories de speedrun pour sa version MCC.

En définitive, la correction d'un bug dans un jeu peut paradoxalement avoir un impact négatif pour ses joueurs, et notamment pour sa communauté de speedrun. Toutefois, cette dernière ne représente généralement qu'un public restreint, et il ne tient alors qu'à la bonne volonté du développeur de décider s'il est nécessaire ou non de trouver une solution de compromis.

3. L'importance d'une communauté engagée

L'émergence des communautés de speedrun

Les communautés de speedrun se sont implantées sur internet. Ce sont des communautés en ligne qui se sont d'abord organisées sur les forums de jeux, avant de se créer des espaces spécialisés comme *SDA* ou plus récemment *Speedrun.com*. Ayant évolué dans un espace presque exclusivement virtuel, ses acteurs maîtrisent une grande variété d'outils permettant de se déployer sur de multiples médias. En utilisant les réseaux sociaux pour communiquer, en se servant des plateformes de diffusion pour partager des vidéos ou bien en usant des forums et autres plateformes web pour la conservation de données, le speedrun offre aujourd'hui une expérience complète sur internet.

Cette pluralité de médias étend l'activité du speedrun au-delà du jeu vidéo. Elle crée son propre écosystème dont ses acteurs ne sont pas seulement composés de *speedrunners* mais également d'archivistes, d'organiseurs, de commentateurs, de contributeurs etc... En diffusant la performance sur internet, le speedrun n'est plus une pratique solitaire et voit naître l'existence d'un public. Comme nous l'avons abordé en introduction, tous ces profils représentent un type d'audience dit « diffusé », consommant et produisant du contenu à la fois. Chacune de ces personnes joue un rôle aussi essentiel, du consommateur, simple spectateur, au petit producteur pouvant être identifié par de nouveaux speedrunners (Gandolfi, 2016 : 67).

Ces communautés articulent leurs activités autour de la performance. A ce titre, Barnabé distingue deux formes de performances parmi les méthodes de détournement du jeu par les joueurs. La première correspond à la performance comme record, et fait l'état d'une grande maîtrise du jeu par les joueurs, notamment par sa vitesse et le maniement précis de son avatar. Elle relève également d'une connaissance minutieuse du jeu par l'exploitation de ses bugs (2015 : 6). Ce type de performance se présente plus comme un modèle qu'un prérequis à l'entrée de la pratique (2015 : 7). La seconde représente la performance comme interprétation : Tout comme Koziel compare le speedrun à la pratique d'un instrument (2019 : 148), la pratique du jeu vidéo, selon Barnabé, se rapproche des arts allographiques comme imaginé par Goodman (2016 : 8), une expression artistique que l'on ne peut pas contrefaire à l'instar de l'interprétation musicale. Bien que le speedrun nécessite une grande part d'improvisation, cette forme de performance présente un intérêt fondamental au regard de sa communauté. Effectivement, la mise en scène dans la pratique contribue à sa spectacularisation et « le caractère impressionnant ne dépend pas uniquement de la vitesse d'exécution, mais aussi de l'originalité de la

performance » (Barnabé, 2016 : 10). En conséquence, un record mondial comprenant une performance médiocre sera potentiellement moins légitime d'être considéré comme tel qu'un temps plus élevé, mais qui saura susciter des émotions.

Nous pouvons alors retenir, à cet égard, que les *speedrunners* s'engagent dans des pratiques compétitives où l'objectif est d'établir des records de vitesse tout en adoptant une approche « théâtrale » d'interprétation du jeu. La performance technique et créative des *speedrunners* est à la fois une source d'inspiration pour la communauté et un moteur d'évolution de la pratique. Ainsi, la progression est une valeur essentielle qui rassemble les *speedrunners* et les motivent à partager leurs connaissances avec d'autres membres de la communauté. Ils s'auto-alimentent en mettant en place des ressources pédagogiques et des conseils pratiques pour faciliter l'arrivée de nouveaux adeptes. Cela crée un véritable écosystème sur internet où les joueurs et les spectateurs sont animés par un désir de création et de partage.

Une culture communautaire forte et synergique

Grâce à cette dynamique collaborative, le speedrun n'a jamais été aussi fédérateur qu'à présent. Les événements caritatifs permettent de rassembler les acteurs de la pratique autour d'une cause commune, contribuant d'autant plus à un sentiment d'appartenance. Cette culture participative, dans laquelle les consommateurs sont également contributeurs, mène la communauté à élargir son champ d'intérêt en produisant un contenu non plus uniquement sur la performance, mais également autour de la pratique.

Le contenu méta du speedrun peut s'incarner sous différents formats :

- Guides et tutoriels, dont l'objectif est d'informer des potentielles techniques dans le jeu. Par exemple, la communauté *Halo Création* a longtemps enrichi son forum en répertoriant les tricks et les glitches éventuels, souvent accompagnés d'images et de notations selon leur niveau de difficulté, dans l'univers de la franchise *Halo*.
- Base de données, permettant d'identifier et de ranger les meilleurs records effectués dans un jeu. Le site web haloruns.com en fait partie, et enregistre régulièrement de nouvelles performances sous la modération de quelques utilisateurs.
- Outils d'aide au speedrun, facilitant l'accès à la pratique et offrant une meilleure manipulation du jeu. Avec ce type d'outils, le joueur peut récupérer précisément le temps écoulé en jeu, mais il peut de plus sauvegarder et modifier son code comme bon lui semble, à des fins d'entraînement et d'investigation. L'outil

HaloCheckpointManager, créé par l'utilisateur Burnt, est une référence dans la communauté de speedrun *Halo* et permet de manipuler les jeux compris dans *Halo: The Master Chief Collection*.

- Evènements de speedrun, avec pour intérêt de médiatiser la pratique tout en offrant une expérience divertissante à ses spectateurs. A titre d'exemple, *HaloRuns Relay Race* est un évènement annuel sur Twitch par la communauté éponyme. Son but est de terminer en une seule fois tous les jeux de la franchise dans une course de relais opposant 4 équipes de *speedrunners*.
- Ressources didactiques et médias spécialisés, englobant les précédents formats et visant à délivrer un contenu informatif autour de la pratique. Par exemple, *The HaloRuns Podcast* est un stream régulier sur Twitch faisant l'actualité du speedrun dans la communauté *HaloRuns*. Ils font intervenir des invités et traitent à chaque épisode de nouveaux sujets thématiques.

Ce contenu partagé par la communauté est important, puisqu'il contribue à faire vivre et à propager sa culture. Ainsi, il documente et préserve celle-ci. Mais ce n'est pas tout, puisqu'avec plus de recul, ces groupes de personnes contribuent à la sauvegarde d'un patrimoine vidéoludique. Assurément, lorsqu'un jeu est mis à jour, certains éléments considérés comme des anomalies peuvent être retirés par ses développeurs. Cependant, au regard des communautés de speedrun, certaines de ces anomalies font partie du gameplay et favorisent une activité ludique (Bernard, 2023). La sauvegarde de ces différentes versions de jeu constitue alors un moyen de ne pas oublier et de conserver ce qui intégrera probablement un jour l'Histoire du jeu vidéo.

4. L'équilibre entre loisir et sport

Le speedrun en tant que divertissement

Le speedrun, par essence, est avant tout un loisir. En tant qu'activité de détournement de jeu, elle offre la possibilité à chacun de cultiver sa propre vision du jeu, et de se soumettre à ses propres règles. La dimension ludique apporte un intérêt fondamental au speedrun, de la même manière qu'il existe une diversité conséquente de versions du jeu du *loup*. Traditionnellement, le jeu du *loup* n'est pratiqué que dans un cadre purement ludique, par des enfants, sans ambition compétitive. Sa structure de jeu (Genvo, 2013 : 5) comporte des règles formelles qui consistent à éviter le « loup » tandis que le rôle de celui-ci doit toucher les autres joueurs afin d'échanger les rôles. Cependant, bien que le jeu de base soit largement reconnu et joué de tous, la structure du jeu (Genvo, 2013 : 5) est régulièrement amenée à être remodifiée par les joueurs afin de renouveler son intérêt ludique. Par des ajustements des règles formelles ou informelles, ou en pratiquant des variantes telles que le *loup-cache-cache*, la structure du jeu s'en retrouve modifiée. À l'instar du jeu du *loup*, le speedrun possède une règle centrale, qui est de terminer un jeu le plus rapidement possible, et sa structure de jeu favorise sa retransformation par les joueurs. Les catégories associées au speedrun composeraient en ce sens la structure du jeu et serviraient de cette manière à des fins ludiques.

Aujourd'hui, la pratique est suffisamment répandue dans le monde du jeu vidéo pour ne plus être exclusivement perçue comme réservée à un groupe de joueurs restreint. Beaucoup de développeurs tendent à ajouter des fonctionnalités, notamment avec l'ajout de chronomètres en jeu ou de classements ce qui participe au développement de cette pratique. Ainsi, il existe aujourd'hui de multiples motivations pour se lancer dans le speedrun, que ce soit dans une optique de divertissement pur ou de compétition. Koziel répertorie ces raisons selon 3 sections : La première correspond à l'accomplissement de défis, le besoin de tester ses propres limites en se poussant à s'améliorer, et la fierté d'en venir à bout que cela suscite. On y retrouve aussi un certain plaisir conféré par la pratique apportant une dose d'endorphine et d'adrénaline. En seconde section, il y a la découverte du jeu avec l'idée de vivre une nouvelle expérience en jouant différemment et en explorant toutes les possibilités que le jeu peut nous offrir. Enfin, la dernière section correspond à la compétition et la socialisation et comprend l'intention de faire des rencontres, de contribuer au développement de la pratique et le plaisir de se retrouver au sommet du classement. En d'autres termes, le speedrun est une activité accessible à tous et c'est

également un loisir comportant des aspects psychologiques, sociologiques et culturels pour ses acteurs (2019 : 26-29).

Sa relation à l'eSport

Brièvement, l'eSport représente la dimension compétitive du jeu vidéo. Il se développe progressivement dans les années 1990 avec la popularisation d'internet, se spécialise et se codifie avant de devenir aujourd'hui un phénomène mondial (Besombes, 2016 : 1). Au regard de notre recherche, nous pouvons déjà constater que les origines de l'eSport s'entrecroisent avec celui du speedrun. En effet, nous avons vu que durant les années 1990, Nintendo avait lancé en Amérique ses premières compétitions avec le *Nintendo World Championships*, comprenant des courses de vitesses recalculées sous forme de scores. Cette première approche est importante à prendre en compte puisqu'elle présente la facilité avec laquelle la course au temps s'est inscrite dans un contexte vidéoludique compétitif.

Jeunes de quelques décennies, ces deux termes ne bénéficient pas encore pas d'une définition qui fait consensus, et la recherche scientifique actuelle n'en est qu'à ses premières études. De ce fait, un flou se pose quant à la place du speedrun dans le monde du sport électronique et c'est pour cette raison que nous allons développer quelques idées nous permettant de faire le lien entre ces deux domaines.

Comme nous l'avons vu, le speedrun est initialement pratiquée pour le divertissement. Cependant, une pratique ludique peut devenir sportive. En effet, Besombes fait remarquer qu'il y'a déjà eu, par le passé, des cas de transformation de loisirs en sport. La chasse au renard au cours de la seconde moitié du XVIIIème siècle en Angleterre est ainsi cité en exemple, et souligne un passe-temps devenu une organisation réglementée (2016 : 3-4). Comme l'auteur explique, « Le sport est fondamentalement le reflet de la culture qui l'a vu naître, une création sociale, historiquement datée et située. » (Ulmann ; Elias & Dunning ; Parlebas ; Defrance cité dans Besombes, 2016 : 4). Autrement dit, l'évolution de cette activité en compétition nous montre qu'il est tout à fait possible pour le speedrun d'intégrer officiellement le monde du sport électronique avec le temps.

D'autre part, Hemmingsen étudie également le speedrun au regard du sport afin d'affirmer que les connaissances partagées jouent un rôle important dans l'ethos du speedrun. Il se penche sur les caractéristiques du sport en tenant compte de la conception de Suits pour en établir un lien : Pour Suits, un sport est caractérisé par des compétences, de la physicalité, un grand nombre d'adeptes ainsi que de la stabilité (Suits cité dans Hemmingsen, 2020 : 15, NT).

Il explique aussi que tous les sports semblent être des jeux d'adresse plutôt que des jeux de hasard (Suits cité dans Hemmingsen, 2020 : 16, NT). Dans sa recherche, Hemmingsen relève que la distinction entre jeux de hasard et sport est plus complexe que cela. En effet, il exemplifie cette affirmation avec le rugby ou le ballon, par sa forme spécifique, laisse place à une part de hasard lorsqu'il touche le sol en jeu. Prédire la trajectoire du ballon est envisageable mais demande des compétences très affinées. Il en vient alors au fait que dans le speedrun, tout n'est pas tellement hasardeux qu'on nous le laisse imaginer. Avec des connaissances approfondies dans un jeu vidéo, il est alors possible de manipuler une part de l'aléatoire en jeu, comme avec Final Fantasy VII dans lequel le joueur peut contrôler les rencontres hasardeuses en manipulant l'inventaire dans différents lieux (2020 : 17). Ce point nous permet de comprendre que même si le hasard est bien présent à différents degrés dans le speedrun, il en existe également dans d'autres sports et que ce n'est pas un facteur déterminant pour qualifier une activité de sport.

Dans le domaine de l'eSport, à la différence du sport traditionnel, deux modèles organisationnels sont distingués pour la conception d'évènements. Selon Besombes (2016 : 14-15), le premier correspond au modèle associatif, tandis que le second est lié au modèle privé. Ces modèles sont associés au concept de « para-sport », imaginé par Bordes et défini comme « une pratique physique compétitive, réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome, déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes » (Besombes, 2016 : 15). Le speedrun, bien qu'ayant moins d'influence que d'autres pratiques, s'inscrit progressivement dans cet environnement événementiel. Par exemple, l'évènement caritatif *Games Done Quick* serait classé dans le modèle associatif, tandis que l'évènement de speedrun *Super Mario Maker 2 Invitational 2019*, organisé par Nintendo, serait plutôt associé au modèle privé comme le suggère la figure ci-dessous.

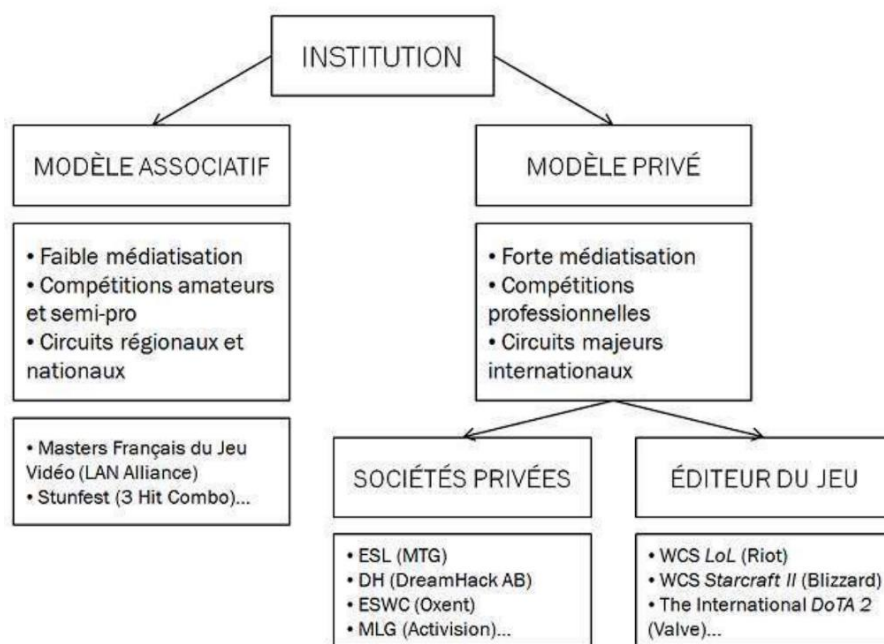


Figure 1 Besombes N. – Un émiettement institutionnel e-sportif, 2016

En dépit des divergences, le speedrun pourrait être en voie d'être considéré comme un sport électronique. La multiplication des événements autour de cette pratique et sa popularité croissante démontrent qu'une demande est maintenue. En somme, les avantages liés à l'inclusion du speedrun dans l'eSport permettraient de légitimer la discipline et ainsi débloquer plus de budgets pour de futurs événements. Cependant, il est à noter que si le speedrun devenait officiellement un sport électronique, son statut d'activité collaborative pourrait être remise en question.

Le speedrun, vers un spectacle sportif ?

