HAL
open science

Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima

Fanny Georges, Nicolas Auray

To cite this version:

Fanny Georges, Nicolas Auray. Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima. Revue des Interactions Humaines Médiatisées (RIHM) = Journal of Human Mediated Interactions, 2012, 13 (1), pp.3-36. hal-01575178

HAL Id: hal-01575178

https://hal.science/hal-01575178v1

Submitted on 18 Aug 2017

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.

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

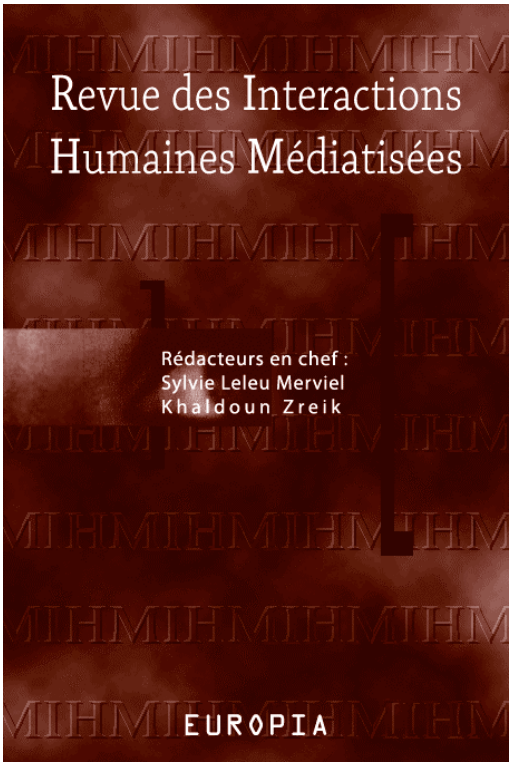
Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef

Sylvie Leleu-Merviel

Khaldoun Zreik

Vol 13 - N° 1 / 2012



© europia., 2012
15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France
Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07
Fax (Fr) 01 45 51 26 32 - (Int.) 33 1 45 51 26 32
http://europia.org/RIHM
rihm@europia.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Laboratoire DeVisu

Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueihi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Yves Jeanneret (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, DeVisu, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (Univerity of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonckt (Université Catholique de Louvain, LSM, Blgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 13 - N° 1 / 2012

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (Rédacteurs en chef)
Nasreddine BOUHAI (Coordonnateur du numéro) 1

Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima

Semio-pragmatic approach of machinima's communication space

Fanny GEORGES, Nicolas AURAY 3

Médiations ludiques et activités d'apprentissage : réflexions à partir d'une expérience de conception d'un serious game

Playful mediations and learning process: Thinkings from an experience of serious game's conception

Sarah LABELLE, Aude SEURRAT 37

Les affordances appliquées à l'absence d'apprentissage dans les jeux vidéo

Affordances on lack of learning in video games

Sébastien HOCK-KOON 63

ARGILE : Apprendre par le jeu des connaissances en construction

ARGILE : Learning constructed knowledge through games

Nour EL MAWAS, Jean-Pierre CAHIER, Aurélien BÉNEL 93

Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima

Semio-pragmatic approach of machinima's communication space

Fanny GEORGES (1), Nicolas AURAY (2)

(1) CIM, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle
fanny.georges@univ-paris3.fr

(2) LTCI, Telecom ParisTech
nicolas.auray@telecom-paristech.fr

Résumé. Les machinima, films non interactifs réalisés dans les mondes virtuels, sont une pratique qui s'est beaucoup répandue ces dernières années et qui interroge les formes de production créatives issues des jeux vidéo et du numérique en général, mais aussi les modalités de sa consécration en tant que pratique artistique. Ces films issus des jeux vidéo sont-ils des créations ? Dans quelle mesure ? Comment estimer le degré de production créative? Cet article propose de répondre à ces questions en questionnant les contraintes techniques et sociales, ainsi que les modes de production du sens et les trajectoires de consécration. Trois phases de développement de ce nouveau média sont distinguées, qui correspondent à trois cadres interprétatifs différents. Nous montrons que le domaine des machinima s'est développé en perdant ses contraintes initiales, pour s'ouvrir à de nouveaux publics et à une diversité de pratiques.
Mots-clés. Machinima, jeu vidéo, pratiques amateurs, professionnalisation, productions créatives issues d'internet.

Abstract. Machinima (films realised in non-interactive virtual worlds) is a practice that has become widely in recent years and which questions the forms of creative productions, consecration and artistic dimension. How could we consider these films as creations? To what extent? How to estimate the degree of creative output? This article aims to answer these questions by questioning the technical and social patterns of production and the trajectories of consecration. Three phases of development of this new medium are distinguished corresponding to three different interpretive frameworks. The field of machinima has grown by losing its initial constraints, to open up to new audiences and a variety of practices.
Keywords. Machinima, video game, amateur practice, professionalisation, creative productions from the web.

1 L'espace de communication de la culture numérique

Les machinima sont des films non interactifs réalisés par les joueurs et utilisateurs dans les mondes virtuels (chats 3D ou jeux vidéo). Composés de captures vidéo de sessions de jeu, ayant fait ou non l'objet d'une postproduction (montage vidéo, insertion d'une bande son, composition de musique, générique etc.), les machinima sont parfois considérés comme référant à des vidéos finalisées ou parfois à leur processus de réalisation. Consultables sous forme de films audiovisuels non interactifs, il présentent divers formats vidéo : court et long métrage, série, performance *live* filmée, publicité (Marino, 2004 ; Nitsche, 2005).

Les vidéos réalisées par les joueurs dans les mondes virtuels ont acquis récemment une forte visibilité. Particulièrement, celles qui mémorisent des sessions de parties jouées, commentées par des joueurs experts[1], remportent un franc succès. En juin 2012, le site Machinima.com[2], créé par Hugh Hancock, diffuse environ 900 000 vidéos[3] sur YouTube et y compte plus de 100 millions d'abonnés. A l'intérieur de cet ensemble, figurent tout à la fois les trailers de jeux vidéo, des reportages, des parties commentées, des vidéos présentant des astuces et des solutions. Exclusivement dédiée à l'animation et aux courts métrages réalisés en machinima, une autre chaîne YouTube, « Machinima happy hour », compte environ 40 000 abonnés et plus de 260 000 vues. Valorisant ces dernières formes de création, ciblées sur un public moins joueur et plus intéressé par le monde de la culture et des arts, des acteurs du monde de la recherche et de l'art organisent des festivals et des projets de patrimonialisation. Le site *Internet Archive* propose, par exemple, une collection spécifique de 572 *machinima*[4], collectées par Henry Lowood, conservateur et chercheur en sciences du jeu, pour la recherche académique et la préservation historique (Lowood, 2004). Sur Internet Archive, une autre collection, intitulée « videogame video », totalement indépendante de la précédente, rassemble 4 336 films. La coexistence des deux collections séparées dans le même espace montre que plusieurs appellations coexistent, référant aux mêmes productions audiovisuelles issues du numérique, certaines mettant l'accent plutôt sur le jeu vidéo, d'autres, plutôt sur la dimension signifiante : cette coexistence serait symptomatique de l'émergence de cadres interprétatifs différents portant sur un même processus factuel de production.

Les machinima pourraient être rapprochés des « passions ordinaires à l'ère numérique » (Flichy, 2010) : ils sont considérés comme faisant partie des *UCC* (*User Created Content*) appellation apparue il y a quelques années pour désigner l'ensemble des productions dérivées de l'usage du numérique : programmes (*add-on, patchs, tinkering ; skins*), jeux créés avec les moteurs des jeux préexistants (*mods*) et productions crossmédiatiques[5]. Ils sont considérés comme un genre à part ou encore une sous-catégorie de modifications (Sihvonen, 2010). A l'intérieur de la constellation de productions dérivées du numérique, les machinima, tout comme les

---

[1] cf. section 3.2 *Mode spectacularisant : les performances ludiques.*

[2] Les machinima, tels que nous les définissons ici, ne sont qu'une partie des contenus vidéos diffusés sur le site. Sur sa page YouTube, Machinima.com se présente de la manière suivante : « Machinima is the number one video entertainment network for gamers around the world, featuring gameplay videos, trailers, original series, live streams, and the most up-to-date news for the gamer generation ».

[3] Source : profil YouTube de Machinima.com : http://www.youtube.com/user/machinima. Consulté le 31 mai 2012.

[4] Source : http://www.archive.org/details/machinima. Consulté le 31 mai 2012.

[5] Ex. : films d'animation ou machinima ; romans-photo ou *gamics*.

gamics[6] ou encore certaines *fan-fictions*[7] font partie des productions non interactives issues du numérique et qui ne participent pas directement à la dynamique du jeu (ils ne sont pas jouables et ne sont pas intégrés à l'espace 3D du jeu). Produits en utilisant un matériau visuel issu du jeu, ils sont consultables en dehors du jeu, et touchent potentiellement des non joueurs.

L'objet de cette recherche est le phénomène de production et de réception des films dans les univers numériques, qu'ils soient destinés aux joueurs, aux fans, au grand public, aux publics de la culture et des arts : le fait qu'une partie de cet ensemble fasse l'objet d'une reconnaissance culturelle n'est qu'une facette du phénomène étudié, plus large, qui porte sur les conditions de production créative et de production de signification dans le matériau numérique. Les machinima constituent le terreau d'une culture numérique plus large. Cette culture du numérique peut être caractérisée comme une modalité d'appropriation du numérique, considéré, d'une part, en tant que matériau de production (et non pas seulement source d'information), d'autre part, en tant que processus inscrit dans une dynamique communicationnelle de valorisation et de diffusion sur les canaux numériques.