Le spectacle sportif représente au sens large la médiatisation d'un sport très axée sur une dimension économique et constitue un reflet de la mondialisation (Grosgeorge, 2016). Ce concept peut se définir comme l'amalgame d'un lieu et d'un moment où se déploie une compétition sportive rassemblant des athlètes professionnels, des spectateurs, des partenaires privés et publics, des médias, des acteurs institutionnels, des détenteurs de droits et des fournisseurs (Maltese et al., 2016 : 77-78). À cet égard, l'eSport peut être considéré comme un spectacle sportif puisqu'il comprend, au même titre qu'un sport traditionnel, des événements hautement médiatisés comme avec *Halo World Championship*, un championnat organisé par son éditeur, présentant des combats en équipe sur des jeux de la franchise associée. De plus, le sport électronique est également majoritairement articulé par des logiques commerciales lui assurant une certaine pérennité.

Bien que le speedrun ne soit actuellement pas directement lié au concept traditionnel de spectacle sportif, notamment car son objectif principal n'est pas de générer des revenus, il partage néanmoins des caractéristiques similaires.

Comme nous l'avons précédemment évoqué, le modèle organisationnel associatif est prédominant dans le speedrun, étant la manière la plus commune de médiatiser la pratique. Le type d'évènements organisés par ces associations est majoritairement auto-alimenté par sa communauté qui, dans certaines manifestations, offre des cadeaux à faire remporter aux donateurs. De cette façon, les spectateurs sont encouragés à donner de l'argent et ces dons favorisent la médiatisation de la pratique. Bien souvent, des *incentives* sont introduits pour chaque jeu avec des objectifs de dons à atteindre. Ces derniers vont alors débloquent des défis destinés aux joueurs, renchérissant sur le caractère spectaculaire de la prestation. Par exemple, certains *incentives* donnent accès à des speedruns bonus et un joueur de la communauté *HaloRuns*, G3lk_jr, a réalisé une *run* complète de *Halo 3* durant le *Summer Games Done Quick 2023*⁵. En cherchant à stimuler un public, le spectacle sportif modifie la façon de performer chez les joueurs (Grosgeorge, 2016), et les évènements de speedrun favorisent également ce type de transformation du comportement. Durant cette même *run*, G3lk_jr profite d'un temps mort pour s'amuser avec la physique du jeu et propulser des plots de signalisation dans le ciel, et cette interruption dans la session n'a pas manqué de faire rire le public.

Toutefois, les enjeux économiques pour les joueurs se trouvent ailleurs, car le speedrun peut également être associé à un modèle économique en évolution. Chez les joueurs streamers, par exemple, nous voyons que le speedrun se transforme en une activité génératrice de revenus. Il est courant pour ces créateurs de contenus d'utiliser des systèmes de dons et d'abonnements sur les plateformes de streaming, permettant à leurs spectateurs de les soutenir financièrement. Les spectateurs et les membres de la communauté sont souvent les principaux donateurs, et les joueurs les plus populaires peuvent parfois remporter des sommes considérables. A titre d'exemple, GarishGoblin, connu pour avoir détenu un record mondial de vitesse durant plusieurs années sur le titre *Halo: CE*, a déjà reçu 1 000 \$ au cours d'une session de jeu en direct, comme affiché sur sa chaîne Twitch. Ces mêmes personnes sont à l'origine de tournois, peu médiatisés, dans lequel des sommes d'argent sont en jeu. La communauté *HaloRuns* a par ailleurs réalisé en 2023 un tournoi, *The Exqi Tournament Race*, dont le but était de réaliser le meilleur temps parmi les participants, avec un total de 1 000 \$ à répartir comme prix. Afin de

⁵ Games Done Quick. (2023). *Halo 3 by G3lk_Jr in 1 : 22 : 59 - Summer Games Done Quick 2023* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v= del3U_qi_4

relancer la motivation des joueurs à battre de nouveaux records mondiaux dans une catégorie spécifique, un bonus d'argent était attribué au joueur qui parvenait à réaliser un nouveau record lors du tournoi.

Bien qu'étant une pratique très peu articulée sur une dimension économique, en particulier car le speedrun n'a pas encore de vocation à se professionnaliser, elle reste néanmoins relativement bien médiatisée par sa communauté grâce à ses évènements caritatifs. Ces manifestations parviennent à trouver des partenaires proches du milieu vidéoludique comme Annapurna interactive, un studio de jeu vidéo qui participe au financement de la *GDQ*. De leur côté, les *speedrunners* se reposent sur leur propre cercle social pour générer de l'argent, une solution précaire mais qui démontre une grande volonté pour ces acteurs de perdurer dans le temps. Par ses caractéristiques hors-normes, la discipline se veut naturellement spectaculaire et permet ainsi d'attirer un public varié, tendant ainsi à rendre le speedrun toujours plus médiatisé. Ces critères nous mènent peu à peu à voir le speedrun comme une variante du spectacle sportif, où le spectacle réside dans la capacité du joueur à surpasser la structure d'un jeu vidéo.

Dans cette partie, nous avons étudié la culture du speedrun et sa communauté sous quatre angles différents, dans l'objectif de mieux identifier ses fondements. Nous allons à présent nous concentrer sur l'aspect de la médiatisation du speedrun en analysant ce qui fait de la pratique un spectacle vidéoludique.

II. La médiatisation du speedrun en tant que spectacle vidéoludique

Cette seconde partie analyse le speedrun cette fois-ci sous le prisme de sa médiatisation. Nous tiendrons compte du développement de la pratique et de son rapprochement au monde de l'art afin de comprendre si le speedrun fait bien appel au spectaculaire.

1. Le speedrun : un spectacle médiatisé

L'influence des plateformes de partage sur le speedrun

D'une pratique solitaire à un partage collectif de savoirs sur des sites et des forums spécialisés, depuis son existence, le speedrun n'a reçu qu'une très faible médiatisation jusqu'à la fin des années 2000.

Tout d'abord, des services d'hébergement de vidéos comme YouTube (créé en 2005) sont apparus et ont constitué une avancée importante pour le speedrun dans la facilité d'accès aux informations pour sa communauté. Cependant, bien que la pratique ait gagné en visibilité durant cette période, elle n'en restait pas moins associée à une communauté de niche. Il faudra attendre l'apparition de services de diffusion en direct pour que la discipline gagne en popularité.

L'ère du streaming a ensuite marqué un tournant majeur dans la manière de consommer les jeux vidéo, attirant un public de plus en plus large et varié. En mars 2007, trois services de streaming ont été lancés : UStream, LiveStream et Justin.tv. Parmi ces plateformes, Justin.tv, qui proposait initialement un service de VOD comparable à YouTube en plus de la diffusion en direct, a rapidement connu une forte affluence dans sa catégorie gaming, à tel point qu'il a finalement fermé ses portes quelques années plus tard pour se concentrer sur un nouveau site exclusivement dédié à la diffusion en direct, dénommé Twitch.

Ces plateformes ont offert à quiconque de diffuser des vidéos en direct, ouvrant ainsi la voie à un très grand nombre d'utilisateurs pour se lancer dans le streaming vidéoludique, qui inclut une variété de contenus tels que l'eSport, les Let's Plays et le speedrun (Koziel, 2019 : 114). Progressivement, les streamers, accompagnés de leurs spectateurs, ont façonné une nouvelle façon de médiatiser le jeu vidéo et ont transformé la manière dont la télévision est perçue et consommée. Effectivement, dans le marché de la vidéo en ligne, l'attention d'un

contenu professionnel est remplacée par « un spectacle artisanal, singulier et proche de ses spectateurs. » (Coavoux et Roques, 2020 : 193). Coavoux et Roques relèvent d'ailleurs, dans leur analyse, que l'authenticité des streamers est au cœur de cet écosystème et qu'ils doivent se montrer passionnés et non motivés par un rendement économique pour plaire à leur public (2020 : 180). Ainsi, on y retrouverait un besoin d'entretenir une relation égalitaire avec les spectateurs, remplaçant la hiérarchie traditionnelle entre experts et publics (2020 : 177). Dans ce sens, à l'aide du streaming, le speedrun a pour la première fois la possibilité de s'adresser à un public non-initié et alors toucher une audience plus vaste.

Grace à cette re-modulation de la télévision, le speedrun devient progressivement un genre médiatique et des événements de plus en plus variés autour de la pratique voient le jour. Aujourd'hui, certains médias s'intéressent au speedrun et documentent la pratique comme la récente série en ligne de France Télévisions « Pour quelques frames de moins », sortie en 2022, mettant en valeur sa culture. Cela nous permet de constater que le speedrun a en effet été influencé par les plateformes de partage telles que YouTube et Twitch, et nous allons voir que des pratiques de médiatisation s'y sont développées.

Les logiques de médiatisation du speedrun

Au regard des plateformes de partage de vidéos en ligne, le speedrun a tout de même connu un certain développement médiatique. Depuis l'émergence de ces plateformes et notamment de Youtube, de nombreux joueurs ont partagé leurs performances, mais également des tutoriels ainsi que des *Tool Assisted Speedruns*. Ces enregistrements étant souvent publiés tels quels, avec très peu d'édition, ils représentent des sources intéressantes de montage. Des utilisateurs se sont ainsi ré-appropriés ces vidéos pour en produire de nouveaux contenus.

En France, la chaîne télévisée Nolife a diffusé un programme hebdomadaire intitulé « Superplay Ultimate »⁶ (11 juin 2007 – 16 avril 2018), qui présentait des grandes performances sur des jeux vidéo dont le premier présentateur était Radigo. L'émission n'était pas exclusive au speedrun mais constituait un des rares programmes à commenter ce type de performance. Dans le même esprit, une chaîne YouTube du nom de « NESblog / Speed Game »⁷ (3 avril 2012 – 26 décembre 2015) est notamment connue pour son émission Speed Game dans laquelle sont commentés et détaillés des speedruns et des *TAS*. A l'image de *Superplay Ultimate*, les

⁶ *Superplay Ultimate* — *NoLife-Wiki*. (s. d.). https://www.nolife-wiki.fr/Superplay_Ultimate

⁷ Francophone, C. T. W. Y. (s. d.). Speed game. *Wikia YouTube Francophone*. https://youtube.fandom.com/fr/wiki/Speed_Game

présentateurs RealMyop et Cœur de Vandale sont également installés face à un bureau et les performances sont expliquées par une expertise complémentaire. De façon générale, différents programmes sont régulièrement produits pour raconter l'histoire du speedrun autour d'un jeu, ou bien plus simplement l'histoire d'une performance établie. Ce type de vidéos est souvent accompagné de sources comme dans celle du youtuber Summoning Salt, « The History of Halo 2 World Records », dans lequel il illustre chronologiquement l'évolution de la pratique sur *Halo 2* soutenu par des extraits d'informations textuelles.

On remarquera par ailleurs que la popularisation de ce contenu a même donné naissance à des vidéos parodiques connues du grand public. La vidéo « American Dad Speedrun "Glitchless" 00:18:24 »⁸, sortie en décembre 2019, a accumulé plus de 2,7 millions de vues et présente un montage dans lequel le personnage de Stan Smith complète le générique de la série le plus rapidement possible. En somme, ces vidéos qui enrichissent la culture du speedrun et documentent sa pratique contribuent également à sa médiatisation.

Dans le contexte du streaming, le speedrun continue de muer en une discipline médiatisée. Pour citer Koziel à ce sujet, « Le speedrun n'est plus simplement une activité où le divertissement provient de la manière de jouer au jeu ; il englobe également la façon dont une exécution peut être capturée et exprimée aux spectateurs » (2019 : 137, NT). En ce sens, en endossant le rôle de streamer, le speedrunner obtient de surcroît un statut de médiateur : Sa pratique dans le streaming pourrait s'apparenter à de la médiation culturelle. Selon sa principale définition, la médiation représente le fait d'agir comme intermédiaire entre deux choses ou plus. Le speedrunner, en se positionnant entre sa diffusion et ses spectateurs, est ainsi en pouvoir de partager son savoir à tous. La médiation culturelle, pour Dufrêne et Gellereau, est une notion se reposant sur les métaphores du « passage » et du « lien social ». Elle « s'applique, dans le champ de la culture, à la fois à des personnels aux statuts très variés, n'exerçant pas le même métier et à des pratiques mettant la question du public au centre de la démarche » (Dufrêne et Gellereau, 2004 : 199). En d'autres termes, qu'importe le statut social d'une personne, le médiateur dans ce contexte favorise l'accès à la culture au public. De la même manière qu'un médiateur culturel dans un musée, le streamer va mettre en œuvre de nombreux dispositifs contribuant à faciliter l'accès à sa discipline. Cette médiation peut être entreprise par

⁸ Leo Koutakis. (2019). *American Dad Speedrun « Glitchless » 00 : 18 : 24* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NGV7yaVzxmo>

communication orale, mais aussi textuelle avec l'ajout d'éléments visuels comme des descriptions ou des aperçus sur les niveaux en jeu au regard du speedrun.

Cette tâche requiert beaucoup d'investissement, puisque le *speedrunner* endossent les rôles de joueur, médiateur et créateur tout à la fois. Il n'est cependant pas rare que le *speedrunner*, au cours d'évènements, soit délesté de ce « triple statuts » grâce à d'autres acteurs de la communauté. Par exemple, des commentateurs ou régisseurs permettent de mieux répartir les actions et ainsi faciliter la médiatisation du speedrun. Comme dans un spectacle sportif, chaque acteur médiatise la performance sous divers angles dans ce contexte.

Le speedrun en tant que genre médiatique

Avec le temps, le speedrun gagne progressivement en renommée. La pratique n'est pas l'unique facteur de son gain de popularité puisque nous l'avons observé, le jeu vidéo en son intégralité a connu un essor remarquable grâce aux plateformes de partage. L'eSport plus particulièrement est devenu une activité répandue et très médiatisée dans le monde. Bien que le speedrun ne soit pas aussi populaire aujourd'hui, il bénéficie néanmoins d'une référence pour un développement futur.

L'eSport, grâce à sa grande notoriété dans certains pays, notamment en Corée du Sud, s'est finalement imposé dans les médias traditionnels et élève de ce fait, l'activité au même niveau médiatique que le sport traditionnel en étant diffusé sur plusieurs chaînes télévisées. Sur internet, les sites de streaming sont de plus en plus nombreux autour de ce sport comme avec MilleniumTV en France (Besombes, 2015 : 4). Nous pouvons relever des similitudes dans le speedrun par exemple avec la chaîne Twitch SpeedrunHypeTV qui stream en non-stop des vidéos de *TAS*, ou bien GamesDoneQuick, sur la même plateforme qui diffuse quotidiennement une ou plusieurs sessions de speedrun en direct.

Dans le cadre de la dimension événementielle du speedrun, nous pouvons tout d'abord remarquer que la pratique a su se développer dans une dynamique de spectacularisation. Lors du premier évènement *Summer Games Done Quick*, en août 2011, les joueurs et spectateurs étaient installés dans une pièce très étroite. Le format de la diffusion ne permettait de voir que l'écran du jeu ainsi qu'un plan fixe sur les participants présents à l'évènement. Il n'y avait que peu de médiation, laissant les spectateurs interpréter ce qui leur était présenté. La dernière édition en 2023 démontre une évolution radicale dans la présentation du programme, puisque tout est mis en œuvre pour que le spectacle soit compréhensible et appréciable par le plus grand nombre. Des informations sont apportées en permanence que ce soit visuellement ou

auditivement, avec l’affichage de chronomètre et de commentateurs. Mais également, de nouvelles animations sont présentes rendant l’évènement plus médiatique. A ce titre, des interviews, mais aussi des prix sont présentés aux donateurs et des récapitulatifs journaliers permettent de diversifier son contenu. En France, la même année, *Speedons* a organisé un événement similaire, mais cette fois-ci dans un amphithéâtre au Palais des Congrès de Paris. En plaçant les acteurs principaux sur une scène, le cadre se prête d’autant plus à une atmosphère spectaculaire. En bref, le speedrun dans l’évènementiel commence à établir un modèle favorisant sa médiatisation.