Dans cette visée, la notion d'« espace de communication », en référence à Roger Odin, désigne moins un espace observable qu'« une construction effectuée par le théoricien » (Odin, 2011 : 40) : appliquée aux machinima, cette expression désigne le cadre d'expérience, créative et interprétative, des machinima. Ce cadre intègre des acteurs humains et non humains, tels que les producteurs de machinima (ou *machinéastes*), leur public (joueurs, non joueurs, professionnels du jeu), les éditeurs, les producteurs de logiciels dédiés aux machinima, les organisateurs de festivals. Le choix du théoricien est ici de rassembler les machinima à visée artistique et les vidéos produites dans les jeux et univers virtuels en 3D, en englobant par ce point de vue des productions bien segmentées par les acteurs, qui n'effectuent pas nécessairement le lien entre ces deux catégories, ou même dénigrent les autres formes de productions audiovisuelles. En adoptant la perspective adoptée par des chercheurs tels que Olli Sotaama (2007), qui analysent le jeu productif plutôt que l'œuvre, il s'agit de circonscrire les cadres de manifestation, de production et d'interprétation de cet objet, dans la visée de mieux comprendre le processus de construction d'une culture par la pratique créative issue du numérique, en observant les relations avec les médias traditionnels.

1.1 Les vidéos réalisées par les utilisateurs des mondes virtuels

Le terme de *machinima* a été retenu dans cette recherche par souci de rattachement aux travaux portant sur cet objet en sciences du jeu ; néanmoins, le flottement des appellations de ce phénomène par les publics, les producteurs et les organisations est ici justement pointé afin de montrer qu'il manifeste des problématiques profondes de cadres interprétatifs et de modes de production du sens.

Si aucune typologie de machinima n'est encore établie, en revanche, une distinction marquée est opérée dans la recherche en sciences du jeu, entre deux catégories : les machinima artistiques (appelés également « Visionary Machinima » – cf. Marino (2004)) et les machinima de fans (Picard, 2006). Les premiers, réalisés par des artistes, seraient destinés à des « usages conceptuels, abstraits ou purement esthétiques » (Picard, 2006) ; ils sont traités par nombre de travaux de recherche, qui

[6] Game comics : bandes-dessinées créées avec des captures d'écran de jeux vidéo.

[7] Fictions mettant en scène des personnages issues de fictions populaires, télévisées, romanesques.

examinent leur potentiel artistique ou créatif. Les seconds, réalisés par des joueurs, n'auraient pas d'autre prétention que de présenter les jeux, montrer les performances de joueurs, ou mettre en scène l'humour potache des geeks. Assez stigmatisé, ce second ensemble de créations est relativement peu traité par les recherches et n'est valorisé que dans les festivals proprement dédiés aux jeux vidéo, et non au cinéma ou aux productions artistiques.

1.2 Des appellations diverses pour un processus médiatique hybride

Machinima : machine, cinéma, animation

Le terme de machinima aurait été lancé par Hugh Hancock, réalisateur de machinima dans les années 90. Fondateur de la société de production de machinima Strange Company il est coauteur d'un manuel à succès *Machinima for dumnies* (2007) et cofondateur en 2000 du site *Machinima.com*. Que le terme ait été lancé dans une visée de promotion marketing ou dans une quête de reconnaissance artistique des machinima, il a été retenu dans le domaine de la recherche et dans celui des festivals dédiés. L'étymologie originelle de ce néologisme rassemble les termes de « machine » et de « cinéma » (Hancock, 2007), ancrant les productions désignées dans la double filiation médiatique du cinéma et du numérique. Pour Marida Di Crosta, les machinima consistent à « simuler les techniques traditionnelles (de réalisation filmique) à l'intérieur d'un espace virtuel interactif où les personnages et les événements sont contrôlés par des logiciels » (Di Crosta, 2009 : 23).

Certains, chercheurs et machinéastes, ajoutent un troisième terme, *animation* (Nitsche, 2005), en référence au cinéma d'animation : de ce point de vue, l'usage d'un monde virtuel pour réaliser un film permettrait au producteur de s'émanciper de l'usage de logiciels d'animation numérique professionnels tels que 3DSMax ou Maya. La motivation étymologique de ce terme récent, place en tous cas le champ d'objets médiatiques désignés par ce terme dans une triple filiation : le numérique, le cinéma et le film d'animation[8], tout en évinçant curieusement toute référence explicite au jeu vidéo-même.

Les origines (speedruns, Quake movies)

A contrario, d'autres appellations, précédemment évoquées, telles que *game video,* revendiquent exclusivement la filiation-source du jeu vidéo, se plaçant par là-même en deçà de toute revendication explicite d'appartenance aux genres médiatiques traditionnels. Les termes employés pour désigner les premières formes de films issus des jeux vidéo, les *Quake movies* ou encore les *speedrun*, font même référence à un jeu ou un challenge ludique précis. Ces séquences vidéo, mémorisées sous forme de scripts[9], permettaient de conserver la trace de performances de joueurs de Quake qui se donnaient pour défi, par exemple, de terminer le jeu en un minimum de temps. De par leur finalité, leur contenu, les conditions de leur visualisation (nécessité d'avoir une version de Quake installée sur sa machine) et leur appellation, ces vidéos ciblaient exclusivement les communautés de joueurs de Quake.

---

[8] Une catégorie intermédiaire entre le film traditionnel et le machinima est représentée par le cinéma interactif ou *interface-film*, qui rassemble des films « actables » qui présentent des fonctionnalités interactives (Di Crosta, 2009).

[9] Avant même que des captures vidéo soient possibles, les joueurs enregistraient leurs logs pour conserver la mémoire de ces performances, et les autres joueurs qui disposaient du jeu installé sur la machine pouvaient ainsi faire rejouer le programme en observant la progression du joueur dont les logs avaient été mémorisés (cf. section *Contraintes de mémorisation*).

Des productions mêlant artistes et geeks

A partir de la fin des années 90, ces appellations laissent place à celles de *machinima* et de *videogame videos ;* ce changement d'appellation s'accompagne d'un changement de contenus, de propositions, de producteurs et de jeux-sources : on assiste à un déploiement des publics et des contextes de production, au point de dépasser les cadres-mêmes du jeu vidéo, pour s'étendre au cadre des environnements en 3D, tels que Second Life. De fait, le principe des machinima est de détourner l'interface d'un jeu en interface de réalisation audiovisuelle, le gameplay et les règles deviennent autant de contraintes supplémentaires dont le machinéaste peut être tenté de s'émanciper en choisissant un environnement non ludique tels qu'un espace de discussion en 3D ou un logiciel dédié à la réalisation de machinima[10]. Or, le principe initial des Quake movies et des premières vidéos tournées dans les jeux vidéo, était le détournement des contraintes imposées par le jeu : ennemis, scénarios, apparence des personnages et de l'interface. Le challenge consistait à se montrer plus fort que le jeu en le détournant ; le recours à des jeux dédiés à la personnalisation (Minecraft) ou à la réalisation (The Movies) aurait pu poser implicitement la question des limites du genre et des enjeux de leur dépassement. Il se trouve que, si certains puristes et théoriciens soulignent cette contradiction (Sotaama, 2007 ; Gaudette, 2009), elle semble s'effacer pour laisser place à un questionnement sur la qualité du contenu, les modalités et critères de consécration de ce « premier genre cinématographique issu des mondes virtuels[11]» (Xavier Lardy).

Si les artistes sont une communauté de *machinéastes* (producteurs de machinima) bien identifiée dans les festivals d'art vidéo, numérique, cinématographique ou d'art contemporain, les productions de fans sont bien les plus représentées sur les sites des éditeurs de jeux vidéo et les commentateurs professionnels et joueurs experts, et également, ont le plus grand nombre de « vues » parmi les machinima diffusés sur YouTube[12]. Leur coexistence dans l'espace de communication des machinima met en évidence, en creux, celle de nombreux autres types de producteurs, qui ne sont ni spécialisés sur un jeu en particulier, ni fans, ni particulièrement joueurs.

Conflits interprétatifs

Si la référence au cinéma, dans les discours des critiques, semble être un argument ultime de cette consécration, les réalisations plus spécifiques peuvent aussi présenter un intérêt. Certains machinima de cette catégorie, tels que les clips[13] peuvent être rapprochés des communautés de fans étudiées par Henry Jenkins (2008), particulièrement celle de la *filk*[14]. Certains clips réalisés en machinima vantent les pouvoirs d'un personnage, d'autres investissent le jeu pleinement comme environnement de production musicale. Par exemple, le groupe de métal Level 80 Elite Tauren Chieftain est à la fois un groupe « de la vie réelle[15] » et une équipe de

---

[10] cf. section *Analyse des contraintes*.

[11] Interview de Xavier Lardy retranscrite par Margherita Balzerani sur son blog (2 mars 2009). Xavier Lardy est le créateur du site, aujourd'hui fermé, Machinima.fr, dédié aux machinima. En ligne http://margheritabalzerani.blogspot.fr/2009/03/la-machinima-un-nouveau-genre.html. Consulté le 31 mai 2012.

[12] Un commentateur comme Pyrotoz sur YouTube, qui diffuse des vidéos commentées, comptabilise plus de 6 millions de vues.

[13] cf. section *Modes de production du sens :* section *Mode Energétique*.

[14] La *filk* est un processus de production de chansons imitant les voix ou le style de personnages issus des univers culturels prisés par les communautés de fans (Jenkins, 2008).

[15] La présentation du groupe par lui-même sur Myspace fait état des liens qui unissent leur performance de jeu et le nom-même du groupe, qui fait référence au niveau de l'équipe dans World of Warcraft : « Level 80 Elite Tauren Chieftain is a real-life band; in the in-game

joueurs dans World of Warcraft. Ce groupe diffuse ses compositions musicales sur MySpace sous forme de fichier audio, et diffuse ses clips réalisés en machinima, sur YouTube. A la fois pratique de fan de World of Warcraft (équipe de joueurs), production créative issue des industries traditionnelles (formation musicale) et numérique (réalisation de machinima), cet exemple de formation hybride manifeste bien l'enchâssement des pratiques numériques et « IRL[16] », et le caractère mixte des relations interpersonnelles qui unissent les membres.

La participation à deux sessions du festival Atopic en France, dédié aux machinima, montre que le consensus n'est toutefois pas partagé par tous les participants. Le comité d'évaluation du concours de machinima de l'Atopic festival se compose de journalistes spécialisés dans le domaine des jeux vidéo et d'acteurs du monde culturel et de l'art contemporain. On observe une différence entre les arguments évoqués par les uns et les autres, les membres de commissions d'art contemporain jugeant favorablement les machinima faisant référence au monde de l'art, tandis que les participants du festival, notamment le premier prix de 2011[17], montre sa surprise pour avoir été primé sur une production sur laquelle il aurait passé une soirée, mais qu'il n'aurait pas intégralement terminée en raison d'une panne de son ordinateur : « j'étais tellement fatigué que j'ai lâché l'affaire » ; il dit n'avoir aucune prétention artistique et montre qu'il n'a proposé qu'une reprise des premières minutes du film Zardoz des années 60. L'un des membres du jury, journaliste pour Chronicart, commente dans le magazine[18] : « Dans une vaste fusion foutraque encore, le grand gagnant de la compétition, KingRabitt, emploie toutes sortes de techniques informatiques, pour un remake bizarre et inquiétant, assez beau, du nanard historique de John Boorman, *Zardoz* (Sean Connery en slip de cuir rouge). Le lauréat provoqua l'hilarité de l'assemblée de la remise des prix, à la Gaité Lyrique (le 17 novembre), en doutant de la santé d'esprit d'un jury, prompt à récompenser un tel film, « fabriqué n'importe comment et pas fini[19] » (Axel Zeppenfeld).

La manifestation de ce conflit interprétatif interroge les modalités de décodage et de codage des œuvres, puisque le machinima n'est pas interprété de la même manière par tous les publics.

La production de machinima aurait pris naissance dans le giron des communautés de joueurs, et tendrait à en sortir, pour embrasser les environnements virtuels comme matériaux de création audiovisuelle. Dès lors, face à ces formations et itinéraires hybrides des créateurs, peut-on analyser la signification de ces productions dans des conditions aussi homogènes que ne le propose, par exemple, l'analyse filmique ? La réponse à ces questions nécessite de positionner l'angle d'analyse dans un cadre englobant les domaines de l'art, des pratiques de fans et des pratiques amateur du numérique en général, afin d'appréhender la production de signification de façon transversale.

World of Warcraft it is called the "The Tauren Chieftains" and L80ETC. We were formerly known Level 70 Elite Tauren Chieftain and before that Level 60 Elite Tauren Chieftain, but due to the new level cap 80 in Wrath of the Lich King we are now Level 80 Elite Tauren Chieftain (leveled up from 70 during our epic performance at the 2008 Worldwide Invitational) ». Source : http://www.myspace.com/l80etc

[16] Acronyme de In Real Life, IRL désigne l'espace de la « vie réelle » en opposition à l'espace de la vie numérique.

[17] cf. Figure 10 ; section *Pastiche médiatique*.

[18] http://www.chronicart.com/webmag/article.php?id=1732 . Consulté le 31 mai 2012.

[19] Zeppenfeld, Axel. « Atopic Festival : Machinimas », Chronicart, 7.12.2011. En ligne : http://www.chronicart.com/webmag/article.php?id=1732. Consulté le 7 juin 2012.

Cet article postule que ces productions portent la trace de l'émergence d'une culture du numérique. Le phénomène marginal de la production de machinima dévoilerait ainsi le phénomène émergent de la production créative de la culture issue du numérique et de ses mécanismes de restitution et d'actualisation. Issus originellement d'une culture du jeu vidéo – ce que reflètent les revues qui publient les travaux sur les machinima (*Games and Culture*) – les machinima se seraient émancipés de ce médium en s'ouvrant à d'autres mondes numériques. Aujourd'hui, ces espaces de communication rassemblent donc à la fois des joueurs, des artistes, des fans et d'autres publics moins engagés, joueurs qui jouent occasionnellement aux jeux vidéo et les non joueurs qui communiquent dans les espaces en 3D. Ce décloisonnement des audiences interroge la reconnaissance sociale et la valorisation des machinima dans les circuits traditionnels ou émergents.

Profession, itinéraires

Un indicateur de l'avancement du processus de construction d'un espace de communication est l'apparition d'un circuit de professionnalisation et de valorisation. La culture numérique portée par les machinima s'apparente ainsi aux autres formes de productions créatives telles que les blogs de cuisine étudiés par Cardon *et al.* (2011), ou les sites des groupes de musique dans Myspace, étudiées par Beuscart et Crepelle (2011). Toutefois, à la différence de ces communautés qui utilisent le numérique pour valoriser des activités non issues du numérique, la valorisation des machinima pose un cas particulièrement intéressant de productions issues du numérique et qui ne peuvent se « fermer » pour réemprunter les circuits traditionnels tels que les livres de cuisine ou la production de CD et de concerts[20]. Composés dans le matériau numérique, les machinima ne peuvent sortir de l'espace numérique sans perdre une grande partie de leur spécificité. Privés de leur contexte de production-réalisation, les machinima seraient désolidarisés des contraintes de réalisation[21] : profondément déterminés par leurs sources et les outils qui permettent de les réaliser, tout comme la production cinématographique ou télévisée, les machinima, en sortant de leur espace originel, impliquent une posture interprétative différente.

1.3 L'analyse sémiopragmatique des espaces de communication numérique

On distingue traditionnellement deux approches en sémiotique : l'approche immanentiste et l'approche pragmatique que nous allons associer dans notre approche, comme le fait Roger Odin. L'approche immanentiste, celle de la sémiologie classique structuraliste, considère « le texte ou le langage comme un donné doté de caractères structuraux permanents », « un donné qu'il décrit sans référence à l'extérieur » (Odin, 2011 : 9) ; l'approche pragmatique émerge à la fin du 19ème siècle avec les travaux de C.-S. Peirce, qui considère que « l'énoncé et le texte ne font sens qu'en relation avec le contexte dans lequel ils sont émis et reçus » (Odin, 2011 : 9).

Cette opposition entre analyse de la structuration et analyse du contexte répond à un questionnement de fond dans les travaux sur les médias en général. Dans le domaine de l'analyse de la communication de masse, le même raisonnement est emprunté par les cultural studies, particulièrement l'école de Birmingham dans les années 60 : ainsi, Stuart Hall s'appuie conjointement sur des approches structuralistes de la *French Theory* et des approches ethnographiques, pour étudier le

[20] cf. section 4 *Modes de production*.

[21] cf. section 2 *Les machinima, des productions dérivées du numérique : analyse des contraintes.*

processus de décodage par différents degrés d'adhésion et de remise en question du message.

Dans le domaine de l'étude des jeux vidéo, les tenants de l'approche narratologique considèrent que, tout comme le cinéma, le jeu vidéo procède avant tout d'un acte narratif ; les tenants de l'approche ludologique, en s'opposant à la première approche, soulignent l'importance des règles qui constituent le jeu comme système formel (Schmoll, 2011). Ces deux courants relevant d'une approche immanentiste, leur critique s'inscrit dans une approche pragmatique qui met l'accent sur la subversion des règles par le joueur, l'investissement du jeu s'opérant dans une production de signification complémentaire au sens suggéré par le scénario (Sicart, 2011).

Dans la continuité de ces travaux aux méthodes inspirées de l'ethnographie, la sémiopragmatique pourrait être considérée comme une approche complémentaire à l'approche ethnographique, en permettant d'analyser tout à la fois les systèmes de réception et de production de la signification et en incluant l'analyse des détournements. Cette approche, fondée sur le constat de l'échec de la séparation de ces deux approches par les théoriciens, consiste à « mettre l'approche immanentiste dans la perspective pragmatique contextuelle » (Odin, 2011 : 17).

« Le double mouvement est en nous. D'une part, il nous est impossible de ne pas présupposer l'existence du texte, c'est-à-dire l'immanence – sans cette croyance, la vie sociale serait très difficile – ; d'autre part, il nous est aussi impossible de ne pas reconnaître que suivant le contexte dans lequel elle est effectuée, la construction du texte peut être différente (visée pragmatique) » (Odin, 2011 : 16).

Théorisé à partir d'une analyse de l'audiovisuel traditionnel (cinéma, télévision, films amateurs), l'appareillage théorique et méthodologique construit par Roger Odin ne peut bien sûr être directement appliqué aux machinima mais implique un transfert de connaissances. Ce transfert permet de mettre en évidence les divergences et spécificités de chacune de ces formes de productions médiatiques. La production de signification ne peut être analysée ni construite en regard des mêmes cadres interprétatifs ni des mêmes contraintes que l'audiovisuel traditionnel, sans manquer la part essentielle de la production signifiante propre au numérique : un double enjeu pragmatique ressort de la spécificité des conditions de production (détournement, appropriation, contournement) mais aussi de la spécificité des cadres de réception par les publics (connaissance préalable du scénario du jeu par exemple, pour comprendre en quoi il est détourné).

Roger Odin préconise d'effectuer l'analyse en plusieurs temps, en incluant préalablement à l'analyse immanentiste une analyse pragmatique contextuelle consistant à identifier les « contraintes régissant la construction du texte » (Odin, 2011 : 17).

A l'issue de cette première phase d'analyse, l'analyse des modes de production peut être conduite dans un second temps, de façon à effectuer une classification. Cette analyse est de type immanentiste puisqu'elle s'appuie sur les contenus, et pragmatique car elle prend pour axe de pertinence, suivant la démarche adoptée par Roger Odin, les compétences communicationnelles discursives des machinéastes et non des critères issus de l'analyse des contenus « en soi ».

Les films de famille étudiés par Roger Odin se caractérisent par une absence quasi totale de volonté de reconnaissance sociale, puisqu'ils ciblent naturellement le cadre familial. En revanche, on observe depuis une dizaine d'années une volonté claire de la part de certains machinéastes, de s'engager dans des trajectoires de reconnaissance. L'espace de communication des machinima est suffisamment élaboré pour proposer des circuits de valorisation et de professionnalisation : il est

dès lors possible d'interroger un opérateur important du processus de légitimation culturelle, le mode de production artistique : ces dimensions sont analysées dans un troisième temps[22].