Toutefois, même si l’évènement se prête davantage à la médiatisation, l’audience des *GDQ* semble décroître d’année en année. Effectivement, pour le rendez-vous *Awesome Games Done Quick* par exemple, le site gdqstats.com relève un pic de 237 523 spectateurs en 2019 contre 90 350 en 2023 (voir annexe 1). En regroupant des données, Bernard soulève 3 hypothèses basées sur un tweet faisant état des faits. La première spéculait sur l’éventualité que l’évènement ne serait plus en mesure de proposer des rendez-vous spéciaux. La seconde s’interroge sur la possibilité que le grand public ne serait plus impressionné par les speedruns car ils seraient optimisés trop rapidement. Enfin, la dernière hypothèse soulève un manque de renouvellement dans le contenu de l’organisation des *GDQ*. Bernard conclut cette brève analyse en expliquant que même si l’évènement est aujourd’hui moins influent, cela ne signifie pas pour autant que les spectateurs regardent moins de speedrun. Il rajoute qu’il est plus intéressant de suivre la progression d’un *speedrunner* que de regarder sa performance sur un instant T que l’on connaît déjà (2023b). Nous pouvons alors en déduire que même si le speedrun est une pratique aux qualités spectaculaires, il pourrait susciter une certaine lassitude car l’expérience n’est plus assez originale. Sa dimension investigatrice semble être un facteur essentiel dans l’intérêt des foules sur la pratique.

Ainsi, en devenant une source médiatique, le speedrun favorise la créativité dans sa communauté. Plus son contenu est original et plus il renforce un sentiment d’appartenance à celle-ci. Nous allons ainsi examiner la discipline sous l’angle de sa mise en scène.

2. La mise en scène de la pratique

Le joueur en tant que créateur

En diffusant sa performance à un public, le *speedrunner* ne revêt plus simplement le statut de joueur, mais également celui de créateur de contenu. Initialement enregistré dans l'unique but d'attester un accomplissement, le speedrun s'est finalement imposé comme une source médiatique palpitante sur internet. De ce fait, le joueur devenu auteur s'est approprié le média pour en produire un artefact qui reflète sa personnalité.

Sous cet angle, il est possible de mieux comprendre ce qui relie la médiatisation du speedrun à l'art. Comme nous l'avons vu, le jeu vidéo, mais également le speedrun sont sensiblement assimilables respectivement à une œuvre et une pratique allographique. Tout comme une partition de musique, une partie de jeu est composée d'un début, d'un cheminement précis, et d'une fin, le tout régi par des règles harmoniques. Toutefois, chaque musicien interprétera la partition d'une façon qui lui est propre ; cette expression unique de l'œuvre est ainsi considérée comme une intention artistique à part entière.

Barnabé explore cette perspective et perçoit l'auteur, détenteur d'un record, comme un créateur d'une œuvre éphémère susceptible d'être supplanté par de nouveaux joueurs (2016 : 452). À cet égard, nous pouvons établir un lien entre la diffusion de speedrun et le concept de protocole en art. Par définition, un protocole artistique représente un ensemble de règles établies par un ou plusieurs artistes afin de réaliser une œuvre ou une performance. Ce type de pratique met l'accent sur le processus créatif plutôt que le produit final et laisse place à une marge d'improvisation dans sa conception. A l'instar du protocole artistique, le speedrun impose des instructions à suivre, qui sont de terminer le plus rapidement une partie de jeu, ainsi que des étapes que nous pouvons assimiler à la recherche collaborative permettant d'y parvenir. En examinant une catégorie de speedrun, nous pouvons voir que comme un protocole, l'œuvre n'est jamais véritablement achevée. Barnabé compare d'ailleurs cette pratique à un palimpseste dans « lequel se superposent différentes voix et différents textes laissant chacun leur trace dans l'évolution du produit. » (2016 : 454). Elle affirme que l'œuvre du speedrun ne se solidifie jamais et qu'elle relève, au sein de la communauté, d'un besoin d'historiciser l'activité. A ce propos, les acteurs du monde de l'art ont également toujours eu cette nécessité à situer leur travail dans un contexte historique, social ou culturel plus large afin de préserver un patrimoine artistique. Ainsi, la pratique du speedrun possède des similitudes avec le concept de protocole

artistique pouvant renforcer l'idée que la discipline peut faire objet d'art, et par extension, faire du performeur un artiste.

Cependant, bien qu'il soit possible de faire une analogie du speedrun avec un concept artistique permettant de connecter le joueur à l'art, il existe tout de même une divergence d'identification entre l'auteur au regard de sa création et les observateurs externes à cela. Effectivement, selon Barnabé, malgré leur posture de créateur, les performeurs tendent à conserver un statut de joueur. En raison de sa dimension collective, ils se considèrent non pas comme des professionnels, mais plutôt comme des amateurs, dont la création n'a pas la prétention d'être sérieuse. Pourtant, les observateurs externes « tendent plutôt à valoriser et à légitimer les pratiques de détournement et les rapprochant des structures artistiques traditionnelles » (2015 : 19). Par conséquent, même si le joueur peut être considéré comme un artiste au regard de sa performance, pour ces personnes, le speedrun reste un divertissement avant tout.

Outils de diffusion et création d'artefacts

Avec le développement des services de streaming, de nouvelles manières de consommer le speedrun sont apparues. Des outils de streaming tels que Adobe Flash Media Live Encoder, puis Open Broadcaster Software (OBS) ont vu le jour, ce dernier s'imposant en quasi-standard pour la diffusion en direct.

Il faut toutefois comprendre qu'avant de devenir le moteur principal à la diffusion de speedrun, on pouvait trouver différentes méthodes pour partager la pratique qui était par ailleurs réfléchie différemment. Il est important de rappeler qu'au départ, quelques notes, une photographie ou un enregistrement de l'écran étaient considérés comme des preuves acceptables de la performance d'un joueur. Ces premiers artefacts n'étaient ni précis ni pratiques pour la diffusion sur internet. Cette difficulté de partage a premièrement contribué à faire du speedrun une pratique solitaire, où cacher ses techniques conférait un avantage compétitif. Cependant, cela a créé un paradoxe puisque le joueur devait fournir des preuves de son accomplissement tout en dissimulant ses méthodes. L'évolution de la vidéo et la popularité grandissante de la pratique ont finalement modifié cette mentalité et aujourd'hui, il n'est plus considéré comme équitable de cacher ses tactiques pour atteindre le sommet du classement (Koziel, 2019 : 37). La vidéo est ainsi devenue le meilleur moyen de vérifier la validité d'une *run* et le streaming n'a fait qu'accélérer ce processus, car la diffusion en direct sous les yeux d'un public facilite la légitimation des performances.

Les outils de diffusion ont ainsi changé le regard sur le speedrun puisqu'ils donnent accès à une grande part de créativité dans la manipulation de l'image. Les joueurs se sont réappropriés le support afin d'y apporter une touche personnelle, allant jusqu'à améliorer la compréhension de la pratique. En effet, il est devenu très courant chez les streamers de réduire leurs écrans de jeu au profit de divers composants supplémentaires. Certains mettent plus en avant l'engagement avec le public, tandis que d'autres mettent l'accent sur la compréhension technique ou bien même sur le style graphique. La combinaison de ces éléments forme un artefact profitant à la médiatisation de la pratique. Par exemple, le *speedrunner* Jervalin possède une identité de chaîne (une « image de marque ») plutôt forte dans ses diffusions. Il met en avant la couleur jaune sur un fond sombre et un design très anguleux. Il favorise également beaucoup l'interaction avec ses spectateurs en affichant les discussions écrites de ses spectateurs dans le chat de sa chaîne, mais aussi des commandes donnant accès à des informations supplémentaires, et il donne la priorité aux personnes qui participent au développement de la chaîne. Pour finir, sur le plan technique, il affiche en parallèle une vidéo de sa meilleure performance servant de comparaison avec sa prestation actuelle, accompagnée d'un chronomètre donnant un aperçu du temps écoulé en direct.

Au bout du compte, les éléments ajoutés aux streams dans le cadre d'un speedrun manifestent une volonté de se différencier des autres joueurs tout en soutenant une nécessité didactique et interactive avec le public. Nous allons, par la suite, explorer un peu plus en détail ces désirs.

Narrer et partager la performance

Nous avons évoqué que la pratique du speedrun avait initialement, par sa nature « solitaire », incité les joueurs à dissimuler leurs connaissances au reste de leur communauté. Au fil du temps, elle a trouvé de nouvelles marques et aujourd'hui la question n'est plus de se demander qui détiendra le record mais plutôt comment atteindre les limites du jeu ? Ce changement de paradigme est très bénéfique pour sa communauté, puisqu'en prônant un travail collectif de recherche et d'investigation autour d'un seul et même objectif, la pratique évolue très rapidement. En réalité, le speedrun requiert un travail de documentation très minutieux pour en comprendre les fondements, ce qui amène ses acteurs à devoir faire preuve d'une grande pédagogie pour faciliter l'accessibilité au public (Barnabé, 2016 : 449).

A ce sujet, les membres de la communauté *HaloRuns* ont conscience de l'importance de rendre les ressources accessibles en témoigne une conversation sur le canal textuel « Halo 3 »

du serveur Discord associé, lorsqu'un joueur poste un tutoriel et propose de l'ajouter dans les astuces : - VyPr : « Would this be any use to be added as well? » ; - Bark : « What does "sbl" mean? » ; « Omg dude next time you make a tutorial just prekill all the enemies so you dont have to revert every 15s trying to explain something » ; - Sorix « Yeah I can add it, not calling it SBL tho » ; - gogurts « more accessibility = more runners » ; « But also there's a lot of tricks that get done that get forgotten about because there's not a tutorial. I think just having things documented at least somewhere is valuable » ; - Sorix « In my opinion, long tutorials doesn't always equal accessibility, it can be a turnoff » ; - gogurts « I agree » ; - Sorix « But for sure, documentation is good » (voir annexe 2). En résumé, ce groupe de personnes juge qu'il est important de rendre accessible la pratique pour attirer de nouveaux joueurs, mais qu'un tutoriel doit être bien réalisé pour captiver l'attention au risque d'en décourager certains. Nous pouvons, de ce fait, nous demander de quelle manière sont partagées les connaissances dans la communauté *HaloRuns* ?

Au sein du serveur même, les membres sont directement informés dans un canal textuel « wr-runs » lorsqu'un ou plusieurs joueurs réalisent un record mondial. Ces notifications incluent le jeu et sa catégorie, le nouveau record ainsi que l'ancien donnant accès aux enregistrements vidéo, l'écart de temps entre ces deux performances, le temps passé depuis le précédent record ainsi que son classement d'ancienneté. D'autre part, une section « HELPFUL LINKS » répertoriant des tutoriels de tricks et de glitches les plus importants de la franchise y sont référencés.

Leur structure s'étend naturellement sur le web avec [HaloRuns.com](https://haloruns.com), dans lequel toutes les *runs* postées par les *speedrunners* actifs, toutes les règles associées ainsi que tous les joueurs inscrits y sont classées. Les joueurs les plus productifs et performants obtiennent des points rendant la pratique toujours plus ludique et compétitive.

Dans le cadre du live streaming (ou diffusion en direct), nous pouvons également recenser un travail didactique visant à informer les observateurs de ce qui se déroule en jeu. Le streamer GarishGoblin, par exemple, propose avec un système de points de chaîne sur Twitch, des explications d'astuce ou bien des commentaires tout au long de ses sessions de jeu. Lorsqu'un spectateur visionne pendant un certain temps une diffusion en direct sur une chaîne, il obtient un nombre défini de points qui sont régulièrement renouvelés. Le speedrunner utilise cette fonctionnalité afin de fidéliser sa communauté et encourager l'interaction.

Sur YouTube, un autre membre de la communauté, PhluppeHimself, propose une approche plus méticuleuse en faisant de ses performances un véritable travail d'art. Ses vidéos sont accompagnées d'introductions informant du jeu en cours, de la mission, de l'objectif visé et du temps final. On y retrouve de plus, cette notion de palimpseste où ses descriptions de vidéo font partie intégrante à la production. En plus des paramètres précédemment cités, la description comprend généralement chaque section de la performance, des notes personnelles dont des points qui pourraient être améliorés par l'auteur, des recommandations de vidéos, des appels au challenge et pour finir des crédits musicaux et des remerciements. Comme les recherches de Barnabé le dénotent à propos du speedrun dans l'ensemble, on y retrouve également des ressources pédagogiques avec des vidéos de glitches non exploités (2016 : 450) à l'image des investigations de TehDanza sur YouTube qui laissent place à des enquêtes plus approfondies.

En définitive, le speedrun est pratiqué par des passionnés, qui pour beaucoup, encouragent la pratique et visent à atteindre collectivement les limites d'un jeu. Ils partagent et répertorient des connaissances qui serviront également à médiatiser la discipline.

3. L'écosystème collaboratif et auto-soutenu dans la médiatisation du speedrun

Une coopération dynamique entre le speedrunner et le chat

Dans le contexte vidéoludique du streaming, les spectateurs ont la possibilité d'établir des relations entre eux ainsi qu'avec le diffuseur en direct. Ils peuvent commenter diverses situations et ainsi échanger avec le streamer. Scully-Blaker et al. parlent de « tandem play » (2017). Le jeu en tandem se manifeste lorsque les streamers et les spectateurs s'engagent activement dans des activités de jeu collaboratives. Le streamer peut adopter deux comportements selon diverses circonstances : Il est en mesure de jouer avec sa communauté lorsque la situation est favorable à cela, cependant lorsque l'audience est trop élevée, le joueur ne joue plus avec mais joue pour son public, avec lequel il n'arrive alors plus à maintenir une conversation (Scully-Blaker et al., 2017 : 2026). L'auteure souligne par ailleurs à ce propos que les *speedrunners* sont davantage amenés à interagir avec leur public que les *let's players* en raison de leur aspect collaboratif (2017 : 2034).

En se basant sur ce concept, Barnabé et Bourgeois analysent et classent le bruit généré par le chat sous trois catégories. Le premier est le *bruit de fond*, caractérisé par les formes ritualisées de participation ; la seconde constitue l'*écho*, qui sont les moments d'interaction entre le streamer et les spectateurs ; et en troisième, le *vacarme*, symbolise les pics d'activité du chat décorrélés du discours du streamer. Les auteurs affirment ensuite que le bruit généré par le chat possède de multiples fonctions dans le live stream : communicationnelles, performatives, spectaculaires et ludiques (2022 : 3). Sur le plan communicationnel, les auteurs relèvent que le bruit du chat permet de faire écho au streamer afin de relancer la communication. Dans le même principe, cela contribue également à amplifier un discours ou bien à répéter le point de vue du streamer (2022 : 12-13). D'un point de vue performatif, les spectateurs communient (« l'écho ») lorsqu'ils affirment ensemble leur appartenance à un collectif dans un moment de clameur partagé. Ils peuvent performer un vacarme comparable « aux chants de supporters, aux applaudissements ou à la « ola » dans les grands stades sportifs » (Ford et al. cité dans Barnabé, 2022 : 18). La fonction spectaculaire du bruit, quant à elle, est présentée comme un moyen de redynamiser un stream lorsque des imprévus surviennent, ou lors d'un silence prolongé par exemple (2022 : 20). Enfin, sa fonction ludique peut être alimentée par une volonté de court-circuiter le déroulement d'un stream, par exemple par la répétition de

même phrases (2022 : 21). Ainsi, ces différentes fonctions démontrent que le chat articule en effet activement la médiatisation dans cette forme de « télévision sociale ».

En somme, la nature collaborative du speedrun dans le streaming favorise l'interaction du chat avec sa communauté. Cette proximité entre les joueurs et les observateurs solidifie une culture de plus en plus riche, et nous allons examiner cela en détail sous l'angle des signatures comportementales.

Les signatures comportementales dans les communautés de speedrun

Nous en avons fait état, le speedrun est une pratique construite en marge des organismes officiels. Ce sont des joueurs qui l'ont créée et popularisé sur internet. Par conséquent, il est tout à fait normal de retrouver une culture dans laquelle ses acteurs s'approprient et renouvellent sans cesse la pratique avec de nouveaux termes et concepts.

Giner et al., dans leur recherche sur les signatures et citations de comportements vidéoludiques, partent du principe que le joueur est à percevoir comme un acteur dont la pratique est elle-même créatrice (2018 : 118). Il obtient ce statut lorsqu'il adopte des comportements techniques et ludiques (2018 : 115). Parmi différents angles étudiés, l'article traite du speedrun et dénote une volonté de mise en récit de la pratique par sa communauté. En retraçant l'histoire du speedrun dans divers jeux, ils mettent en avant des découvertes de techniques et d'exploits marquant des *runners*. Certains joueurs sont même devenus des porte-étendards de la pratique, en atteste le speedrunner de *Halo 2* Jervalin, qui a fait l'exploit de réussir un défi très laborieux en 2022, remportant 20 000 \$. Sa prestation est telle que la prouesse a été relayée sur de très nombreux médias, dont le compte officiel de *Halo* lui dédiant même une illustration. Des travaux se sont également intéressés aux productions de la communauté, faisant de cette pratique un travail de création communautaire, dont les records sont le résultat des recherches collectives des speedrunners.