Corpus et entretiens

Un corpus a été constitué, en prenant pour source des références de machinima citées dans les articles de recherche, mais également des sources créées par les acteurs du domaine[23]. Une base de données rassemblant les machinima, et des métadonnées telles que la date, l'auteur, le résumé, les jeux-sources, a été créée et rassemble actuellement 150 références.

Dans un premier temps, une typologie de machinima a été constituée en tentant de contourner la distinction entre machinima de création et machinima de joueurs (ou de fans)[24], en prenant pour axe de pertinence les références aux médias ou aux genres médiatiques. Ont ainsi été distingués : la performance ludique (*speedrun*, parties commentées), la fiction (comédie, drame, documentaire-fiction), les magazines (talk shows, actualité), les productions crossmédiatiques (pastiches, séries télévisées, publicités) (Georges & Auray, 2011). Le travail présenté ici réagence cette première classification en changeant d'axe de pertinence.

En complément de cette double approche des contenus, des entretiens qualitatifs ouverts ont été conduits avec des acteurs du domaine : organisateurs de festivals, professionnels du jeu vidéo et de l'informatique, réalisateurs de machinima, artistes. Des entretiens en ligne ont été consultés sur le site *Machinima.fr* (aujourd'hui fermé).

L'analyse des trajectoires de consécration a été opérée dans une double démarche, l'une qualitative, consistant à analyser les stratégies adoptées par les réalisateurs de séries de machinima, l'autre quantitative, visant à extraire des machinima dans YouTube, et analyser leurs trajectoires de diffusion.

2 Analyse des contraintes, entre appropriation et détournement

L'analyse des contraintes permet de tenir compte du dialogue opéré par le machinéaste, entre les conditions techniques et sociales de réalisation et son projet. Les contraintes sont ici définies comme la part *a priori* non négociable du contexte de production d'un machinima et dans la transgression de laquelle se nichent les pratiques d'appropriation et de détournement.

Roger Odin distingue trois conceptions de la contrainte : les contraintes qui seraient universellement partagées, celles de la langue, et celles des représentations culturelles idiosyncrasiques. Premièrement, les cognitivistes mettent en évidence des contraintes universellement partagées selon ce point de vue, « notre appareillage perceptif et neuronal est très largement le même depuis des milliers d'années (…), c'est ce même appareillage qui est aujourd'hui partagé par tout être humain ». Ainsi, les contraintes naturelles (Odin, 2011 : 26-52) concernent la reconnaissance de l'identité-*idem*, d'automatismes cognitifs (perception du plat, du mouvement, du relief) ; les contraintes narratives concernent la mise en intrigue propre aux récits, aux mythes, à la littérature, à la bande dessinée, au théâtre, aux articles de presse, aux recettes de cuisine, et à la vie quotidienne en général. Secondement, d'autres théoriciens mettent en évidence la contrainte de la langue : notre communication

[22] cf. section 4 : *Mode de production artistique et trajectoires de reconnaissance.*

[23] Les références aux machinima ont été extraites de forums, de sites internet de machinéastes, de Wikipédia, de sites spécialisés, d'articles de blogs, et des entretiens conduits pour cette recherche.

[24] cf. : *présentation de la problématique artiste/fan.*

serait contrainte par notre relation à la langue. Pour certains, elle régirait les catégories les plus fondamentales de notre pensée, elle influerait sur la lecture des images : la lecture des images serait ainsi vectorisée conformément à la vectorisation du discours écrit ; Jack Goody montre par exemple comment les tableaux et graphiques jouent un rôle dans la construction de certaines formes de pensée. Enfin, une troisième conception des contraintes est adoptée par les *cultural studies*, s'opposant à celle des cognitivistes et insistant sur les différences, l'identité, et les idiosyncrasies, prenant en compte les usages sociaux. L'analyse de ces faisceaux de contraintes[25] permet de construire l'espace de communication « espace à l'intérieur duquel les faisceaux de contraintes poussent les actants (E) et (R) à produire du sens sur le même *axe de pertinence* » (Odin, 2011).

En sus de ces trois catégories de contraintes, la communication dans le matériau numérique (visuel, textuel ou tactile) implique la contrainte de la maîtrise du numérique en général ; plus particulièrement, la réalisation de machinima dans les mondes virtuels pose des contraintes spécifiques qui ne sont pas apparentes dans le machinima considéré comme production finalisée, mais en lesquelles résident des effets de sens. En effet, les machinima sont des audiovisuels composés de captures vidéo de jeux : ce sont des audiovisuels, mais, étant donné qu'ils sont produits dans un contexte numérique, ils en contractent les contraintes et les spécificités, tant du point de vue de leur production que du point de vue de leur décodage ou de leur réception. La mémorisation, la gestion de la caméra, la gestion des personnages, l'apparence de l'interface et des personnages, les règles, le scénario, le genre du jeu, constituent autant de défis à la créativité du joueur. Le processus de production-réalisation consiste dès lors en le « faire avec » (De Certeau, 1980). Il s'agit de développer des programmes ou, plus généralement, trouver des outils et des astuces pour contourner l'absence de ces fonctionnalités sur l'interface de jeu, lorsqu'elles ne sont pas prévues par les concepteurs.

Les contraintes de production des machinima tiennent au processus de simulation des techniques de réalisation traditionnelles. Par exemple, au contraire des acteurs réels, les avatars ne peuvent être dirigés de la même façon, puisque l'avatar ne peut spontanément interpréter son rôle, et puisque le joueur ne peut généralement manipuler qu'un seul avatar à la fois. Autre exemple, la caméra est déterminée par défaut et pour l'ensemble du jeu dans un seul angle de vue (hors les scènes cinématiques), soit la vision à la première personne, ou la vision à la troisième personne : le machinéaste ne peut la gérer avec autant de liberté que dans les conditions réelles. Cet examen est déterminant pour la bonne compréhension des enjeux de la production créative et de signification.

L'analyse des contraintes nous a permis de distinguer trois périodes ou trois degrés, présentés ici et qui correspondraient à trois cadres de production et d'interprétation différents.

[25] Roger Odin définit le contexte comme « un faisceau de contraintes », dont il remarque que le caractère innombrable a parfois fait considérer cette analyse comme « la pierre d'achoppement de la pragmatique » (Odin, 2011 : 25).

	Modification/détournement
Degré 1 : détournement des cadres	Mémorisation, affichage de l'interface, règles du jeu, genre du jeu
Degré 2 : détournement du contenu et diffusion	Scénario du jeu, gestion du personnage, de la caméra : développement de la postproduction : enregistrement des voix, montage, traitement de l'image. Diffusion ; création de séries, jeu sur les formats
Degré 3 : agrégation de données hétérogènes	Mélange de sources différentes Usage pour appuyer une création d'une autre filière : composition musicale, création scénaristique, pastiches, remédiations

Tableau 1. *Trois degrés de détournement*

2.1 Première phase ou premier degré : sortir du jeu/créer un jeu second

Les premières vidéos sont réalisées dans les jeux vidéo, et destinées aux joueurs de ces jeux vidéo : les références signifiantes le sont par rapport au jeu et non par rapport à des références culturelles extérieures. Les règles du jeu sont détournées, ainsi que le scénario et le genre : il s'agit pour le joueur de prolonger la durée de vie du jeu, en se lançant des défis que le jeu ne propose pas.

Mémorisation

La contrainte de mémorisation est conditionnée à la fois par les performances techniques des ordinateurs (capture vidéo, enregistrement des scripts) et à la fois par les fonctionnalités du jeu vidéo (fonctionnalité de capture).

Les premiers machinima réalisés par les joueurs au début des années 90 (*speedruns*) sont mémorisés sous forme de scripts ou logs, échangés dans les forums de joueurs ou mis en partage sur internet. De ce fait, les performances mémorisées par ce procédé ne sont « jouables » que par les joueurs qui disposent d'une version du jeu d'origine installée sur leur ordinateur.

Avec l'apparition de la possibilité de tourner des vidéos à partir de la carte graphique ou de l'écran (externe), les machinima s'ouvrent à de nouveaux publics qui n'ont pas nécessairement le jeu installé, et donc à des non joueurs. Doom (1993), puis Quake, mettent à disposition des outils pour faire rejouer les jeux. La possibilité d'enregistrer des captures vidéo désolidarise l'objet vidéo du jeu vidéo-même. L'allégement de cette contrainte, vers un format plus facilement gérable en production et en réception, ouvre la création comme les publics.

Affichage de l'interface

Des utilisateurs développent des programmes qui permettent d'améliorer les conditions de visionnage de la scène en supprimant par exemple l'affichage de l'interface de gestion, ou encore en agrémentant la postproduction par des programmes de synchronisation labiale. Dans *Operation Bayshield*, considéré comme le véritable premier machinima de l'histoire en tant que produit d'un détournement d'un jeu vidéo (Lowood, 2008), l'interface de Quake a été personnalisée par des modifications de texture, des effets visuels, ou des techniques rudimentaires de synchronisation des lèvres.

Détournement des règles, du scénario et du genre du jeu

Le scénario, les règles du jeu et le genre du jeu sont les aspects des mondes virtuels et des jeux vidéo qui font le plus souvent l'objet de détournements.

Ainsi, les joueurs, dans les speedruns et les Quake movies, se lancent le défi de terminer le jeu en un minimum de temps plutôt que combattre les ennemis et résoudre les missions. Certaines réalisations sont demeurées emblématiques du genre, comme celles de l'équipe Quake done quick : *Quake done Quick* (1997), *Quake done Quicker* (1997) et *Quake Done 100% Quick* (1997). Le premier volet de la série consiste à jouer le jeu en difficulté maximale et le troisième (d'une durée de 72 :45) en tuant 100% des ennemis, ce qui lui confère les titres de « The bloodiest and goriest Quake Movie ever made[26] » et « The longest Quake Movie ever made » (Jagged). Le scénario extrêmement complexe du jeu Quake est passé sous silence ou détourné, le jeu vidéo est vidé de toute substance narrative pour devenir un champ de course, une spectacularisation des prouesses du joueur[27].
Outre les *speedruns*, les premiers machinima revendiqués par les défenseurs des machinima créatifs, tels que *Diary of a camper* (1996), des Rangers Clan, ou encore *Operation Bayshield*[28] de Clan Undead (1997), se démarquent du genre par l'existence d'une construction narrative et d'une mise en scène des avatars, en décalage avec le ton du jeu d'origine. *Blahblalicious*[29] (1997) se caractérise par son humour surréaliste et son caractère débridé, prenant le contrepied du jeu initial.