Nous pouvons, à ce titre, relever les diverses formes que peuvent revêtir ces signatures comportementales. Tout d'abord, au regard de la pratique en elle-même, les signatures s'incarnent dans la création de défis et de challenge. En proposant des contraintes spécifiques à la pratique, les communautés de speedrun participent à apporter une expérience singulière à un jeu. Chez *HaloRuns*, par exemple, une catégorie presque aussi ancienne que celle du *Any%* existe et est dénommée « Zero Shot » ; son principe est de ne pas tirer une seule balle au cours des missions. Ensuite, il y a les techniques spécifiques correspondant à l'exécution de tricks et

de glitches. Dans l'objectif de faciliter la communication entre les membres, des noms sont attribués aux techniques, faisant parfois référence à des membres de la communauté pour rendre hommage à leur contribution à cette dernière. A titre d'exemple, une performance sur *Halo 3*, le « BlazeBoost » a été nommée en hommage à un joueur. Ce type de désignations participe à élaborer un jargon propre à sa communauté. Enfin, sous une autre perspective, il y a les comportements caractéristiques des communautés qui peuvent être appliqués dès lors qu'un évènement déclencheur survient. Sur les speedruns liés au jeu *Halo: CE*, lors de stream, un mouvement communautaire réapparaît régulièrement. Il consiste à répéter à l'écrit dans le chat : « :KevinTurtle: 3 6 0 S W A G :KevinTurtle: » pour inviter le joueur à réaliser une figure de style inutile et risquée à un moment critique de sa run.

Toutefois, pour qu'une signature comportementale puisse perdurer dans une communauté de speedrun, il faut qu'elle soit en mesure d'apporter une vraie utilité. En effet, trop de termes pourraient par exemple avoir un effet négatif sur l'accessibilité d'une pratique. On peut rappeler la discussion citée précédemment où des *speedrunners* discutaient de l'intérêt de donner le nom « *SBL* » à une méthode de saut au risque de rendre un tutoriel ésotérique et peu accessible.

En somme, les signatures comportementales enrichissent la culture de la pratique et revêtent de nombreuses formes. Ces formes aident à la communication et à l'évolution de la pratique puisqu'elles facilitent un travail de collaboration entre ses acteurs. A cette fin, et comme l'article précédemment évoqué le conclut, les joueurs peuvent être définis comme des auteurs de performances inscrites socialement et culturellement (Giner et al. 2018 : 128).

La collaboration dans la recherche et l'expérimentation

Pour que le speedrun ait pu se développer rapidement, il n'a pas seulement bénéficié de l'expansion d'internet. La communauté a dû redéfinir sa structure et pour la stabiliser, il était fondamental de favoriser une dimension collaborative. Ces changements ont apporté de nouvelles perspectives quant à la manière de percevoir la triche au regard de la pratique : auparavant perçus uniquement comme un moyen de tromper, les outils d'assistance portaient une mauvaise réputation dans le speedrun. Koziel définit ces outils comme des éléments de matériels ou de logiciels utilisés pour gagner un avantage inespéré dans un speedrun (2019 : 58, NT). Ils peuvent prendre la forme de manettes comportant des fonctionnalités supplémentaires, mais également de logiciels permettant de maîtriser l'aléatoire d'un jeu. Bien que l'utilisation de ces outils soit aujourd'hui réglementée, ils font maintenant partie d'un nouveau pan de la

discipline. Le *Tool Assisted Speedrun* fait partie de cette catégorie mais nous allons davantage nous concentrer dans la pratique de *runs* segmentées. Une *run* segmentée, ou « segmented run », est une pratique très similaire au *TAS* en ce sens qu'elles ont toutes deux pour objectif de présenter un speedrun optimisé au maximum. Toutefois, la différence réside dans le processus : la *run* segmentée consiste à ne conserver que les meilleurs moments d'un speedrun performé par un humain qui est ensuite compilés dans un logiciel de montage vidéo, tandis que le *TAS* représente une succession de commandes exécutées automatiquement dans une session de jeu.

Pour qu'un *TAS* soit réalisable, un jeu doit généralement pouvoir être émulé, ou au mieux bénéficier d'outils avancés. Or, les jeux de la franchise *Halo* n'ont que très peu été manipulés sur émulateur. La communauté *HaloRuns* s'est alors tournée vers l'option de la *run* segmentée dans l'optique d'offrir une performance collective et mémorable. Néanmoins, certains membres assimilent cette seconde pratique à un *TAS* comme le démontre un poste Reddit à ce sujet « Tagged as TAS since there's no better word for it. »⁹. En collaborant collectivement, les membres de cette communauté ont alors imaginé un moyen de médiatiser la pratique. Ils ont lancé un projet nommé « Halo Done Segmented », dont le premier épisode est paru en 2015, chaque épisode se concentrant sur un opus de la série. Par sa dimension imprévisible, ce type de manipulation apporte un aspect véritablement spectaculaire au jeu. De plus, les créateurs de ces performances commentent et ajoutent des anecdotes à sa confection et n'hésite pas à améliorer la compréhension de la vidéo avec par exemple l'ajout d'emplacements cartographiques. Ce projet peut parfois prendre plusieurs années pour être mené à bien, puis est annoncé en avance sur les réseaux tels que Twitter ou Discord, avant d'être diffusé en avant-première sur Twitch puis proposé en VOD sur la chaîne Youtube de la communauté.

En outre, ces performances à l'aspect « impossible » donnent à voir le speedrun sous un nouvel angle. L'être humain n'étant d'ordinaire pas assez performant pour pouvoir exploiter les mécaniques d'un jeu à la perfection, les outils d'aide permettent des investigations plus précises. Son utilisation contribue ainsi à perfectionner la pratique chez les joueurs. Par exemple, peu de temps après la sortie de *Halo 4 Done Segmented*, de nouvelles techniques et records ont été enregistrés sur la première mission du jeu. La vidéo sort le 18 février 2023 et l'historique des

⁹ Cryphon. (s. d.). *Reddit - Dive into anything*.

https://www.reddit.com/r/speedrun/comments/53d2le/tas_halo_2_segmented_in_1112590/

records sur [HaloRuns.com](https://haloruns.com) pour cette mission en solo recense à partir du 26 février 2023 6 joueurs concourant pour la première place.¹⁰

Enfin, l'écosystème autour de la pratique du speedrun semble avoir trouvé une structure stable et forme aujourd'hui une communauté très soudée. Ses acteurs enrichissent régulièrement une culture commune, poussant continuellement à rendre la pratique toujours plus remarquable. Nous allons désormais nous tourner sur la question de la performance au regard de la création d'un spectacle.

¹⁰ <https://haloruns.com/leaderboards/h4/solo/dawn/Easy/history>

4. La performance comme vecteur de spectacularisation

Pour récapituler, par sa nature inconforme, le speedrun est une pratique nécessitant beaucoup d'investissement afin d'en obtenir des résultats concluants. Son processus de création se décortique généralement en 3 phases : une phase d'investigation, une phase de cheminement (*routing*), puis une phase d'exécution. Cette discipline est souvent comparée au domaine musical dans le sens où l'œuvre peut être rejouée sans cesse de différentes manières, ce qui va nous permettre d'interroger sa dimension artistique et performative au regard d'une dynamique de spectacularisation.

Investigation : Connaitre son instrument

Dans cette partie, il est intéressant de comprendre que le speedrun modifie la façon dont le jeu est effectué et ressenti. Koziel compare son processus de détournement au pizzicato, une technique consistant à pincer les cordes sur un instrument de musique. Dans le cas d'un instrument conçu pour être pratiqué exclusivement à l'archet, il est plutôt étrange d'employer cette technique. Néanmoins, le fait d'employer différentes techniques pour produire les notes donne de plus nombreuses possibilités. (2019 : 148) Ainsi, tout comme le pizzicato ajoute une dimension différente à l'interprétation musicale, le speedrun apporte une nouvelle perspective à la manière de jouer et d'expérimenter un jeu vidéo.

Sous cet angle de l'art de la performance, Emilie Reed établit une analyse orientée sur l'esthétique du speedrun dans sa catégorie *Any%* en la comparant cette fois-ci à l'esthétique Néo-Baroque (2011).

D'après Angela Ndalians, le projet Baroque au XVIIe siècle consistait à créer des environnements dans lesquels le sacré pouvait être imaginé et expérimenté, suscitant des vives émotions chez les personnes impliquées. Cette esthétique est comparable aux formes de divertissement modernes comme les bandes dessinées, les parcs d'attraction, les jeux vidéo et les films (2005 : 12). C'est ce qu'on appelle aujourd'hui le Néo-Baroque. Reed explique à ce sujet que « Le Néo-Baroque émerge à l'ère contemporaine d'un changement similaire dans la représentation visuelle et narrative qui est exacerbée aux XXe et XXIe siècles par les conglomérats multimédias et les nouvelles technologies. » (2011 : 108, NT).

On retrouve, dans ces médias modernes, une ambition similaire d'immerger le public dans des mondes alternatifs, futuristes ou imaginaires (Ndalians, 2005 : 12). Selon cette

dynamique, le speedrun entre dans le genre du Néo-Baroque. Il change l'expérience esthétique du gameplay en ce sens qu'il altère la manière dont les joueurs ressentent et interagissent avec l'environnement virtuel du jeu, en créant de nouvelles sensations « haptique » et « spatiales » au sein d'un espace programmé (2011 : 101).

Toujours d'après cette auteure, la culture du speedrun peut être associée à une sorte de « monde de l'art » en ce sens en ce sens qu'elle attire un public étranger à la discipline et même parfois étranger aux jeux pratiqués (2011 : 103). Les valeurs esthétiques dans le monde de l'art sont en effet des « phénomènes caractéristiques de l'activité collective » issus de « l'interaction de toutes les parties impliquées [qui] produit un sens partagé de la valeur de ce qu'elles produisent collectivement » (Becker, cité dans Reed, 2011 : 106).

En s'appuyant sur Niedenthal, Reed mentionne trois significations fondamentales de « l'esthétique » dans le jeu vidéo : la première, est associée aux phénomènes sensoriels et l'expérience, que l'on pourrait illustrer avec la présence d'éléments visuels et sonores en jeu ; la seconde porte sur les similarités avec d'autres formes esthétiques, comme avec l'usage d'éléments cinématographiques en jeu ; la dernière se concentre sur l'expérience esthétique dérivée du jeu, pouvant être basée sur des éléments de sociabilité ou d'émotion qui font partie de l'expérience de jeu (2011 : 109). Le speedrun, de son côté, influence ces aspects esthétiques des jeux vidéo puisqu'elle perturbe souvent les normes visuelles, les représentations de l'espace, les rythmes de jeu, les pratiques communautaires et les réponses émotionnelles attendues des jeux vidéo (Reed, 2011 : 109).

Nous pouvons, de ce fait, comprendre que la découverte et l'usage de pratiques non-conventionnelles dans un jeu vidéo tel que des glitches, modifient l'expérience esthétique du joueur et inscrit la pratique dans un « monde de l'art ». Cette expérience, une fois partagée, aura pour effet de susciter des émotions nouvelles chez ses observateurs puisqu'en effet, un jeu vidéo n'est pas un objet esthétique unique mais un système permettant une multiplicité d'expériences esthétiques, dont certaines peuvent être très différentes les unes des autres. En d'autres termes, c'est le mouvement du joueur qui définit sa propre expérience esthétique (2011 : 110).

Routing : Concevoir la partition

Dans cette seconde phase, le joueur doit composer sa route dans le but d'optimiser un speedrun en faisant la synthèse de toutes ses connaissances acquises. Pour ce faire, il va devoir choisir dans quelle catégorie il va courir et ainsi suivre un certain nombre de règles imposées par la communauté.

Comme nous l'avons vu plus tôt, plus un jeu possède une grande liberté de choix, et plus il est intéressant à speedrun. C'est en particulier ce qui favorise la création de catégories spécifiques. En règle générale, les catégories sont créées suivant le désir de ses communautés, souvent portées par la recherche de défi (Koziel, 2019 : 40), et permettant d'apporter une certaine tension aux enjeux du parcours. En conséquence, si un glitch élimine trop de défi dans un jeu, la catégorie *Any%* n'est plus principale à son support (Koziel, 2019 : 40). Afin d'illustrer cela, Koziel a élaboré un tableau de création de catégorie (voir figure 2 ci-dessous), essayant de relever la pertinence d'une nouvelle catégorie selon deux vecteurs : différence de contenu et différence de défi. Le contenu ferait référence aux portions de jeu non-utilisées ou absentes des catégories actuelles correspondant aux power-ups ainsi qu'aux mécaniques de gameplay, tandis que le défi serait le travail additionnel d'élaboration d'une *run* en tenant compte de ses trois phases du processus de speedrun. Selon lui, plus la différence de défi et de contenu est élevée, et plus il est intéressant de créer une nouvelle catégorie. Néanmoins, il note qu'un contenu différent pour un défi similaire n'a pas la nécessité de voir le développement d'une nouvelle catégorie (2019 : 42). Par correspondance, nous pouvons observer que dans la communauté *HaloRuns*, deux catégories similaires mais également différentes sont populaires. La première consiste à faire la campagne du jeu en mode de difficulté dit facile, alors que l'autre est en légendaire, soit le mode de difficulté le plus élevé. Entre ces deux modes de difficulté, il n'existe en l'état aucune catégorie associée au site web de la communauté faisant référence au mode normal. La décision de ne pas l'avoir ajouté relève d'un manque de différence en termes de défi dans le gameplay par rapport au mode facile. Ainsi, une catégorie de speedrun doit être pensée pour apporter une dimension originale à la pratique et pour être accepté par son propre cercle social.

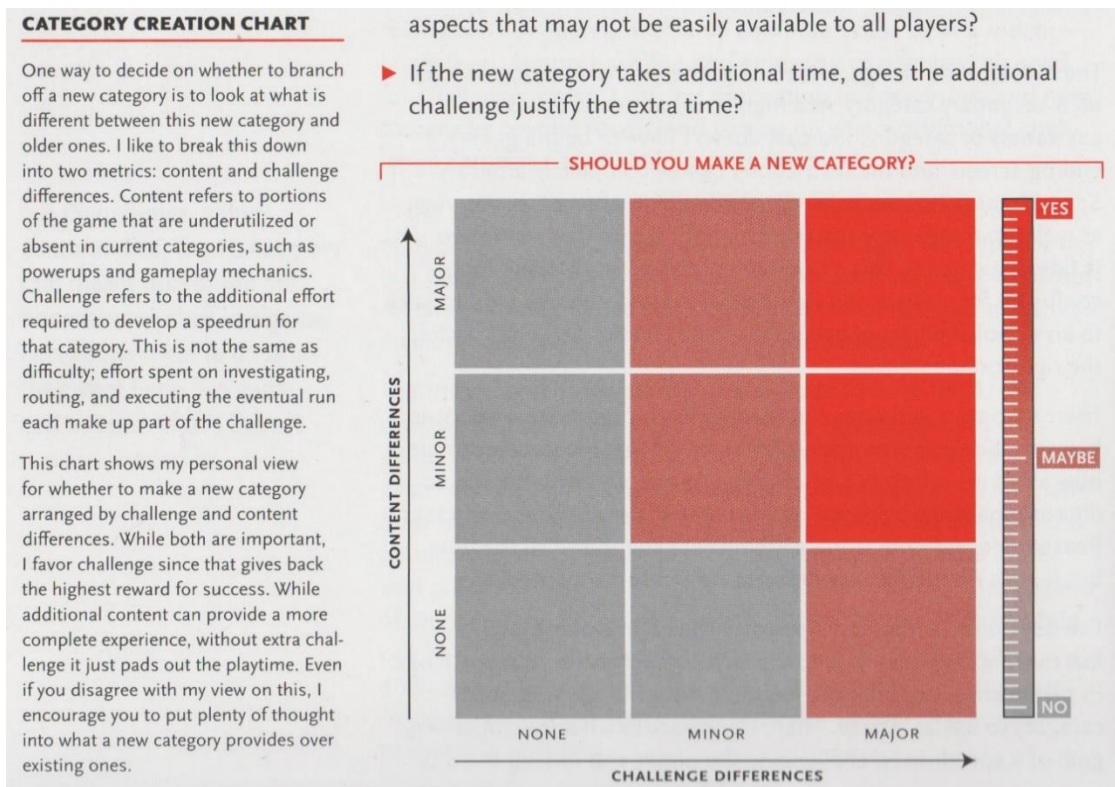


Figure 2 Koziel E. - Tableau de création de catégorie, 2019

De plus, le processus de routing est également souvent effectué en streaming, face à des spectateurs. C'est une phase très appréciée par les membres de sa communauté en ce sens qu'elle favorise la créativité à la performance pure. Elle joue, à cet égard, un rôle dans la captation d'un public sur les plateformes de streaming, ce qui lui confère une certaine valeur médiatique. L'émission intitulée « Pour quelques frames de moins » traite par ailleurs de cette approche dans ses troisième et quatrième épisodes sur le jeu *Death Loop* en suivant un streamer dans ses tentatives de cheminement.

Sous un autre angle, dans le domaine de l'évènementiel comme à *Games Done Quick*, le parcours est parfois modifié pour faciliter la compréhension du public. Le speedrun nécessite une part d'improvisation et il est courant d'élaborer des parcours comprenant des plans de secours. Certains chemins sont plus risqués que d'autres à prendre, c'est pour cette raison qu'il faut régulièrement évaluer la faisabilité de ceux-ci. Reed explique ainsi que durant les marathons, les joueurs visent des stratégies qui ont moins d'enjeux pour sa performance. Cela indique une volonté de communiquer efficacement l'attrait et l'intérêt du *speedrunning* en tant que phénomène visuel et expérimenté, plutôt que de simplement atteindre un temps record (2011 : 103).

En conclusion, le processus de routing est une phase très importante de la pratique qui ne peut être négligée puisque plus la route est élaborée, plus la pratique est optimisée. Elle contribue à la performance du joueur aussi bien directement dans son élaboration, qu'indirectement dans son exécution, ce qui nous amène à examiner sa dernière phase.

Exécution : Jouer la mélodie

Au cours de cette phase, le *speedrunner* n'a plus qu'à mettre en application sa stratégie. C'est ici que la qualité de la performance va se jouer. En accomplissant un défi optimisé en amont, tout en le diffusant sur internet, l'exécution du joueur fera appel à une pratique spectaculaire du point de vue de ses observateurs. Effectivement, lorsque par exemple un *speedrunner* parvient à obtenir un record mondial en plein live, les interactions du chat se transforment bien souvent en vacarme comme nous l'avons évoqué précédemment, attestant d'une grande clameur du public.

Ainsi, dans le speedrun, la qualité d'une performance ne dépend pas uniquement de la vitesse de complétion. Dans une de ses vidéos, GarishGoblin tente d'expliquer cela en donnant un exemple. « Admettons que vous courez. Vous savez qu'il y'a une route que vous empruntez et que vous vous êtes entraîné dur pour réduire votre chronomètre à cinq minutes. Puis, la ville dans laquelle vous viviez réalise quelques changements sur la route que vous utilisez. Ensuite, la route est soudainement coupée d'un kilomètre et votre chronomètre passe de cinq à quatre minutes. Seriez-vous heureux de battre votre meilleur temps d'une minute ? Non, vous ne le seriez pas simplement parce que la route est plus courte. [...] Si la route est différente et que vous battez votre record personnel d'une seconde, personne ne sera heureux du résultat. [...] Parce-que c'est arbitraire. » (NT) Il explique dans le reste de sa vidéo que le temps est arbitraire et que si le speedrun n'est pas optimisé, cela signifie que quelque chose ne va pas. Puis, il termine son discours en disant que, « Il est très important de comprendre logiquement qu'en réalité, ce qui est indiqué sur le chronomètre ne signifie pas forcément que c'est bon. » (NT). En résumé, ce *speedrunner* affirme que le joueur ne sera jamais satisfait de sa performance s'il a pour seul objectif d'établir un record de temps. Le temps n'est donc pas le critère exclusif pour déterminer la qualité dans un speedrun. En conséquence, GarishGoblin accorde beaucoup plus d'importance à la qualité de sa performance au-delà de sa simple vitesse de complétion. La médiatisation de la pratique nous amène ainsi à apprécier le speedrun non par son record mais plutôt pour son tout, comprenant notamment la qualité de l'exécution.

Dans cette perspective, en étant optimisée, la performance en tant qu'interprétation est plus importante que la performance en tant que record pour sa communauté. Tout comme le protocole artistique, le speedrun fait œuvre par sa performance mais aussi par son résultat. Nous pouvons ainsi le remarquer dans la vidéo de BarkBevastation sur l'histoire du speedrun sur *Halo 3* dans laquelle il déplore à plusieurs reprises la disparition de certaines performances attestant d'une perte dans la culture de la discipline.

Cette partie nous aura permis de voir un peu plus clair dans la manière dont le speedrun est médiatisé et donne à proposer un spectacle à un public. Nous allons dorénavant analyser le speedrun sous la perspective de la mise en œuvre d'un concours et étudier des chaînes spécialisées de manière à étayer la recherche sur sa médiatisation.

III. Analyse de la mise en œuvre d'un concours de speedrun et étude de chaînes spécialisées

Dans cette dernière partie, nous allons examiner le speedrun à travers deux parties distinctes : L'objectif sera d'étudier un peu plus en profondeur les mécanismes employés par les acteurs de la communauté de speedrun offrant une médiatisation particulièrement spectaculaire de celle-ci.

1. Analyse des logiques organisationnelles dans la mise en œuvre d'un concours de speedrun

Avant de commencer à développer cette sous-partie, il est important de la contextualiser. Lors de mon stage effectué dans le club Mosel'LAN Project durant cette année de Master, j'ai eu pour tâche d'organiser un événement à destination de la convention Metz'Torii se tenant le week-end du 20 au 21 mai 2023. Deux espaces devaient être dédiés à la compétition et au divertissement multijoueur. L'association m'a accordé sa confiance pour concevoir librement les modalités de l'évènement. C'est donc à cet égard, et plus précisément sur l'espace compétitif que nous allons analyser ce projet.

Planification et coordination du concours

La phase de préparation dans la création d'un événement constitue une partie fondamentale pour garantir le bon déroulement de celui-ci. Elle permet d'anticiper de potentielles erreurs, de prévenir un manque de ressources et d'attirer d'éventuels intéressés. Dans cette section, nous allons examiner de plus près comment la planification et la coordination ont influencé l'expérience globale du concours.

L'objectif personnel que je m'étais donné en réalisant cet événement était de le rendre accessible au plus grand nombre, de manière à faire découvrir la discipline à des non-initiés et, si possible, susciter chez certains d'entre eux un engouement suffisant pour les inciter à s'adonner à la pratique. Il était donc crucial de trouver un équilibre entre la difficulté du concours et son accessibilité. J'ai ainsi effectué un brainstorming sectionné en thématiques dans lesquelles sont rédigées des questions et diverses solutions. Parmi ces thématiques, on retrouve entre autres le choix des jeux, le choix du tableau de classement, la gestion du temps, le choix du matériel ou encore le choix des lots. Pour chaque nouvelle idée, de nouveaux paramètres étaient à prendre en compte. Par exemple, en sélectionnant un jeu à utiliser, il fallait penser à sa

restriction d'âge, à son support, à sa prise au détournement, à la manière dont le chronomètre allait être compté, mais aussi à la popularité du niveau ou bien à son temps de complétion. Pour chaque solution, une conclusion me permettait d'identifier ses atouts et inconvénients.

Tous ces paramètres m'ont amené à prendre du recul et à me demander comment les participants allaient s'affronter, et combien de jeux seraient à prévoir. Pour toutes ces interrogations, je suis parti du principe qu'avec un budget très réduit, il fallait concevoir un projet réalisable et cohérent. Je me suis donc reposé sur la nature d'origine solitaire de la pratique, et ai pris la décision que les participants tenteraient leur chance tour à tour, sur une seule station de jeu.

J'ai par la suite pris la décision de présenter 4 jeux comportant des caractéristiques différentes mais incluant tous un chronomètre et un classement interne au jeu : *Neon White* ; *Sonic Mania* ; *TrackMania (2020)* ; et *Super Mario Maker 2 (SMM2)*. L'évènement durant deux jours, il a été possible d'accorder une demi-journée à chaque jeu, la première journée avec des niveaux classiques, et la seconde, avec des niveaux customisés. Il a bien sûr fallu se procurer les jeux. Une fois ces décisions mises en place, j'ai réalisé de nombreux tests sur plusieurs niveaux de chaque jeu. Je me suis enregistré afin d'étudier ma courbe de progression et de voir si j'étais en mesure de vite m'adapter au *level design*, ce qui s'est finalement révélé être une activité chronophage.

Afin de ne pas perdre le fil de la compétition et de ne pas être continuellement débordé, j'ai dû concevoir et mettre en œuvre un système de gestion du classement. Dans un premier temps, j'ai envisagé d'enregistrer la performance et de la rediffuser sur un projecteur. Le but était d'afficher toutes les informations nécessaires à la compréhension du concours comprenant le jeu, le classement et les lots. N'ayant que peu d'informations sur l'espace disponible et sur la difficulté potentielle à mettre en place ce dispositif, j'ai finalement restreint le périmètre du dispositif à une solution plus simple. J'ai, de ce fait, ajouté un second ordinateur servant à la supervision de l'évènement. Ce dernier affichait un classement modulable et automatiquement trié proposé par un site internet¹¹, permettant de relever chaque record personnel. En parallèle, une fiche d'inscription a été mise en place sur ce même support, dans l'objectif de pouvoir contacter et envoyer les récompenses aux gagnants puisqu'effectivement, l'association avait exprimé le souhait de fournir des prix aux gagnants du concours.

¹¹ *The online scoreboard and leaderboard app.* (s. d.). <https://keepthescore.com/>

De plus, j'ai effectué une partie de la communication de l'évènement en produisant des affiches et un article sur le site WordPress de Mosel'LAN Project¹². La confection de ces affiches m'a demandé un travail graphique plutôt minutieux. Il était important de mettre en premier lieu en valeur l'identité du club en question. J'ai ainsi identifié des conventions visuelles et codes couleurs puis les ai exploités de sorte à obtenir un résultat que je souhaitais original, tout en évoquant de façon claire la nature festive et interactive de l'évènement. J'ai ajouté sur cette affiche le titre de la compétition, avec les jeux proposés dans le concours et les lots à remporter. De plus, j'y ai fait figurer les conditions de participation ainsi que des conseils par souci didactique (voir annexe 3). Ces affiches ont été publiées sur les réseaux sociaux tels que Twitter et Facebook mais elles ont surtout été destinées à informer les visiteurs sur place. L'article WordPress, de son côté, faisait la synthèse de tout ce qui était prévu et était illustré par une des affiches. Sa confection s'est aussi faite en s'appuyant sur l'outil *Yoast SEO*, qui analyse le contenu de l'article et suggère des solutions pour optimiser le référencement naturel de ce dernier dans les moteurs de recherche. Par exemple, une phrase ne devait pas dépasser un certain nombre de mots, ou bien les balises titres devaient être bien placées au risque d'être mal analysées par les robots d'indexation de contenu des moteurs de recherche comme Google, et donc mal référencés.

Enfin, pour la mise en place du concours, il m'a fallu établir une liste de matériel comprenant les coûts facturés par le club. Sur ce point, je dépendais de l'organisation dans son ensemble, puisque nous disposions d'une quantité finie de ressources matérielle à se répartir de sorte à garantir la faisabilité de toutes les activités proposées au cours de l'évènement. J'ai ensuite proposé de constituer un espace ouvert au public donnant accès d'un côté à l'espace multijoueur, et de l'autre à l'espace compétitif, facilitant l'accès au concours et la possibilité pour des spectateurs de suivre l'évolution de la compétition.

La réalisation d'un concours de speedrun, comme tout évènement, requiert une implication forte, et démarrant ce projet avec peu de connaissances logistiques et organisationnelles, cette expérience a été très enrichissante pour moi. En partant d'un simple document textuel, j'ai fini par planifier ce projet avec l'outil de gestion *Trello*, ce qui m'a permis d'organiser plus efficacement mes idées ainsi que de définir leur ordre de priorité. Même si j'étais supervisé par mon tuteur, j'avais la responsabilité de définir précisément des tâches qui pour certaines imposaient des contraintes temporelles importantes, comme par exemple celle

¹² Rock, R. (2023). *Convention Metz'Torii "Mosel'RUN Contest" – 20/21 mai 2023*. Mosel'LAN Project. <https://mosellanproject.fr/metztorii-2023/>

consistant à communiquer à propos d'un partenaire de l'évènement. Nous allons à présent voir que la définition du cadre de l'évènement était une phase critique dans l'organisation de celui-ci.

Règles et réglementations du concours

En vue de présenter une compétition équitable, un règlement a été mis en place. Ainsi, le but principal était de contraindre suffisamment un vétéran du *speedrunning* en brouillant ses habitudes pour égaliser le niveau de compétition avec des néophytes. De plus, il fallait trouver des solutions pour éviter les abus et assurer une vérification de l'âge des participants.

Nous pouvons dès lors examiner quelques articles fondamentaux du règlement du concours afin d'en saisir un peu mieux sa logique organisationnelle :

Article 3 : Déroulement du concours

La compétition se répartit en 4 challenges exécutés sur 4 jeux différents. Chaque challenge dure une demi-journée. A la fin de cette demi-journée, les 3 meilleurs temps seront reconnus gagnant à la 1^{ère}, 2^{nde} et 3^{ème} place.

Figure 3 Article 3 du règlement du concours de speedrun organisé par Mosel'LAN project en 2023

Tout d'abord, l'article 3 met en place la structure globale du concours. La répartition des challenges sur 4 jeux a pour intérêt d'attirer différents profils de joueurs en proposant divers contenus. Par exemple, *Neon White* est un *FPS*, tandis que *TrackMania (2020)* est un jeu de courses, alors que *Sonic Mania* et *SMM2* sont des jeux de plateforme. La multiplicité de challenge était également un moyen intéressant de fidéliser les participants en les invitant à repasser pour tenter leur chance.

Article 4 : Règles du jeu

Pour chaque challenge, les règles sont les suivantes :

- Chaque participant n'a le droit d'effectuer qu'une seule session de 15 min par jeu.
- Dès qu'il ne reste plus que 30 secondes sur le compteur de la session, il n'est plus possible de lancer de nouvelles tentatives.
- Il est autorisé de terminer la tentative en cours après que la limite de temps est écoulée. Si cette tentative dépasse le record personnel du joueur, la session doit être terminée.
- La session de jeu peut être arrêtée dès le moment où le participant désire ne plus jouer. Son meilleur temps sera enregistré, mais il n'aura plus la possibilité de relancer cette session même s'il lui restait beaucoup de temps.
- La catégorie de speedrun est en "Any%" pour tous les jeux, ce qui signifie que n'importe quelle technique est autorisée afin de terminer un niveau.

Pour assurer un concours équitable, les niveaux des jeux ne seront dévoilés qu'au moment où les jeux seront lancés lors de l'évènement.

Figure 4 Article 4 du règlement du concours de speedrun organisé par Mosel'LAN project en 2023

L'article 4, vient appliquer un rythme à ce format en imposant des paramètres plus précis, comme une limite de 15 minutes par session pour laisser entrer un total de 16 participants par challenge. La règle sur la dernière tentative dès les 30 secondes restantes avait pour but de limiter les abus, empêchant le joueur de profiter d'une dernière tentative une fois le temps écoulé. Cette règle pouvant être difficile à comprendre, a été remodelée sur place pour laisser une dernière tentative une fois le temps écoulé. En somme, cet article veille à garder une certaine flexibilité tout en laissant un droit de passage équitable.

Article 6 : Récompenses

Pour chaque nouveau challenge, les récompenses à gagner sont les suivantes :

- **1^{ère} place**
 - 1 exemplaire du jeu **Warhammer 40,000 : Boltgun** sur **Steam**
 - 1 ticket de cinéma **Kinépolis**
 - 1 verre ecocup **MLP**

- **2nde place**
 - 1 ticket de cinéma **Kinépolis**
 - 1 verre ecocup **MLP**

- **3^{ème} place**
 - 1 verre ecocup **MLP**

Tout participant ne pourra pas cumuler les récompenses. Seul le meilleur classement parmi les meilleurs challenges sera retenu. Les récompenses dématérialisées seront envoyées par voie électronique.

Pour les personnes âgés de moins de 16 ans, les récompenses seront distribuées au représentant légal.

Figure 5 Article 6 du règlement du concours de speedrun organisé par Mosel'LAN Project en 2023

En ce qui concerne les récompenses, avec l'équipe Mosel'LAN project, et en fonction du développement du projet, nous avons conclu qu'il était pertinent de désigner trois gagnants par jeu, soit douze gagnants uniques. En accord avec le budget à notre disposition, nous avons décidé d'offrir des places de cinéma aux premier et second du classement du classement et un gobelet réutilisable à l'image du club à chaque gagnant. Nous avons tout de même profité d'un partenariat très pertinent avec la plateforme de jeu Gamesplanet, qui nous a permis de faire gagner aux quatre premières places le jeu en *FPS Warhammer 40,000: Boltgun*, sortant seulement quelques jours après l'évènement, et dont le genre se prête facilement au speedrun.