Cette première phase de production filmique dans les jeux vidéos ouvre de nouvelles perspectives : il est possible de s'affranchir de l'interface du jeu pour créer de petits films qui progressivement se détachent des conditions visuelles du jeu et donc du contexte sémiotique du jeu. Mais l'impossibilité de changer d'angle de vue ou d'adopter celui d'autres personnages simultanément, rend l'exercice très contraint et limité.

2.2 Deuxième phase ou deuxième degré : simuler le cinéma et diffuser

Une seconde phase apparaît postérieurement à cette phase d'émergence. Des jeux commencent à intégrer des outils de réalisation de machinima, des outils spécifiques sont conçus.

Au début des années 2000, une dispersion de la communauté Quake est observée (Gaudette, 2009) et les communautés se restructurent autour d'autres plateformes qui proposent des univers graphiques, narratifs et culturels plus variés. Aux équipes de joueurs de Quake[30] succèdent d'autres équipes autour de Halo[31], autour des jeux de simulation (Sims, The Movies), des jeux d'action-aventure (Tomb Raider, GTA), des jeux de rôle (Cities of Heroes, World of Warcraft), des jeux de sport (EA Sports : séries FIFA, NFL et NHL ; TrackMania). La diversification de l'offre vidéoludique permet un redéploiement des communautés de producteurs de *Quake movies* dans des communautés s'agrégeant autour de jeux ou genres de jeux spécifiques. Au cours de ce changement de dispositif de production, le public des machinima s'élargit, conservant un public de joueurs et s'élargissant à un public non joueur. Toutefois, les équipes n'ont pas disparu mais se

---

[26] Jagged's Quake Movie Reviews. http://www.vortexq.com/. Consulté le 21 novembre 2011.
[27] cf. section *Mode spectacularisant*.
[28] http://www.archive.org/details/opbay. Consulté le 31 mai 2012.
[29] http://www.youtube.com/watch?v=HqGIIoSSQQ8 . Consulté le 31 mai 2012.
[30] Ex. : Rangers Clan, Quake done Quick, Clan Unlead.
[31] Ex. : Ill Clan, Fire Team Charlie, TGO GmBhy, Strange Company, Bong + Dern Productions, Rooster Teeth Productions.

sont parfois professionnalisées en sociétés de production[32]. Elles restent prolifiques en s'organisant autour d'autres FPS (Halo, Unreal Tournament, Half-Life, Garry's mod).

Gestion de la caméra

Une contrainte importante de réalisation est le point de vue de la caméra proposé par le jeu. Les jeux d'aventure proposent une caméra traditionnelle à la troisième personne, les jeux d'action une caméra en vision subjective : dans un film ou une capture d'écran, ce point de vue unique peut empêcher le rendu d'effets issus de l'audiovisuel traditionnel tel que le gros plan, le travelling, ou tout simplement peut empêcher d'adopter un autre angle de vue que celui de son personnage.

La possibilité de gérer la caméra est facilitée dans la version 4 de GTA : en effet, la version PC du jeu intègre un logiciel qui permet au réalisateur de s'affranchir des contraintes de la vue du personnage. Tout en ouvrant les machinima à un public de créateurs plus large, par la facilitation des moyens de production, la question se pose des limites du genre : lorsqu'il n'y a plus de détournement, est-ce bien encore un machinima ?

Gestion des personnages

A la différence des acteurs de cinéma, les acteurs des machinima sont des avatars pilotés à distance par d'autres joueurs que le réalisateur. Leur expression faciale est moins mobile, la synchronisation labiale est souvent absente : l'usage d'avatars présente des contraintes expressives et d'habileté de manipulation des raccourcis clavier.

A la différence des personnages de films d'animation qui sont librement manipulables par l'animateur à condition qu'il sache modéliser les expressions et le mouvement dans le logiciel utilisé, les personnages des machinima disposent d'un registre expressif et de mobilité limité, et ne peuvent être manipulés que si le jeu présente des fonctionnalités multi-joueurs.

Dans les jeux massivement multi-joueurs, la mise en scène des personnages nécessite la gestion simultanée de plusieurs comptes. Ainsi, des joueurs interrogés témoignent de réaliser des machinima avec plusieurs écrans, plusieurs ordinateurs et plusieurs comptes en simultané, de sorte à gérer l'ensemble des protagonistes de leur scénario, ou encore de convenir au préalable d'un scénario avec les autres joueurs, et de gérer ainsi le déroulement du tournage en chat audio.

Une autre solution, adoptée par les Riches douaniers[33] dans *Héros dédaigneux*, est de mettre en scène son personnage, non en comptant sur la direction d'acteurs, mais en suscitant des réactions de la part des autres joueurs. Ainsi, faisant danser leur personnage, habillé d'un simple pagne, sans le faire entrer en interaction verbale avec les personnes qui l'interrogeaient au début de sa performance, les Riches douaniers sont parvenus à susciter un moment hors du jeu dans le jeu. « C'était étonnant et incroyable, de nombreux joueurs se sont mis à danser spontanément tout autour du personnage, en adoptant parfois des chorégraphies très recherchées[34] » (Gilles Richard).

---

[32] Ex. : Strange Company, Edgeworks Entertainment, ou encore Pixel Valley Studio et Electric Sheep Company issues de Ill Clan.

[33] Les Riches douaniers sont l'association de deux artistes, Gilles Richard et Fabrice Zoll, dont les productions (machinima, impressions numériques) s'inscrivent explicitement dans le domaine de l'art contemporain.

[34] Entretien avec les Riches douaniers réalisé dans le cadre du séminaire Histoires de l'internet, coorganisé par Fanny Georges et Valérie Schafer, 22 juin 2011, 10h à 12h, Maison des Sciences de la communication et de l'interdisciplinarité (MSCI), Paris.

En regard des personnages des films d'animation, les avatars présentés dans les machinima peuvent être des personnages non animés par le joueur, comme on vient de le voir, ou encore des personnages totalement autonomes (des bots), ou encore semi-autonomes. Dans ce dernier cas, la gestion des acteurs implique des stratégies sophistiquées. Dans Les Sims, les joueurs interrogés témoignent de leurs stratégies pour gérer les personnages, doués dans ce jeu d'une autonomie : de la sorte, une scène qui aurait été simple à réaliser dans un autre jeu où les personnages n'ont pas d'autonomie, se complexifie dans ce jeu d'une surcouche importante de stratégie de gestion d'acteurs, pour susciter une expression de peine ou de joie, une chute ou une fuite, qui participe de l'amusement éprouvé par les réalisateurs de machinima, mais qui reste invisible dans la vidéo pour celui qui n'a jamais essayé de réaliser un film dans ce jeu. Interrogé sur les procédés qu'il adopte pour filmer le suicide de son Sim, un machinéaste s'explique. « C'est assez dur en fait, je l'ai fait enlever par les extraterrestres et quand il revient il est balancé par la soucoupe volante j'ai donc utilisé le code moveObjects on, pour déplacer la soucoupe et placer mon Sims à l'endroit où je souhaitais qu'il tombe, ensuite pour le sang j'ai fait une photo du Sims à terre et j'ai ajouté le sang avec Photoshop, et oui parfois on est obligé de bidouiller !!! » (Samynipouce).

Figure 1. *Le héros dédaigneux (2009) Les Riches douaniers.*

Figure 2. *Blahbalicious (1997) Avatar and Wendigo*

« Faire avec » ou faire sans : la tentation du progiciel et la sortie du second cadre interprétatif et de production

Les contraintes techniques ne pèsent pas également sur les conditions de production de machinima. Des logiciels permettant de contourner ces difficultés sont créés, et constituent des environnements non ludiques de réalisation, tout en s'insérant dans le contexte ludique initial, comme les logiciels distribués dans les manuels de réalisation d'Hugh Hancock, *Machinima for dumnies* (2007), ou *The art of machinima* de Paul Marino (2004). Ces logiciels spécifiques[35] permettent de

[35] Hugh Hancock crée le logiciel *Lithtech Film Producer* pour réaliser *Ozymandias* (1999).

s'affranchir de toutes ces contraintes en se rapprochant des conditions de réalisation de films d'animation ou de cinéma.
The Movies est un jeu qui a pour objet-même de réaliser des machinima. Selon certains critiques de machinima, ce jeu aurait signé la mort du genre en standardisant les modes de production (Gaudette, 2009 ; Di Crosta, 2009 ; Sotaama, 2007). Or, faire *avec* ces contraintes ou faire *sans* n'est pas une simple question de confort pour les producteurs : ce choix engage non seulement la démarche d'interprétation, mais aussi les relations qui unissent les membres des communautés. Avec l'usage d'un logiciel adapté, le créateur devient plus autonome et plus libre, ce qui pose la question des limites du genre et peut expliquer l'éclatement des communautés observé au début des années 2000.
De la facilitation des conditions de réalisation des machinima à l'ouverture des publics, les contraintes techniques s'affaiblissent et les contraintes sociales se complexifient de la coexistence et coactivité de communautés aux cadres interprétatifs très différents. Si la revendication-même de l'appellation de machinima implique, depuis l'apparition du mot, la volonté de faire reconnaître ces films tournés dans les jeux vidéo comme des œuvres de création, ce n'est qu'aux alentours de 2003-2004 que l'on voit apparaître une volonté des éditeurs de jeux vidéo de valoriser la production de machinima tout en recourant à une technique de marketing novatrice. Ainsi, Epic Games, Maxis, Cryptic Studios incluent des outils de création de machinima dans les jeux et organisent des concours de création. Cette intégration, par les éditeurs, de fonctionnalités et de dispositifs incitatifs à la création de machinima, permet au public des producteurs de machinima de s'élargir. Apparaissent des créateurs individuels qui produisent des films à vocation artistique ou transgressive (Gaudette, 2009) tels que *Anna* (2003) de Katherine Anna Kang, *My Trip to Liberty City* (2003) de Jim Munroe, *The Journey* (2003) de Friedrich Kirschner.

2.3 Troisième phase : agrégation de données hétérogènes, segmentation forte des secteurs et des trajectoires de consécration

L'émancipation des contraintes techniques a donné de l'essor à la communauté de machinima, tout comme le web 2.0 a stimulé la production de pages personnelles, par la facilité d'utilisation. Dès lors, il n'est plus nécessaire d'avoir des compétences techniques pour mémoriser les logs ou programmer des patchs et ad-on pour adapter le médium à son projet. Les machinéastes ne mentionnent que rarement l'usage d'un logiciel pour la réalisation, de sorte qu'il ne relève plus que de la connaissance personnelle et pratique des conditions de réalisation par le récepteur, de les repérer pour identifier cet usage.

Par ailleurs, l'offre de jeux se diversifiant et les éditeurs encourageant les productions créatives des joueurs en les intégrant dans leur marketing et en organisant des concours, stimulent la production et la variété. Dès lors apparaissent les contraintes liées à la reconnaissance et une professionnalisation est possible.

Outre l'offre des éditeurs de jeux vidéo, la popularisation des environnements virtuels semble jouer un rôle dans l'ouverture de l'espace de production des machinima aux artistes et aux non joueurs. Le succès de Second life en 2003-2004 s'accompagne d'une production filmique intense. Les machinima tendent à ne plus s'organiser autour d'un seul dispositif, mais d'un ensemble de dispositifs. Apparaissent les machinima utilisant plusieurs univers virtuels dans le même film, par exemple dans Terra de Rod Pulsar[36], qui utilise des images issues de Mass Effect

[36] http://www.youtube.com/watch?v=YYDo2iGwYtQ&feature=relmfu. Consulté le 31 mai 2012.

1 et 2, Disaster : Day of Crisis, Grand Theft Auto 4, Napoleon total war. Des machinima associent des séquences vidéos tournées hors du numérique, l'*Amnésie infantile*.

2.4 Jouer le jeu des contraintes, jouer le jeu du sens : définition des axes de pertinence en vue de l'analyse des modes de production

L'analyse des contraintes a permis de mettre en évidence trois périodes qui correspondraient à trois cadres interprétatifs différents. Initialement homogènes, à partir des années 2000, les espaces de communication se seraient éclatés en autant d'espaces de communication que de plateformes ludiques (ex. : The Sims, GTA, World of Warcraft, Halo) ou communicationnelles (ex. : Second Life). L'arrivée des producteurs de machinima issus du monde de l'art et des communautés de fans, renforce le phénomène de multiplication.

Cette analyse du flux et du reflux des contraintes techniques et sociales permet de mettre en évidence des points saillants dans la trajectoire de construction de l'espace de communication des machinima :

- l'émancipation des contraintes techniques par le recours à des programmes qui facilitent la production tout en effectuant un détournement des contraintes initiales de réalisation,
- l'encouragement des productions par les industries-sources (ici, les éditeurs de jeu vidéo),
- l'insertion des productions dans les festivals d'art (vidéo, art contemporain, art vidéo).

Dans la section suivante, l'analyse des modes de production de sens permettra de mettre en évidence les cadres interprétatifs mobilisables par ces différents acteurs de la construction de l'espace de communication de sorte à expliciter les enjeux de l'émergence de conflits interprétatifs.

3 Modes de production du sens

Roger Odin (2011) analyse les modes de production du sens comme processus mobilisés par les acteurs dans un même espace de communication. Pour analyser les modes de production du sens, il est possible soit de considérer chaque espace de communication comme étant fédéré par un objet (un jeu, un espace 3D), ou suivre le processus d'évolution des communautés, dans une dynamique transversale à ces objets, pour effectuer des regroupements par ordre de compétence communicationnelle. Roger Odin définit la compétence communicationnelle discursive comme « un réservoir dans lequel les acteurs de la communication (Emetteur et Récepteur) viennent puiser pour produire du sens en mobilisant tel ou tel processus » (Odin, 2011 : 44). Cette notion de compétence est différente de la compétence linguistique selon Noam Chomsky, innée et indépendante de toute influence du contexte : Roger Odin la situe davantage dans la filiation de la compétence communicationnelle selon Dell Hymes. Il différencie quatre types de compétence communicationnelle : la compétence communicationnelle discursive, la compétence sémio-linguistique (maîtrise des langages), la compétence socioculturelle (dimension interactionnelle et sociale de la communication), et la compétence référentielle (relation aux domaines d'expérience et aux objets du monde).

L'analyse de la compétence communicationnelle discursive concerne donc les procédés mobilisés par les acteurs pour produire du sens : pour analyser les relations entre les acteurs de l'espace de communication (professionnels du jeu vidéo, artistes, joueurs) dans la partie suivante, nous mettrons en perspective les analyses des

stratégies de mise en visibilité et de valorisation étudiées par Cardon *et al.* (2011) et Beuscart et Crepelle (2011) avec une analyse de la compétence socioculturelle et du mode de production-réalisation artistique.

L'analyse de modes de production du sens s'articule étroitement, dans le cas des machinima, avec les modes de production concrète des films : on considère que les machinima peuvent être des propositions d'interprétation de l'expérience vidéoludique ou virtuelle. Toutefois, certains machinéastes utilisant le médium numérique pour réaliser des films qu'ils ne peuvent réaliser au cinéma, les modes de production du sens peuvent aussi adopter une acception plus traditionnelle.

Pour qu'un mode de production du sens soit homogène, il faut présupposer « que les actants de la communication acceptent l'un et l'autre de jouer le jeu de l'espace de communication pour lequel elles ont été conçues. Ces productions pourraient être lues tout autrement dans un autre espace de communication ». (Odin, 2011 : 46).

Le tableau 2 (présenté plus bas) synthétise les caractéristiques des différents modes de production identifiés dans cette section.

3.1 Mode spectacularisant : les performances ludiques

Selon Roger Odin, le mode *spectacularisant*[37] est celui auquel le spectateur a recours « face à tout spectacle vivant ou à sa retransmission télévisuelle : représentation théâtrale, concert, ballet, spectacle de variétés, cirque, combat de boxe, match de foot ou de rugby etc. » (Odin, 2011 : 52). Ce mode s'apparente aux genres que nous avons intitulés « performance ludique » et « parties commentées ».

Le genre le plus prolifique de machinima est le plus conforme aux activités courantes du joueur, si ce n'est qu'il est opéré par les joueurs brillants : dans ce genre, il s'agit de jouer avec le plus d'habileté et de dextérité possibles. Les premiers machinima réalisés avec Doom relèvent de cette catégorie. Selon Gaudette (2009), cette catégorie est la plus éloignée de la définition des machinima car elle ne recourt à aucune technique d'élaboration filmique.

Ce genre prospère actuellement encore sous forme de séries réalisées par des joueurs individuels. Actuellement, ce genre est le plus visible dans YouTube à travers celui des parties commentées. Le format est bien défini : il s'agit pour le joueur de capturer sa partie pendant une dizaine de minutes en commentant ses actions en temps réel ou le plus souvent en postproduction. Certains joueurs producteurs de cette catégorie de machinima sont de véritables célébrités, tels que TobyGames ou Pyrotoz. Dans YouTube, sur la chaîne Machinima realm, cette catégorie est la mieux notée et la plus populaire. Les joueurs font preuve non seulement de dextérité dans le maniement du jeu, mais surtout de charisme et de répartie. Par exemple, TobyGames fait partie des rares joueurs à commenter sa partie en temps réel et anime une chaîne de machinima en déclinant son univers ludique, familial et personnel à travers d'autres espaces dans YouTube. Pour le spectateur, il s'agit de s'identifier, le temps d'une vidéo, à ces joueurs dextres et expérimentés, et de passer les niveaux sans difficulté, pour apprendre les techniques et savoirs-faire. Les commentaires oraux renforcent le sentiment d'identification, les joueurs parlant à la première personne et faisant part de leurs pensées spontanées en

[37] Il le définit de la manière suivante : niveau de l'espace : création d'un espace spectaculaire ; niveau discursif : n'importe quel niveau discursif ; niveau affectif : avec des personnes réelles (chanteurs, danseurs, acteurs) et non fictives ; niveau énonciatif : construction d'un énonciateur réel interrogeable en termes d'identité et de faire (Odin, 2011 : 52).

temps réel (ex. : TobyGames[38]), mais aussi, en postproduction de leurs pensées et de leur philosophie du jeu, sur fond de bastonnade en différé (ex. : Pyrotoz[39]).

L'espace est celui du jeu considéré comme espace réel et immédiat, sans mise en fiction ou comparaison avec l'espace du corps ; la description du mode est la même que celle définie par Roger Odin, si ce n'est que dans le cas de ces machinima, l'espace de la mise en scène est centré autour de la performance effectuée par l'énonciateur (performance ludique) ou par les autres joueurs dont l'énonciateur commente la partie (parties commentées).

3.2 Mode documentarisant

Cette catégorie[40] rencontre les genres du documentaire et du format magazine de société.

Le genre documentaire est bien illustré par *French democracy* (2005) d'Alex Chan, qui est un documentaire-reportage. Ce machinima propose une lecture des événements à l'origine des émeutes des banlieues françaises d'octobre 2005.