La réglementation précise du concours a été indispensable à son bon déroulement. Effectivement, un manque de clarté aurait pu résulter en une situation maladroite, si par exemple un participant profitait de sa tentative pour gagner du temps et empêcher les autres de

jouer. Rien de tel ne s'est passé, et l'évènement a pu avoir lieu sans encombre. Nous pouvons dès lors examiner son déroulement.

Dynamiques de participation et de compétition lors du concours

Le concours a accueilli au total 36 participants individuels comme en attestent les tableaux de résultats (voir annexe 4). Bien que notre équipe comptait en moyenne quatre organisateurs sur le stand, j'ai assumé principalement la gestion complète de la compétition. Je devais aussi inscrire ces personnes dans une fiche et dans un classement sur lequel je tenais à jour les nouveaux records tout en assurant le décompte d'un chronomètre en ligne. En utilisant deux ordinateurs, je pouvais ainsi ne pas perturber le participant tout en affichant le jeu sur un premier écran et un minuteur ainsi qu'un classement sur un second écran.

Au cours de l'évènement, la première matinée a été très exigeante en raison du jeu utilisé. Bien qu'étant un jeu spécialement conçu pour le speedrun, *Neon White* ne semble pas permettre une prise en main immédiate lorsque le joueur est livré à lui-même dans un niveau. Effectivement, le niveau choisi s'appelait « Port-Miroir », représentant le dixième et dernier niveau de la première zone, et causait dès le début la plupart des participants dans la confusion. Parmi les onze participants sur ce jeu, aucun d'entre eux ne connaissait celui-ci et certaines mécaniques devaient être vite assimilées pour commencer le speedrun. A titre d'exemple, des cartes d'armes à feu sont disposées au sol et peuvent être défaussées pour obtenir un *power up*. Utiliser une de ces cartes en vain revient presque fatalement à rater la mission en cours, ce qui a demandé des temps d'adaptation aux joueurs. J'avais choisi ce niveau car il pouvait être complété en une minute, et son temps était facilement divisible de moitié. Il avait, de plus, la caractéristique de ne pas imposer trop de mécaniques malgré les quelques difficultés relevées précédemment. Mon rôle d'organisateur a ainsi vite muté en médiateur puisque je devais informer chaque participant des mécaniques du jeu.

Afin d'assurer une accessibilité à chaque joueur, je me suis alors tâché de leur informer des méthodes permettant d'améliorer la performance à mesure que le minuteur s'écoulait. Dès les premières minutes, je donnais des indications sur le gameplay du jeu, puis en fonction de la vitesse d'adaptation du participant, je lui révélais implicitement des manières d'aborder le jeu. Sur *Neon White* par exemple, les niveaux sont conçus pour suivre un chemin classique, mais suggèrent des raccourcis à des endroits précis. Assurément, les niveaux sont ingénieusement réfléchis pour que le parcours soit totalement effectué au moins une fois, en raison de son

objectif qui est d'éliminer tous les démons avant d'atteindre un point de finalisation. J'utilisais ainsi mes connaissances liées au speedrun afin de guider les joueurs. Cette gestion s'est par ailleurs amoindrie sur les autres jeux, puisqu'étant plus populaire et demandant moins de connaissances préalables.

Face à cette situation, j'ai observé un phénomène propre à aux communautés de speedrun moderne où les participants semblaient s'entre-aider à tenter de battre le meilleur temps en jeu, sans véritablement accorder d'importance au risque de perdre une place dans le classement. Régulièrement, des groupes de personnes passaient et lorsque l'un d'entre eux participait, je n'étais plus l'unique médiateur de la compétition. En effet, ils se conseillaient mutuellement et de manière explicite, dans le but de trouver la route la plus optimisée du niveau. C'est un mouvement que je n'ai pas souhaité proscrire car ce type de soutien contribue, à mon sens, au charme de la pratique.

J'ai d'autre part relevé une seconde observation faisant état de la diversité des profils de joueurs. Il arrivait que certains joueurs soient véritablement doués sur un jeu et être complètement désorientés sur un autre. Je pense au participant DieK qui a su très bien s'adapter sur le jeu *Neon White* en s'assurant la troisième place, mais qui en arrivant sur *Sonic Mania* n'a pas réussi à terminer le niveau. Effectivement, ce joueur était tellement concentré à l'idée de faire un temps optimal qu'il n'a pas pris le temps de maîtriser les commandes ni de tester le niveau. De la même manière, Yarasu a terminé 1^{er} sur *Sonic Mania* et 2nd sur *SMM2* sans vraiment avoir réussi à maîtriser *TrackMania (2020)*.

A mesure que le concours gagnait en affluence, j'ai pris, le second jour, la décision d'inscrire à l'avance les participants. Certains d'entre eux devaient s'absenter et cette nouvelle méthode permettait de donner un ordre de passage plus large. Ainsi, il était bien plus facile d'en assurer la gestion du stand et d'accélérer le processus de passage.

Finalement, nous pouvons remarquer que le concours a beaucoup évolué sur place et que la pratique incite les participants à adopter un esprit de fair-play en mettant en commun des connaissances acquises. Ainsi, il est pertinent de garder à l'esprit que tout a été conçu dans une volonté d'équité. Chaque joueur trouvait son compte, que ce soit pour le plaisir de jouer que celui de concourir, et l'évènement s'est déroulé s'est déroulé comme prévu.

2. Étude d'un corpus de chaînes spécialisées

Dans cette analyse, six chaînes seront examinées. Parmi celles-ci, une chaîne dédiée à la communauté *HaloRuns* a été sélectionnée : HaloRace, sur Twitch. Les cinq autres chaînes se rapportent à des streamers individuels, comptant GarishGoblin sur YouTube et Twitch, ainsi que PhluppeHimself, TehDanza, Nak3d Eli et BarkBevastation sur YouTube. Chacune de ces chaînes possède une particularité distincte et qui se révélera utile pour le sujet de la recherche.

Contenu et pratiques des chaînes spécialisées dans le speedrun

En premier lieu, la chaîne Twitch HaloRace met en avant un contenu porté sur l'évènementiel à destination de la communauté *HaloRuns*. Il propose de nombreux formats destinés à divertir un public avec des courses de relais, des marathons, des podcasts et d'autres programmes tels que des avant-premières du projet *Halo Done Segmented*. La force de cette chaîne réside dans sa nature collaborative, renforçant les liens entre les membres de sa communauté. Parmi les contenus proposés, on peut identifier les éléments suivants :

- Course de relais : HaloRace organise annuellement des courses de relais dans lesquelles des équipes de joueurs concourent en tentant de terminer différents opus de la série Halo.
- Marathons de speedrun : La chaîne met également en place des marathons annuels de speedrun, au cours desquels des joueurs de sa propre communauté courent dans des jeux qui ne sont pas associés à la franchise *Halo*.
- The HaloRuns Podcast : HaloRace diffuse aussi une émission faisant état de l'actualité dans la communauté portée sur diverses thématiques (le speedrun dans Halo ; interviews ; événements à venir etc...).
- Halo Done Segmented : Enfin, elle met en valeur un projet collaboratif réalisé à partir d'outils d'assistance consistant à présenter un speedrun sur Halo considérablement optimisé.

Ensuite, du côté des chaînes individuelles, celle de GarishGoblin sur YouTube est orientée autour de la diffusion de sa propre pratique. Il stream essentiellement des sessions de speedrun sur l'opus *Halo: CE*, et parfois des parties en multijoueur. C'est une chaîne particulièrement intéressante puisque son créateur médiatise fortement la pratique durant ses diffusions en direct.

Il diffuse entre deux et trois fois par semaine des sessions de speedrun sur Twitch, et est très proche de ses spectateurs. Ce joueur se sert de sa chaîne afin d'interagir avec son public et offrir une dimension didactique à sa pratique qu'il diffuse parfois sur YouTube.

Dans un registre similaire, PhluppeHimself, aussi abrégé PHLhimself, est un *speedrunner* qui rediffuse ses records personnels et mondiaux sur sa chaîne YouTube. Ce créateur semble très motivé par le défi, et exécute ses performances comme des projets à compléter, à la différence d'autres *speedrunners* comme GarishGoblin, dont l'entreprise est d'optimiser une seule et même catégorie de speedrun. Comme précédemment évoquée, sa particularité est de faire de ses performances des productions complètes : enregistré, monté et publié tel un ouvrage d'art.

En quatrième chaîne, nous avons celle de TehDanza sur YouTube. C'était un joueur dédié en partie à *Halo 3* et *Halo 4* qui a beaucoup contribué au développement du speedrun sur ces opus, mais qui a désormais arrêté. Il est reconnu par la communauté *HaloRuns* pour son implication et ses expérimentations, dont les artefacts restants sont archivés sur sa chaîne YouTube. Ce joueur n'a pas aidé à médiatiser au sens propre la pratique, mais a contribué à faire de celle-ci une discipline plus accessible.

La chaîne de Nak3d Eli, de son côté, joue de sa forte personnalité sur YouTube. Il a réalisé des guides dans de très nombreuses branches de la franchise, que ce soit pour trouver des *easter eggs* ou réaliser des *succès* et bien évidemment pour effectuer des speedruns. Ce YouTuber a marqué la pratique dans la communauté *Halo* au sens large grâce à sa renommée puisqu'en effet, il est connu pour jouer exclusivement torse nu dans ses vidéos. Ses guides sont, de plus, riches en contenu et commentés de façon exhaustive.

Enfin, la chaîne de BarkBevastation sur YouTube, anciennement appelée DarkDevastation, est un *speedrunner* également motivé par le défi. Il a réalisé des performances dans des défis insolites comme compléter des missions d'*Halo 3* sans subir de dommages, mais son apport à la communauté se situe dans un autre registre. BarkBevastation a produit sur YouTube une vidéo retraçant l'histoire du speedrun sur *Halo 3*, mais aussi deux autres sur l'histoire de techniques propres à la pratique. Grâce à ce travail documentaire, il participe à faire perdurer l'histoire du speedrun sur *Halo* dans le temps.

Chacune de ces chaînes contribue significativement à la richesse du speedrun dans l'univers de la franchise *Halo*. Leur engagement se manifeste à travers une variété d'approches, allant des événements communautaires aux sessions de speedrun interactives, en passant par des

performances créatives et des expériences archivées. De plus, ces créateurs n'hésitent pas à partager leur expertise à travers des guides commentés ou bien des documentaires. Ainsi, le speedrun continue d'évoluer et de repousser ses limites, offrant un éventail toujours plus large de possibilités et de perspectives. Dans la section à venir, nous explorerons l'impact qu'ont eu ces chaînes sur la dynamique de la communauté de speedrun dans l'univers de la franchise *Halo*.

Impact des chaînes spécialisées sur la communauté du speedrun

Comme nous avons pu l'observer, chacune de ces chaînes contribue de manière distincte et significative à renforcer des aspects spécifiques du speedrun. Leur influence s'étend à divers domaines de la pratique, nourrissant à la fois une dynamique d'accessibilité, attirant de nouveaux joueurs et assurant une évolution constante de la discipline dans la communauté. Il est toutefois important de relever que ces chaînes n'ont pas toutes le même degré de popularité, puisqu'elles ne s'adressent pas au même public. Certaines s'adressent au cœur de la communauté de speedrun tandis que d'autres se situent plutôt dans les communautés de jeux *Halo* au sens large, ou bien dans un entre-deux.

Dans le domaine évolutif du speedrun, nous pouvons remarquer que TehDanza a exercé une bonne influence sur la pratique, notamment sur *Halo 3*. Active depuis 2012, sa chaîne YouTube a accumulé près de 99 vidéos d'expériences sur différents jeux de la franchise *Halo*. Le *speedrunner* BarkBevastation évoque à de multiples reprises son nom dans ses documentaires et communiquera son intérêt pour la recherche de TehDanza le 9 juin 2023 en disant dans le canal textuel « Halo-3 » du serveur Discord *HaloRuns* : « Danza avait tellement de séquences, d'idées et de stratégies sympas. Toutes enfouies dans ses vieilles playlists. Vous devriez fouiller un peu un jour. » (NT). Bien que ses expériences ne mènent pas toujours à des résultats probants, avec le développement de la pratique et l'apparition de nouvelles catégories de speedrun, ses archives se révèlent être un véritable trésor pour effectuer de nouvelles investigations.

De plus, c'est, d'une autre manière, également le cas pour PHLhimself. Bien que son travail relève d'une grande minutie et d'un processus créatif facilitant son accessibilité, c'est toutefois par son caractère évolutif que son emprunte sera retenue. Sa capacité à être très précis favorise un archivage de son processus de *routing* donnant à faire évoluer la pratique. Effectivement, comme nous l'avons évoqué, ce joueur décortique en description chacune de ses *runs*, qu'il décrit point par point en évoquant ses peines et ses occasions favorables.

Enfin, HaloRaces, de son côté, se présente comme une manière innovante de partager de nouvelles expériences en communauté. Il s'essaie à de nouveaux formats comme avec *The HaloRuns Podcast*, ayant cumulé 8 épisodes entre mars et mai 2023. Néanmoins, il n'est pas à exclure de cette dimension évolutive puisqu'il tend à susciter la motivation des *speedrunners* à dépasser leurs limites. De la même manière qu'il encourage les joueurs à faire de nouveaux records avec le projet *Halo Done Segmented*, les projets événementiels comme les courses de relais les incitent à s'exercer afin d'avoir toujours un pied dans la pratique.

Au regard du domaine de l'accessibilité, visant à atteindre une audience plus large, GarishGoblin se sert des diffusions sur sa pratique pour en faire un contenu médiatisé. Il diffuse régulièrement ses meilleures *runs*, présente des tutoriels et propose un format dénommé *Garish Gets Rigged* dans lequel il met en avant les moments forts de ses streams avec pour intérêt de divertir une audience. Ce *speedrunner* possède une communauté propre et investie, avec plus de 15 700 abonnés sur YouTube dont les vidéos dépassent les milliers de vues, ce qui est conséquent dans ce contexte et fait de lui un porte-étendard dans le speedrun sur *Halo: CE*.

Nak3d Eli a également contribué à la médiatisation de la pratique dans le monde du speedrun. Actif sur YouTube entre 2011 et fin 2015, il cumule plus de 385 vidéos, avec pratiquement 90 000 abonnés. Dès sa première vidéo, il explique que l'objectif de sa chaîne est de créer une librairie de tutoriels à destination des joueurs de la franchise *Halo*¹³. Son contenu aujourd'hui est encore une référence pour les joueurs et lors d'une interview en juin 2022¹⁴, de nombreux commentaires confirment qu'il a inspiré des personnes à se lancer dans le speedrun. Par exemple un utilisateur appelé DrOmnipotent dira « Il a représenté une grande part de mon intérêt pour le speedrun et la qualité de son contenu a été une grande source d'inspiration. » (NT), ou bien un second du nom de Wally17 « Je n'ai jamais été du genre à faire du speedrun, mais il a éveillé mon intérêt pour le speedrun sur Halo, en particulier pour Halo: CE. » (NT). Nak3d Eli a ouvert la pratique à un grand nombre de joueurs, participant donc à sa pérennité.

Pour finir, BarkBevastation médiatise le speedrun sur *Halo* à une échelle plus réduite en réutilisant des performances d'autres joueurs pour en faire des documentaires et ainsi historiciser la pratique. Bien que l'approche n'ait pas rencontré un fort succès en raison de son influence trop réduite, contrairement à la vidéo de SummoningSalt (2 800 vues sur l'histoire du

¹³ Nak3d Eli. (2011). ► *Halo : Reach Challenges - Co-op Dash Weekly Challenge in under 4 min* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Iz1_Pz_t_YY

¹⁴ MythicTyrant. (2022). *NAK3D ELI RETURNS : ballad of a mostly unclothed gamer* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XrWVKfKGJx0>

speedrun sur Halo 3 contre 1 900 000 vues sur l’histoire du speedrun sur Halo 2), il a tout de même su atteindre sa propre communauté, recevant des éloges de ses pairs. TehDanza répondra en commentaire sur sa vidéo intitulée « The History of Halo 3 Speedrun World Records », « Vidéo incroyable et complète, j’adore. Heureux de faire partie de ce petit morceau de l’histoire du speedrun sur Halo 3 et de voir toutes les personnes qui y ont contribué. » (NT). Ce type de contenu, populaire ou non, conserve un intérêt culturel pouvant être médiatisé si le contexte lui est favorable.