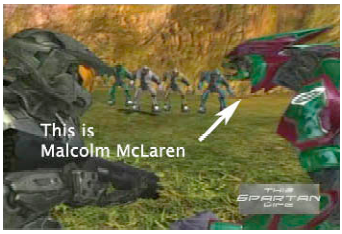


Figure 3. *Mode documentarisant : exemple de talk show – Damian Lacedaemion, présentateur de la série This Spartan Life, et copie d'écran mémorisant le passage de Malcom McLaren dans l'émission.*

Modes de production du sens*	Genres de machinima	Niveaux*				
		Espace*	Discursif*	Enonciatif*	Affectif*	Expressif
Spectacularisant*	Performance ludique	Espace « réel » du jeu	Commentaire (méta-discursif)	Centré sur l'énonciateur, réel à la première personne	Personnes réelles (joueur(s), commentateur)	Mise en scène de soi ou des autres
	Parties commentées	Espace « réel » du jeu				
Documentaire*	Documentaire	Espace	Production	Centré sur	Non	Mise en

[38] http://www.youtube.com/user/TobyGames. Consulté le 31 mai 2012.
[39] http://www.youtube.com/user/pyrotoz. Consulté le 31 mai 2012.
[40] Odin définit ainsi le mode documentarisant (Odin, 2011 : 58) : au niveau de l'espace il est le mode de l'expérience du réel, au niveau discursif il se caractérise par une production d'informations, il est indéterminé au niveau affectif, et au niveau énonciatif, ce mode consiste en la construction d'un énonciateur réel interrogeable en termes d'identité, de faire et de valeurs. Ce mode de production se caractérise par un niveau discursif de production d'information ; au niveau énonciatif, il est centré sur les entités filmées, l'énonciateur tenant le rôle de médiateur entre le récepteur et les personnages documentés.

	informatif	réel	d'informations*	les entités filmées, énonciateur tenant le rôle de médiateur	déterminé *	scène de autres
	Magazine de variété, talk-show	Espace « réel » du jeu ou du monde virtuel				
Energétique*	Clip*	L'espace virtuel comme espace de l'errance	Variations rythmiques et d'intensité*, signification de la bande-son	Enonciateur effacé	Empathie avec le message, intériorisation	Mise en scène du médium et des images
	Artistique expérimental					
	Publicité	Espace virtuel comme espace réel				
Fictionnalisant*	Documentaire fiction	Espace virtuel comme espace réel	Construction d'un récit*	Construction d'un énonciateur fictif*	Mise en phase avec les événements racontés*	Mise en scène d'une intrigue fictive
	Comédie*	Espace virtuel comme monde de la fiction				
	Action*					
	Drame*					
	Insertion dans les médias	Espace virtuel opposé à l'espace réel				
Pastiche	Pastiche d'un clip, d'un film, d'une œuvre	Espace imité ou détourné	Imitation du récit	Imitation de l'énonciateur	Plaisir du fan	Imitatio

Tableau 2. *Modes de production du sens et compétences communicationnelles et expressives mobilisées. Les astérisques* indiquent les notions issues de Roger Odin (2011)*

Certaines séries de machinima proposent un format magazine de société, en s'inspirant des versions audiovisuelles et radiophoniques du genre. *The Grid Review serie*[41] (2007) est un journal en 8 épisodes, réalisé par Elderman & Electric Sheep Company, qui couvre avec humour toutes les actualités de second life et des mondes virtuels : rubriques aménagement urbain et architecture, business et économie, société, divertissement, mode, gouvernance, événementiel, et même

[41] http://thegridreview.com/. Consulté le 31 mai 2012.

« tips et comment faire pour… ». *This Spartan Life* (2005), de Bong+Dern Productions, est une série de 7 épisodes divisés eux-mêmes en 5 ou 6 modules et réalisés dans Halo (Halo 2, Halo 3 et Halo Reach) dans le genre du *talk show*. Le format, régulier, contient une présentation par l'animateur Damian Lacedaemion, les entretiens avec des invités, ainsi que des rubriques parmi lesquelles Body Count, débat entre joueurs sur fond de combat. Des célébrités, telles que des membres du Ill Clan ou encore Malcolm Mac Laren, l'ex producteur des Sex Pistols, sont interviewées dans Halo tout en explorant les cartes du jeu parmi d'autres joueurs qui peuvent perturber le déroulement de l'entretien.

A l'inverse du mode spectacularisant, qui reste centré sur la valorisation de l'énonciateur, le mode documentarisant est centré sur la mise en scène des membres des mondes virtuels, ou des personnalités interrogées qui manipulent leur avatar dans le monde virtuel. Ce mode, plus que les autres, pose la question de la relation au réel mis en scène : dans *French democracy* ou *This spartan Life*, il s'agit bien de mettre en scène l'espace « IRL » hors ligne (événements, personnalités) par le machinima, tandis que dans *The Grid review*, l'espace virtuel est pris comme source d'informations. Ce genre, plus qu'un autre peut-être, serait susceptible de dévoiler le changement du rapport au réel, tout comme le documentaire d'Alva Noto, classé dans le mode fictionnalisant pour sa dimension de documentaire-fiction, mais qui pourrait également être rangé dans ce glissement du virtuel dans l'espace concret de la vie quotidienne, source en soi d'actualités et d'informations.

3.3 Le mode énergétique : clip, publicité, machinima expérimentaux

Le mode énergétique trouverait sa manifestation emblématique dans le vidéo-clip : « nombre de clips ne racontent pas une histoire, mais m'entraînent dans un savant défilement d'images mobilisant toutes les ressources du langage cinématographique » (Odin, 2011 : 53).

Figure 4. *Mode énergétique – Publicité d'Areva inspirée de Sim city*

Figure 5. *Mode énergétique – machinima expérimental : Chevauchée Nocturne (2006) des Riches douaniers.*

Selon Roger Odin, ce mode se caractérise par la construction d'un espace image-son, fondée sur les variations rythmiques et les variations d'intensité du son[42]. Appliquée aux machinima, cette catégorie, très intéressante, met en relief les

[42] Au niveau affectif, Odin pense qu'il provoque des « effets » plus que des affects, et au niveau énonciatif, le mode se caractérise par la construction d'un énonciateur fictif.

créations qui jouent sur le déferlement d'images ou de son, ou sur un changement de temporalité.

Des films publicitaires peuvent être réalisés en machinima : c'est l'un des services que proposent d'ailleurs les sociétés telles que Pixelvalley Studio ou Strange Company, qui trouvent leur origine dans les clans de joueurs de Quake. En 2000, l'équipe de Strange Company a réalisé une série de 4 épisodes intitulée *Matrix 4X1,* réalisés dans le moteur 3D d'Half Life, reproduisant quatre scènes du film Matrix pour MotivAction, une société anglaise reconnue de management et événementiel, qui souhaitait agrémenter un événement sur le thème de Matrix par une technologie de jeu vidéo en 3D. Ces publicités, plutôt que de vendre des produits, sont plutôt utilisées pour évoquer des ambiances dans un flux d'images, pour connoter l'image de la société (ex. : machinima *corporate* d'Areva[43] de H5, inspiré de Sim City). Des machinima peuvent être réalisés pour communiquer des messages (ex. : fêter la bonne année). Dans ce contexte marketing, le mode énergétique est mis au service de l'image de la marque : il construit une ambiance, il agit par connotation.

Dans le contexte artistique, on distingue assez clairement des machinima jouant sur la temporalité, soit en accélérant le temps, tels que *Chevauchée Nocturne* (2006) des Riches douaniers, d'une durée de 6'24 minutes, qui met en scène un cavalier chevauchant son destrier sans aucune autre action. L'image est traitée graphiquement en bichromie de sorte que seuls les contours du cavalier son dessinés : tout lien avec le jeu d'origine est rompu. Une voix s'adresse au cavalier et met en résonance sa situation sur le mode poétique. Jouant sur l'accumulation d'images et de contextes, *Pattern Island* de Benjamin Nuel, réalisé dans Second Life, joue sur l'association surréaliste. *WartHog lump a halo physics experiment* (2002) de Randall Glass montre une avalanche de balles et de détonations de bazookas sur une plage, bercées par une musique commerciale, dans une vision pessimiste et critique du jeu et de la société de consommation.

Le mode énergétique, dans les machinima, est particulièrement intéressant parce qu'il valorise certaines productions expérimentales qui ne se distinguent pas par la mise en scène spectacularisante ou la mise en récit, mais par la volonté de se détacher du caractère purement fonctionnel du jeu ou du monde virtuel, et de dégager un moment de transcendance et d'intériorisation : cette catégorie se déploie au niveau de l'affect, suscitant une empathie avec l'énonciateur en absence. C'est le mode privilégié de la *fonction poétique* de Jakobson (1981), où le médium (le langage pour Jakobson) lui-même est mis en scène et transformé en matériau sensible.

3.4 Mode fictionnalisant : documentaire-fiction, comédie, action et drame

Le mode fictionnalisant[44] est sans doute le mode de production du sens le plus traditionnel. Appliquée aux machinima, la définition de ce mode rencontre les genres du documentaire-fiction, de la comédie, de l'action, du drame. Par ailleurs, des séquences de machinima sont parfois insérées dans des séries télévisées ou des films de cinéma. Cette catégorie étant la plus proche des genres cinématographiques traditionnels, elle s'y apparente très naturellement et recouvre le plus grand nombre de genres de machinima. La comédie est le genre le plus abondant, mais l'action et le drame sont bien représentés.

---

[43] http://www.youtube.com/watch?v=E3B__ovj2jU. Consulté le 31 mai 2012.

[44] Odin le définit comme construction d'un monde (d'une diégèse) au niveau de l'espace, d'un récit au niveau discursif (Odin, 2011 : 49-50). Il s'agit, au niveau affectif d'établir une relation de mise en phase avec les événements racontés. Au niveau énonciatif, l'énonciateur construit est fictif.

Intermédiaire entre le mode documentaire et le mode fictionnalisant, le genre du documentaire-fiction est peu représenté mais définit une célèbre série, *Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey* (2008), de Douglas Gayeton. Cette série compte 10 épisodes réalisés en 2008. Présentée comme un documentaire, cette série fait le récit de l'expérience d'immersion dans Second Life de Molotov Alva, las de sa vie quotidienne. Equipé d'une caméra en vue de documenter son expérience à la manière d'un carnet d'observation participante. Cette expérience, contée à la première personne, donne à Molotov un autre regard sur ce qui compose son quotidien IRL, et il met en évidence ses allants-de-soi conditionnés par le réel : pourquoi aménager la cuisine de ses rêves dans les mondes virtuels alors que l'avatar ne se nourrit pas ? Ce documentaire questionne les fantasmes de consommation que Second Life permet d'assouvir, pour montrer leur superficialité : l'expérience de Second Life est présentée comme une quête de l'essentiel.