En somme, que ce soit interne à la pratique en poussant à faire évoluer le speedrun, comme externe en la médiatisant, attirant et fidélisant des nouveaux joueurs, ces chaînes ont toutes pour objectif commun de répandre la pratique du speedrun sur *Halo* un peu plus sur internet. Ces créateurs de contenus fabriquent du divertissement à partir du jeu vidéo et nous allons tenter d’en comprendre un peu plus ces logiques de médiatisation.

Analyse des stratégies de médiatisation des chaînes spécialisées

A travers plusieurs points, nous allons analyser la manière dont le contenu de ces créateurs est médiatisé dans le speedrun toujours autour de cette même franchise.

Nous pouvons déjà examiner que la pratique est le plus souvent médiatisée à des fins internes à la communauté de speedrun, permettant de faire évoluer celle-ci. Plus une *run* sera sourcée, plus elle aidera le développement et la sauvegarde de cette discipline. Il existe, en ce sens, bien des manières de contribuer au développement du speedrun. En effet, de nombreux tutoriels s’intéressent majoritairement à sourcer la phase d’investigation dans le speedrun. De son côté, PHLhimself, en partageant son expérience, médiatise son exécution tout en délivrant des commentaires sur son cheminement. Dans une de ses runs¹⁵, il ajoutera par exemple des commentaires tels que : « ce niveau est assez simple : prenez le Warthog et conduisez-le là où vous devriez aller à pied. L’entrée dans le complexe en conduisant n’a pas été la meilleure, j’ai fait de larges glissades pour entrer dans le bâtiment et ma conduite dans le couloir a fait perdre du temps car ma roue n’a pas touché le côté. J’ai perdu une seconde ou deux à cet endroit. » (NT). Cela ajoute des précisions dans son exécution tout en décrivant comment sa *run* aurait dû se dérouler. En d’autres termes, il vise à présenter une autre approche de la pratique en médiatisant la lecture de sa performance.

¹⁵ PhluppeHimself. (2023). *Halo CE - Easy Speedrun - The Silent Cartographer - 3 : 26* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qgLG8pg4O7g>

A l'inverse, dans d'autres mesures, le speedrun peut être médiatisé à des fins aussi bien internes qu'externes à sa communauté, visant à étendre sa sphère d'influence. Les recherches de TehDanza, qui à priori ne servaient qu'à faire état des possibilités de détournement sur *Halo*, constituent également des ressources nécessaires à la sauvegarde de données sur la pratique. Cet archivage sert au développement de la pratique mais également à sa médiatisation par la création de contenu méta. Ces données sont par ailleurs des éléments moteurs au travail de documentation de BarkBevastation afin de retracer une histoire du speedrun. A titre d'exemple, sa vidéo documentaire « The History of Halo 3 Speedrun World Records », à 1 heure 16 minutes et 5 secondes, s'appuie sur une expérience de TehDanza, élevant ce joueur en pionnier d'une découverte à la source d'un record mondial. Ainsi, même des contributions techniques peuvent avoir un impact sur la médiatisation.

L'utilisation des réseaux sociaux et plateformes de streaming jouent aussi un rôle important dans sa médiatisation. A la différence de YouTube, certaines plateformes de partage comme Twitch ne facilitent pas la découverte de nouveaux streamers. Seules les diffusions en tendances sont valorisées et il est donc nécessaire de communiquer sur de multiples réseaux. HaloRaces, étant une chaîne communautaire, elle favorise la médiatisation de la pratique par la mise en commun de contenus produits par ses acteurs. Les grands événements sont partagés sur Twitter et notamment Discord. Toutefois, elle s'adresse particulièrement aux membres de la communauté grâce à des rôles qui donnent accès à des notifications à ses membres. Par exemple, en communiquant par *The HaloRuns Podcast*, les diffuseurs ont la possibilité de mettre en valeur certains *runners* comme dans l'épisode 6¹⁶, en interviewant le joueur G3lk_jr.

De surcroît, certains créateurs mettent l'accent sur la cohérence de leur identité visuelle pour en faire la médiatisation. Comme évoqué, Nak3d Eli fait partie de cette catégorie en possédant une forte identité grâce au personnage qu'il s'est fabriqué. Il apparaît très souvent torse-nu dans ses vidéos, mais son identité est bien plus élaborée que cela. Son avatar est également torse-nu et ses mimiques lui permettent de ne pas être oublié du public. En effet, toutes ses vidéos démarrent par la phrase : « What's up, this is Nak3d Eli, the mostly unclothed gamer ». De plus, son contenu porte exclusivement sur la franchise Halo et ses performances accompagnées de commentaires font de cette chaîne une véritable source d'expertise, à la fois enrichissante et divertissante.

¹⁶ HaloRaces. (2023). *The HaloRuns Podcast - Episode 6 - Runner Interview with g3lk_jr*. <https://www.twitch.tv/videos/1795092267>

En dernier point, l'engagement et l'interaction avec le public constituent des atouts considérables à la médiatisation des créateurs et de leur discipline. GarishGoblin, par exemple, a su construire une communauté autour de sa pratique grâce à son interaction avec les spectateurs. Sur Twitch, il communique spontanément et calmement avec ses spectateurs, et joue d'évènements hasardeux pour produire des situations souvent comiques, faisant de cette personnalité le sujet de plusieurs mèmes sur internet par sa communauté. Il investit du temps avec sa communauté comme nous l'avons vu, lorsqu'il explique que le temps est arbitraire dans le speedrun. Mais également, il favorise l'interaction en permettant à ses spectateurs réguliers d'obtenir des récompenses sur la chaîne. En accumulant des points de chaîne sur Twitch, le spectateur a la possibilité de demander à GarishGoblin de commenter une *run* jusqu'à sa réinitialisation ou même, de manière plus insolite, lui demander de jouer de la guitare.

Finalement, les stratégies de médiatisation du speedrun sont multiples et ces chaînes, en mettant en avant différentes dimensions de la pratique, nous montrent que c'est un processus à long terme qui demande beaucoup d'investissement. Effectivement, bien que n'étant pas toujours récompensée à court terme, avec le temps, cette activité aide le créateur à définir son image de marque et aide la communauté à se développer, comme les travaux de Nak3d Eli et TehDanza laissent voir.

Conclusion

Dans cette étude, nous avons examiné attentivement la pratique du speedrun ainsi que sa médiatisation dans notre environnement. Notre objectif principal était de comprendre comment ses acteurs parvenaient à faire de cette discipline un spectacle médiatisé par l'usage du savoir et de la créativité.

Afin d'apporter les éléments de compréhensions nécessaires, il nous a fallu, dans un premier temps, définir le speedrun en lui établissant un cadre.

Nous avons vu que la pratique a trouvé ses premières marques dans les communautés de jeu durant les années 1990, puis qu'elle s'est imposée comme une pratique de détournement en plein essor avec le développement d'internet. Cette dynamique de réappropriation mène les joueurs à recréer un nouveau *game* au sein du jeu conduisant au développement d'un éthos propre à la pratique, un code culturel et social partagé dans un groupe. Les communautés de speedrun sont multiples et toutes ne partagent pas les mêmes valeurs. À cet égard, la communauté *HaloRuns*, a dû faire ses preuves afin d'être acceptée par le cœur de la discipline, faisant aujourd'hui de celle-ci une communauté riche et toujours active.

Cependant, tous les jeux ne connaissent pas ce même traitement. Pour qu'un jeu soit favorable à la pratique, il doit laisser place au détournement et à la liberté d'interaction, avec par exemple des *glitches* ajoutant de l'enjeu ainsi que de la compétitivité. Un jeu peut perdre de son intérêt pour le speedrun notamment à cause de mises à jour modifiant parfois son gameplay. Lorsqu'il devient trop difficile d'établir un règlement préalablement accepté par une communauté, un jeu peut finalement ne plus être pratiqué, entraînant jusqu'à la disparition de sa communauté de speedrun.

A ce titre, les coureurs d'une communauté de speedrun jouent un rôle fondamental à la pérennité de celle-ci dans un jeu puisque sans joueurs, la discipline n'a plus lieu d'être. Bien que la pratique soit née avec l'apparition de certains jeux, les communautés de speedrun se sont véritablement démarquées et ont intensifiées leur présence sur internet. L'émergence du World Wide Web a favorisé des interactions sociales et sa facilité d'accès a, au fil du temps, rassemblé des joueurs toujours plus nombreux. Dans le speedrun, il n'y a plus uniquement des joueurs mais également des publics, parfois déterminés à enrichir son écosystème, ce qui ouvre la pratique à toujours plus de monde. Finalement, cette volonté d'archiver le contenu d'un jeu

sous l'angle du speedrun joue un rôle important dans l'histoire du jeu vidéo en assurant la sauvegarde et la préservation d'un patrimoine vidéoludique.

Du côté de sa dimension ludique et sportive, le speedrun, par sa dynamique de réappropriation, n'a pas de codes établis et de ce fait ne tend pas à être originellement compétitif. La pratique possède des règles formelles et informelles qui peuvent être ajustées à tout moment. Toutefois, elles ne sont fixées que lorsqu'elles rentrent dans un cercle social afin d'en devenir compétitives. Les disciplines de l'eSport et du speedrun étant nées sensiblement au même moment, elles sont liées par une relation étroite avec cette pratique de détournement. En effet, il existe historiquement des cas de loisirs qui se transforment en sport et le speedrun n'est pas la seule activité à jouer sur cette ambiguïté. Par ailleurs, le speedrun possède depuis peu des événements à visée caritative, ce qui favorise sa médiatisation. Sa relation à l'eSport permet de faire le lien avec le concept de spectacle sportif, qui met l'accent sur une dimension économique et médiatisée du sport. À cet égard, le modèle économique du speedrun se repose sur la participation active de sa communauté et démontre une volonté de faire évoluer la pratique.

Il nous a par la suite fallu établir un lien entre la dimension médiatique du speedrun et sa spectacularisation.

Nous avons compris que l'apparition des plateformes de partage sur internet ont joué un rôle prépondérant dans la structuration et l'accessibilité du speedrun. Le streaming notamment a fait naître une culture de l'authenticité, dont les acteurs doivent se montrer désintéressés par le profit pour plaire à son public, créant une relation égalitaire entre ces deux positions. Ces diffusions, comportant un potentiel médiatique, ont été réappropriées par de nouvelles personnes qui en ont fait du contenu autour de la pratique en commentant des performances ou bien en produisant des documentaires. Les streamers, de leur côté, ont pour bon nombre d'entre eux endossé le rôle de médiateur, en décrivant oralement et textuellement leurs pratiques durant leurs sessions de jeu pouvant être parfois réattribuées à d'autres acteurs durant des événements particuliers. En devenant un genre médiatique, le speedrun s'est progressivement développé et malgré quelques pertes d'audimat aux événements GDQ, la communauté s'y développe toujours davantage.

Au regard de sa mise en scène, en produisant du contenu, le joueur devient créateur d'œuvres éphémères, rappelant la démarche du protocole artistique. Cependant, par la dimension ludique de leur pratique, les joueurs gardent une posture d'amateur les situant dans

une position entre plusieurs statuts. L'évolution technologique a apporté un gain en qualité du côté de la production de contenu, et l'instantanéité du streaming a établi un nouveau standard dans la validation de ces artefacts. La manipulation d'outils de diffusion a, en ce sens, aidé à rendre la pratique plus didactique et interactive avec le public tout en favorisant une identité unique à chaque *speedrunner*. Grâce à cela, il est aujourd'hui plus simple de partager la culture du speedrun et elle se découpe par ailleurs dans différentes branches dans la communauté *HaloRuns*. Ce travail d'accessibilité relève d'une volonté d'un projet collaboratif visant à dépasser les limites du jeu.

Dans une dynamique collaborative, nous avons par ailleurs vu que lors de diffusions en direct, les spectateurs sont en mesure d'interagir avec le streamer et que par ce biais, leurs interactions possèdent des fonctions qui peuvent être communicationnelles, performatives, spectaculaires ou ludiques. Ces interactions enrichissent une culture pouvant amener à la création de signatures comportementales. Ces éléments culturels apparaissent sous diverses formes (une catégorie, une technique, ou bien une citation) et contribuent au développement de la pratique par sa dimension sociale. Grâce à cet écosystème, ce groupe social peut se servir de sa culture commune afin d'atteindre un peu plus l'objectif de la pratique. En utilisant des outils d'assistance, ils collaborent à réaliser une *run* parfaite et même parfois jugée impossible.

A cet égard, le speedrun est un processus complexe se découpant en trois phases et contribue à créer une performance relevant du spectaculaire. Cette discipline offre une expérience esthétique singulière dans le jeu vidéo, en altérant la manière dont les joueurs ressentent et interagissent avec leur environnement. Pour que l'expérience soit complète, il est nécessaire que le parcours soit riche en contenus et propose un défi et des enjeux. La performance devient d'autant plus spectaculaire lorsqu'elle est partagée à plusieurs, ce que les événements comme *GDQ* ou *Speedons* témoignent. Comme dirait RealMyop dans l'émission *Pour quelques frames de moins*, « Le temps c'est une condition pour obtenir des storytellings » (2022). En d'autres termes, le temps n'est qu'un prétexte pour rassembler la communauté et ainsi vivre des expériences uniques.

Enfin, en troisième et dernière partie, nous avons effectué une analyse de la mise en œuvre d'un concours de speedrun et étudié des chaînes spécialisées sur la pratique afin de quitter un angle théorique au profit d'une approche pratique.

D'un côté, nous avons vu que la confection d'un concours de speedrun nécessitait la prise en compte de nombreux paramètres. Étant une pratique requérant un fort investissement,

dans un évènement tout public, il est important d'en faire une pratique accessible au plus grand nombre. Son organisation s'est ainsi axée autour de ce point, demandant à la fois d'utiliser des jeux populaires, avec une prise en main facile, tout en conservant une dimension technique. Un travail de communication était également nécessaire, aidant ainsi à médiatiser la pratique. La compétition devait être équitable pour les néophytes et les *speedrunners* expérimentés. C'est donc pour cette raison que le passage des joueurs a été restreint, sollicitant une capacité d'adaptation plus importante qu'une technique préalable. Dans ce concours, les récompenses stimulent la compétition, mais il est intéressant de noter que, du fait de la nature collaborative du speedrun, les participants ont eu tendance à privilégier le divertissement à la concurrence. De nombreux profils de joueurs se sont présentés, dénotant ainsi de la diversité de gameplay que pouvait susciter cette compétition.

D'un autre côté, nous avons analysé des chaînes axées sur le speedrun et la franchise *Halo*. Ces chaînes possèdent toutes une caractéristique particulière favorisant la médiatisation de la pratique, en sauvegardant des données, en encourageant son aspect social, ou bien en facilitant son accessibilité par exemple. Ainsi, deux manières de situer son impact sur la communauté du speedrun se sont dessinées, le premier correspondant à un domaine évolutif de la pratique, tandis que le second à un domaine d'accessibilité. Pour médiatiser cette pratique, il existe différents modes opératoires : Elle peut viser à atteindre la pratique en elle-même comme toucher un public plus large. Cette médiatisation peut aussi être réalisée en s'appuyant sur les réseaux sociaux, mais aussi grâce à une identité de chaîne forte ou bien une grande invitation à l'engagement. En bref, le speedrun peut être présenté sous de nombreuses formes et la créativité est au cœur de ce processus.

Finalement, le speedrun se déploie de manière polyvalente, s'adaptant à des contextes variés. Il faut toutefois noter que cette pratique est encore en transformation et ne semble toujours pas trouver de stabilité. La perte en audimat lors des évènements caritatifs *Games Done Quick* au fil des années permet d'affirmer cette assertion et il se pourrait que sa structure ne satisfasse plus assez les foules. En ce sens, certaines de ses valeurs ne sont possiblement pas assez exposées : D'une part, le joueur en tant que créateur favorise à entretenir une relation interactive avec ses spectateurs que ce soit par leur rapport de proximité ou bien leur manière de jouer ; d'autre part, le processus de réalisation dans le speedrun joue un rôle capital dans l'expérience sensible perçue par le public, figurant alors une dimension peu mise en avant lors de grands évènements. Le speedrun ne se résume pas qu'à son résultat, et c'est notamment grâce

à un travail collectif que ses acteurs contribuent à l'élaboration d'un véritable spectacle médiatisé.

En fin de compte, le speedrun évolue continuellement dans un écosystème en mutation perpétuelle. Bien qu'il puisse trouver une place dans l'eSport, il manque encore de structure sur la scène médiatique, notamment du fait que l'activité n'est régie par aucune autorité officielle. La dynamique collaborative et créative qui définit cette pratique ne semble pas prête à s'éteindre, mais il est néanmoins important de nous questionner quant à l'avenir du speedrun dans l'univers du spectacle sportif. Le speedrun comportant une dimension intrinsèquement compétitive, dans un futur proche, il se pourrait que la pratique doive être avant toute chose une activité collaborative avant de devenir compétitive. Dans cette optique, il est essentiel que la pratique du speedrun impose une structure stable pour chaque jeu, permettant ainsi une compétition équitable, le rendant accessible à l'eSport. Par exemple, aujourd'hui, un jeu comme *Super Mario 64* serait propice à une dynamique compétitive, tandis qu'un jeu récent comme *Starfield* n'aurait pas encore sa place en raison d'un manque de connaissances collectives. Alors que nous observons le speedrun évoluer, nous sommes invités à nous demander quel rôle jouera cette pratique dans le paysage du jeu vidéo sur le long terme.

Bibliographie

Bibliographie

Barnabé, F. (2015). *Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : Une incarnation du play*. <https://journals.openedition.org/reset/527>

Barnabé, F. (2021). *Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? : Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game*. Interfaces numériques. <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3113>

Barnabé, F. & Bourgeois, N. (2022). « Dans le chat, personne ne vous entendra crier ? » : Fonctions pragmatiques du bruit dans le streaming vidéoludique sur Twitch. Sciences du jeu. <https://journals.openedition.org/sdj/4703>

Bernard, S. (2023). *Le speedrun comme espace mémoriel : Speedrunner, c'est préserver ?* Blog-Assisted Research. <https://speedrun.hypotheses.org/669>

Bernard, S. (2023b). *Analyse statistique (rapide et partielle) de l'audience et des dons des SGDQ / AGDQ sur la période 2017-2023 : tendance et hypothèses*. Blog-Assisted Research. <https://speedrun.hypotheses.org/1044>

Besombes, N. (2015). *Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique*. Dans CNRS Éditions eBooks (p. 179-189). <https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.20557>

Besombes, N. (2016). *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique*. <https://journals.openedition.org/sdj/612>

Besombes, N. (2016). *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*. <https://hal.science/tel-01517861v2>

Coavoux, S., & Roques, N. (2020). *Une profession de l'authenticité*. Réseaux, N° 224(6), 169-196. <https://doi.org/10.3917/res.224.0169>

Dufrêne, B., & Gellereau, M. (2004). *La médiation culturelle*. Hermès, n° 38(1), 199. <https://doi.org/10.4267/2042/9450>

- Gandolfi, E. (2016). *To watch or to play, it is in the game : the Game Culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 63-82. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.63_1
- Genvo, S. (2013). *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot*. *Sciences du jeu*, 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.251>
- Giner, E. (2018). *Entre rouages mécaniques et créateurs organiques : signatures et citations de comportements vidéoludiques*. <https://shs.hal.science/halshs-01798232>
- Hemmingsen, M. (2020). *Code is law : Subversion and collective knowledge in the Ethos of video game speedrunning*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(3), 435-460. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1796773>
- INSEP. (2017). *SPORT SPECTACLE ET PERFORMANCE - Bernard Grosgeorge - 2016 - 18 octobre* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KbnvFc5Fcaw>
- Koziel, E. (2019). *Speedrun Science: A Long Guide To Short Playthroughs*.
- Maltese, L., Pons, F., Danglade, J., & Keramidas, O. (2016). *L'écosystème des spectacles sportifs : de la recherche aux pratiques managériales et inversement*. *Recherches en sciences de gestion*, 115(4), 75. <https://doi.org/10.3917/resg.115.0075>
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque aesthetics and contemporary Entertainment*. Dans The MIT Press eBooks. <https://doi.org/10.7551/mitpress/4912.001.0001>
- Reed, E. (2022). *The Aesthetics of Speedrunning : performances in neo-baroque space*. *Replay*, 8(1), 99-115. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.05>
- Scully-Blaker, R. (2017). *Playing along and playing for on Twitch : livestreaming from tandem play to performance*. <http://hdl.handle.net/10125/41400>
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Triclot, M. (2013). *Game studies ou études du play ?* *Sciences du jeu*, 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.223>

Sitographie

- BarkBevastation. (2023). *The history of Halo 3 Speedrun World Records* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=J_KxTJDySaQ

France Télévisions. (2022). *Pour quelques frames de moins*. <https://www.france.tv/slash/pour-quelques-frames-de-moins/>

GarishGoblin. (2021). *Lower time doesn't always mean better speedrun – Here's why* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pUDJx5ZqKxI>

HaloRuns. (s. d.). haloruns-web. <https://haloruns.com/>

Li, X. (2018). *Going Somewhere fast : The history of Halo speedrunning*. Dot Esports. <https://dotesports.com/culture/news/history-halo-speedrunning-gdq-sgdq-15510>

Map. (s. d.). *GDQStats.com*. <https://gdqstats.com/>

Summoning Salt. (2023). *The history of Halo 2 World Records* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qWR-pHFDEmA>

Ludographie

Bungie. (2001). *Halo: Combat Evolved*. Xbox Game Studios.

Bungie. (2004). *Halo 2*. Xbox Game Studios.

Bungie. (2007). *Halo 3*. Xbox Game Studios.

Bungie. (2009). *Halo 3: ODST*. Xbox Game Studios.

Bungie. (2010). *Halo: Reach*. Xbox Game Studios.

343 Industries. (2011). *Halo: Combat Evolved Anniversary*. Xbox Game Studios.

343 Industries. (2012). *Halo 4*. Xbox Game Studios.

343 Industries. (2014). *Halo: The Master Chief Collection*. Xbox Game Studios.

343 Industries. (2015). *Halo 5: Guardians*. Xbox Game Studios.

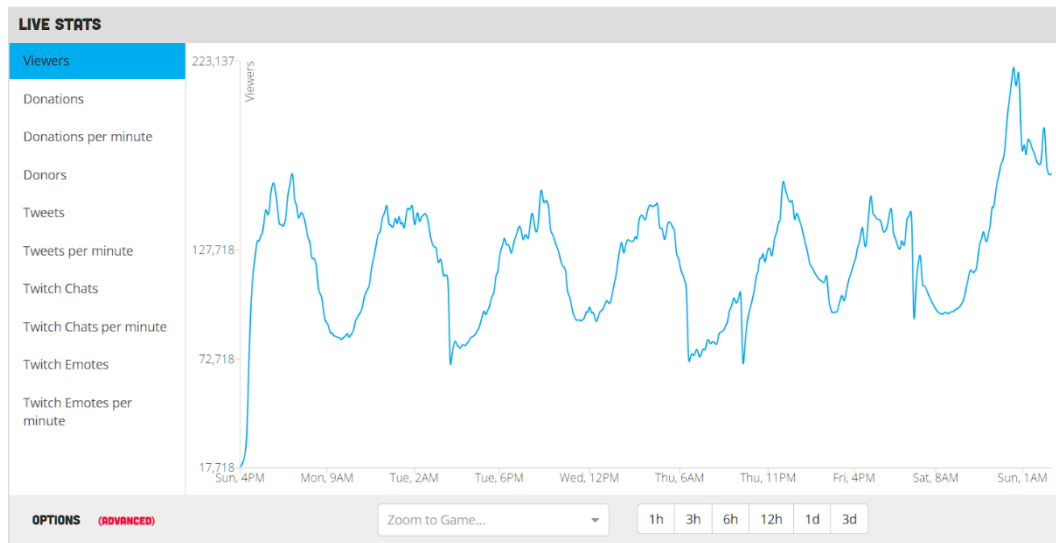
343 Industries. (2021). *Halo Infinite*. Xbox Game Studios.

Annexes

Annexe 1 : Statistiques de l'évènement AGDQ (2019 et 2023)

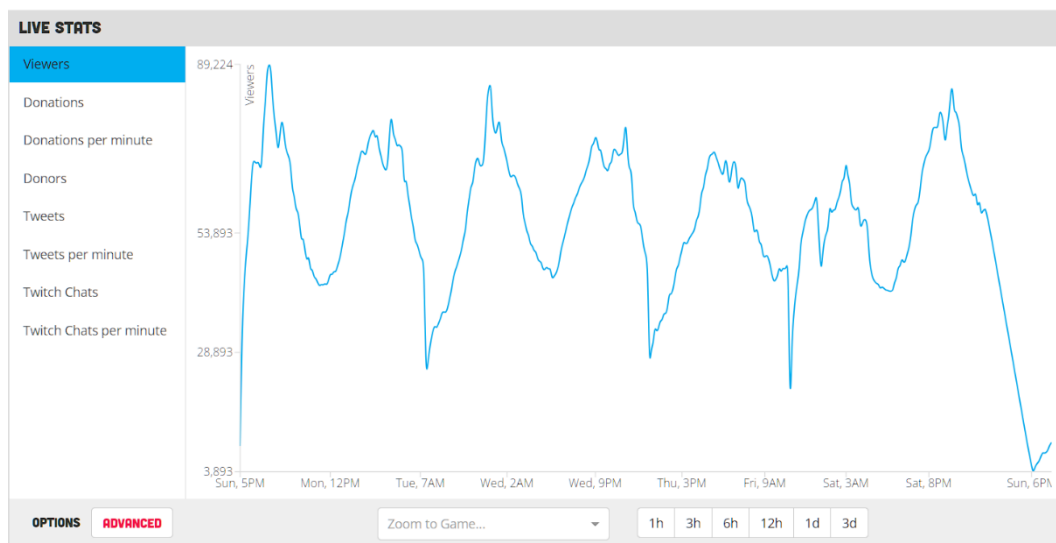
AWESOME GAMES DONE QUICK 2019 STATS

EVENT STATS					
Max Viewers:	223,137 📅	Donations:	\$2,395,897.5 🏆	Number of Donations:	46,331 📦
Twitch Chats:	1,025,706 💬	Twitch Emotes:	1,451,712 🎮	Tweets Tweeted:	130,351 🐦
LIVESTREAM		DONATION TRACKER		SCHEDULE	



AWESOME GAMES DONE QUICK 2023 STATS

EVENT STATS					
Max Viewers:	90,350 📅	Donations:	\$2,645,240.41 🏆	Number of Donations:	39,866 📦
Games Completed:	148 🎮	Twitch Chats:	500,875 💬	Tweets Tweeted:	58,833 🐦
LIVESTREAM		VODS		DONATION TRACKER	
SCHEDULE					



Annexe 2 : HaloRuns – Conversation sur l’accessibilité du speedrun

HaloRuns # halo-3 Speedrunning Discussion for Halo 3

WyPr 15/05/2023 16:37
https://www.youtube.com/watch?v=p_LOPfrvmwo

YouTube
VyPr Red
Halo 3 - Ark SBL Tutorial

The Ark SBL Tutorial

Would this be any use to be added as well?

Bark 15/05/2023 16:40
what does sbl mean
omg dude next time you make a tutorial just prekill all the enemies so you dont have to revert every 15s trying to explain something

gogurts 15/05/2023 16:43
then ppl will be like "well theres enemies there that make this trick slow"

Tu consultes d'anciens messages Revenir aux messages les plus récents

Envoyer un message dans #halo-3

HaloRuns # halo-3 Speedrunning Discussion for Halo 3

Sorix 15/05/2023 16:44
yeah i can add it
not calling it SBL tho
although at the risk of sounding gatekeepy to me personally thats the kind of trick where its better to just look at an example and copy and a 5 minute tut is way too long, but if it helps some people then who am i to complain

gogurts 15/05/2023 16:48
more accessibility = more runners

Butter Brat Vaporeon 15/05/2023 16:48
^

gogurts 15/05/2023 16:48
but also theres a lot of tricks that get done that get forgotten about bc theres not a tutorial i think just having things documented at least somewhere is valuable

Sorix 15/05/2023 16:49
imo long tutorials doesnt always equal accessibility
it can be a turnoff

gogurts 15/05/2023 16:49
i agree

Sorix 15/05/2023 16:49
but for sure
documentation is good

Tu consultes d'anciens messages Revenir aux messages les plus récents

Envoyer un message dans #halo-3

Annexe 3 : Mosel'LAN Project – Affiches



Mosel'RUN Contest

Montrez-à tous qui est le plus rapide !



Que vous soyez un expert en speedrun ou que vous souhaitiez découvrir cette pratique, Mosel'LAN Project vous invite tous à tenter l'expérience ! 

AU PROGRAMME

SAMEDI



9:30 - 13:30
NIVEAUX CLASSIQUE

DIMANCHE



14:30 - 18:30



9:30 - 13:30
NIVEAUX CUSTOMISÉS



14:30 - 18:30

Conditions :

- Limité à 15 minutes par utilisateur et par jeu
- Pas de recommencement aux 30 dernières secondes
- Possibilité de terminer la tentative une fois la limite de temps franchie
- Fin du jeu si le décompte ainsi que le record personnel est dépassé

Conseils :

- Familiarisez-vous avec les contrôles
- Analysez bien le niveau et planifiez votre parcours
- Soyez détendu et motivé

› Niveaux mystères › Any%

LOTS



1



1 2



1 2 3



Rejoignez-nous !



Annexe 4 : Mosel'LAN Project – Résultats du concours


Neon White - 1 Renaissance : Port-miroir

1	melemax	🏆 00:29.200
2	DieK	00:29.270
3	B4bylone	00:29.700
4	vmp	00:30.220
5	Pol	00:30.470
6	Matrom-XRL	00:31.070
7	william	00:38.340
8	justchezza	00:44.210
9	mxgcry	00:47.720
10	Brindacier	00:48.250
11	thony57	00:50.200


Sonic Mania - Studiopolis zone Act 1

1	Yarasu	🏆 01:05.290
2	thony57	01:07.080
3	Healoxo	01:08.610
4	Arika_miku	01:10.840
5	vmp	01:33.570
6	Nasboo_00	02:02.320
7	Jordan	02:29.860
8	Matrom-XRL	02:30.590
9	Abouyacacha	02:35.720
10	Mpeb	04:45.510
11	DieKing	05:00.000

TrackMania (2020) - Tempus FT OSO

1	iBryan57	 01:07.354
2	Yoshicolors	01:09.258
3	MrFive	01:09.634
4	Dr@faxx	01:11.895
5	Aklinar	01:13.106
6	Oznee23	01:17.784
7	Yarasu	01:19.760
8	MIMIK3	01:23.391
9	yaya	01:29.616
10	Untrustworthy Medic	01:49.702
11	IMPETUEUX	05:00.000
12	SonGoby	05:00.000

Super Mario Maker 2 - The Fungus Swamp

1	Meddy	 01:16.506
2	Yarasu	01:17.355
3	Hidan	01:17.540
4	Joker	01:17.609
5	Oznee23	01:17.923
6	Manusaran	01:18.855
7	Yoshicolors	01:20.394
8	Tanjir0hcos_	01:20.600
9	Valentin Oxi	01:26.240
10	Untrustworthy Medic	01:32.297
11	Bananou	01:40.079

Rock Robin

robin.rock8@etu.univ-lorraine.fr – robinrock54@outlook.fr

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

Résumé

Le speedrun comme spectacle vidéoludique : L'apport de la franchise et de la communauté Halo à sa médiatisation

Le speedrun est une pratique de détournement vidéoludique par les joueurs consistant à terminer une session de jeu en un temps record. Avec le développement des médias au cours des années 2010, cette discipline a reçu une médiatisation grandissante, remodelant sa manière de l'exercer. En explorant principalement la franchise Halo et la communauté HaloRun, cette étude cherche à décortiquer comment cette pratique s'intègre dans un spectacle médiatisé. S'appuyant sur une méthodologie qualitative et quantitative, cette recherche s'immerge dans divers corpus de documents pour éclairer les mécanismes de cette évolution, offrant une nouvelle perspective sur le phénomène du speedrun.

Mots clés : speedrun, détournement, spectacularisation, médiatisation, communauté en ligne, culture participative

Abstract

Speedrunning as a Videogame Spectacle: The Contribution of the Halo Franchise and Community to its Mediatization

Speedrunning is a practice of videogames detournements by players consisting of completing a gaming session in the shortest possible time. With the development of media in the 2010s, this discipline received a growing media coverage, reshaping its way of exercising it. By mainly exploring the Halo franchise and the HaloRun community, this study seeks to dissect how this practice integrates into a mediated spectacle. Based on a qualitative and quantitative methodology, this research immerses itself in various corpus of documents to shed light on the mechanisms of this evolution, offering a fresh perspective on the phenomenon of speedrunning.

Key words : speedrun, detournement, spectacularization, mediatization, online community, participatory culture