Figure 6. *Mode fictionnalisant – Genre du documentaire fiction : Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey (2008)*

Figure 7. *Mode fictionnalisant – Genre de la comédie : Red versus Blue de Rooster Teeth Productions*

De nombreuses comédies sont issues du jeu Halo. Alors que ce jeu de combat à la première personne pourrait stimuler des scénarios appartenant au genre action, il est couramment utilisé pour produire des comédies décalées et ironiques qui mettent en scène une situation de combat banalisée en cadre quotidien d'interactions sociales. Parmi les plus connues figurent la célèbre série humoristique des *Red versus Blue* (265 épisodes, 8 saisons) réalisée depuis 2003 par Rooster Teeth Productions, *Fire Team Charlie* et *Fort Team Charlie*, ou encore *Styke force* (5 épisodes). *Band of Bourrin* (6 épisodes) de l'équipe française TGO GmBhy, est une parodie de Halo contant les aventures de deux soldats paresseux. D'autres jeux, comme les Sims, suscitent la production de comédies. Par exemple, Rooster Teeth Productions réalise dans les Sims 2 la série *Strangerhood Studios*, mettant en scène huit voisins aux caractères marqués dans un esprit existentialiste. La série, bien structurée, présente deux saisons, et 16 épisodes dans la première. *Half Way Home*, de No Eye Deer Productions dans les Sims 2, conte les aventures d'un groupe de criminels enfermés dans une maison avec leur psychologue.

Devant la grande majorité des comédies tournées dans Halo, quelques machinima comme *The Codex* (2005) de l'équipe Edgeworks Entertainment, prennent le parti d'une scénarisation plus soignée et proche de l'univers narratif de

Halo. En 2006, Strange Company réalise *BloodSpell*, une série d'épisodes de 5 à 10 minutes, réalisée dans le jeu de rôle Neverwinter Nights, « mêlant actions rapides et esprit punk », hautement reconnue par des sélections multiples dans les festivals.

Outre ces productions de machinima dans le format série, des séries diffusées à la télévision ont intégré des épisodes réalisés aves les techniques des machinima. Ainsi, la série de films d'animation South Park a intégré un épisode, intitulé « Make Love, Not Warcraft » (Saison 10, épisode 07), qui comprend plusieurs scènes dans le MMORPG et porte sur une aventure collective des héros de la série à l'intérieur du jeu. La série télévisée américaine CSI: NY également a intégré un épisode « Down the Rabbit Hole » (2007), réalisé par l'équipe ILL Clan. Les deux épisodes traitent de problèmes de cohabitation des activités « réelles/virtuelles », la solution au problème ne pouvant être donnée que par action dans le virtuel.

Mode privilégié des séries de machinima, le mode fictionnalisant correspond parfaitement aux codes du genre définis par Roger Odin. En prenant en compte les contraintes de production des machinima présentées dans la section précédente, la correspondance à ces critères n'était toutefois pas évidente. En effet, de nombreuses comédies ont été réalisées dans le jeu vidéo FPS Hal, qui présente un univers martial et de combat : le genre de la comédie est le lieu privilégié du détournement du scénario et du genre des jeux.

3.5 Mode du pastiche médiatique

Une catégorie qui n'est pas présente chez Roger Odin, mais qui est très représentée dans les machinima, est celle du pastiche médiatique ou crossmédiatique. Il s'agit d'imiter un clip, une série, une séquence de film. Ce genre s'adresse à un public plus large que celui des membres des communautés virtuelles, soit par pastiche ou remédiation d'une industrie culturelle traditionnelle (la télévision, la musique, le cinéma), soit par diffusion sur les canaux télévisés (publicité, épisodes de séries télévisées). Ce mode de production est le mode privilégié des fans. A titre d'exemple, *The Sims: Trapped In The Closet*[45] (2003) de Showho1234 qui reproduit en machinima le vidéo-clip de la série de chansons *Trapped in the Closet* du chanteur R. Kelly, le célèbre *Tuez Roger* (2006) (angl. Kill Phil) de TGO GmBhy, parodie du film *Kill Bill* dans Halo, ou encore *Zardoz*[46] de King Rabbit (cf. figure 8).

Ce mode de production se caractérise par l'imitation, à tous les niveaux, de la *compétence communicationnelle discursive*. Toutefois, l'imitation est, dans les machinima, le produit d'un art consommé, en raison des contraintes qui pèsent notamment sur l'usage du jeu Les Sims. Ces productions sont typiques des productions de fans du média-source tout comme du jeu-source.

[45] http://www.youtube.com/watch?v=qzHORJ3Ht54. Consulté le 31 mai 2012.
[46] http://www.kingrabbit.fr/article-zardoz-partie-1-le-film-d-animation-93202605.html Consulté le 31 mai 2012.

Figure 8. *Exemple de machinima-pastiche : Zardoz (2001) de KingRabitt, et Sean Connery jouant le rôle du héros du film-source, Zardoz (1974) de John Boorman*

3.6 Des modes de production du sens et de réalisation dans les machinima

Cette section a permis de mettre en évidence différents modes de production du sens en relation avec les compétences communicationnelles discursives mobilisées par les machinéastes[47].

La confrontation des définitions de chaque mode de production dans le domaine de l'audiovisuel traditionnel aux objets connexes relevant du domaine des machinima a permis de réinterroger la classification précédemment opérée (Georges & Auray, 2011) en référence aux genres traditionnels (fiction, magazines), ou postulant des genres émergents (productions crossmédiatiques, cf. *infra*). L'axe de pertinence des compétences communicationnelles discursives, proposé par Roger Odin, permet de mettre en lumière les registres discursifs et expressifs mobilisés plutôt que la reprise des genres institutionnalisés du cinéma et des productions télévisées. L'adoption de l'axe de pertinence des compétences communicationnelles discursives permettrait de davantage mettre en évidence la fréquentation et l'imprégnation culturelle des productions médiatiques : se situant en deçà des cadres interprétatifs conditionnés par les critères esthétiques mis en place par l'analyse filmique et littéraire, cette approche permet de tenir compte de la culture médiatique subséquente à l'existence de ces productions tout en ne cloisonnant pas l'analyse à leurs formes abouties dans chacune des filières. Cette culture médiatique ressurgit à travers les compétences communicationnelles spontanément mobilisées par les machinéastes.

La conduite de cette analyse montre que ces compétences recouvrent en bonne part les compétences mobilisées et mises en œuvre dans la production de films traditionnels. Roger Odin distingue de nombreux modes de production ; au sein de l'ensemble de ces modes, l'application au domaine des machinima montre une forte présence des modes spectacularisant (performance ludique, parties commentées), documentaire (documentaire informatif, talk show, magazine de

[47] Ce travail présente les limites de toute entreprise de classification et de modélisation : il ne traite pas de l'ensemble des productions artistiques de machinima, mais repose sur un corpus constitué de 150 machinima, et il repose sur une étude des genres préalables (Georges & Auray, 2011). A l'intérieur de chacune de ces catégories de genres, il existe des variations des modes de production.

variété), énergétique (publicité, clip, art expérimental), fictionnalisant (documentaire-fiction, publicité, comédie, action, drame, insertion dans les médias traditionnels)[48]. Le mode du pastiche, qui ne figure pas parmi les modes cités par Roger Odin, constitue dans l'ensemble des machinima une production assez représentée pour faire l'objet d'une catégorie singulière. Le domaine est marqué par des pratiques hybrides prononcées, comme le montre l'exemple du groupe de métal faisant équipe dans World of Warcraft, composant de la musique IRL (« In Real Life ») et la diffusant à travers des clips réalisés en machinima dans le jeu.

Au niveau énonciatif, on peut remarquer que même si les machinima trouvent leur matériau dans des jeux vidéo, le rapport à la personne réelle est très marqué dans les modes spectacularisant, documentaires et même énergétique. Les machinéastes utilisent réellement, dans la plupart des modes, le machinima comme vecteur d'une expression personnelle.

4 Mode de production artistique et trajectoires de reconnaissance

Cette partie met en perspective les analyses des dynamiques de reconnaissance des machinéastes avec les autres productions étudiées dans la littérature des amateurs du numérique, en interrogeant le mode de production artistique : il s'agit moins de discerner de futures trajectoires de consécration que d'analyser les manières de faire des machinéastes engagés dans une dynamique de reconnaissance professionnelle.

Pour Roger Odin en effet, la spécificité des productions de films de famille est qu'ils sont sans prétention artistique et que ces amateurs se caractérisent par des préoccupations exclusivement techniques au détriment du sens produit : les producteurs de films de famille ne pensent à aucun moment être en posture de produire du sens, ou ne produisent en tous cas aucunement dans cette perspective. Il s'agit pour eux d'utiliser au mieux leur matériel pour filmer les scènes de la vie quotidienne et transmettre la mémoire de la famille. Les entretiens conduits avec les machinéastes ont mis en évidence deux attitudes distinctes : l'une consistant à rejeter avec parfois même un certain dédain toute tentative de l'enquêteur de questionner sur la démarche et la visée du film, qu'ils refusent en général même d'appeler machinima. L'autre attitude opposée consistant à revendiquer activement l'inscription des productions de machinima dans une démarche artistique en enveloppant la production d'un discours adapté.

4.1 Corpus des trajectoires de reconnaissance des producteurs de machinima

Les plateformes en ligne sont le moyen le plus représenté de diffusion des machinima. Or, comme le montrent les graphes (figures 9 et 10), la production comme la diffusion est extrêmement concentrée, 20% des utilisateurs ayant les vidéos les plus consultées ayant mis en ligne 60 % des vidéos (figure 9), et 20% de ces utilisateurs recevant près de 70% de l'audience (figure 10). Cette extrême concentration s'explique par la présence d'utilisateurs tels que Machinima.com, qui mettent en ligne des vidéos quotidiennement, ou par des joueurs tels que les producteurs de parties de jeu commentées qui drainent une audience fidèle et abondante.

[48] Ces différents modes étant présentés par Roger Odin (2011), nous en proposons la lecture dans le cadre de l'analyse des espaces de production des machinima.

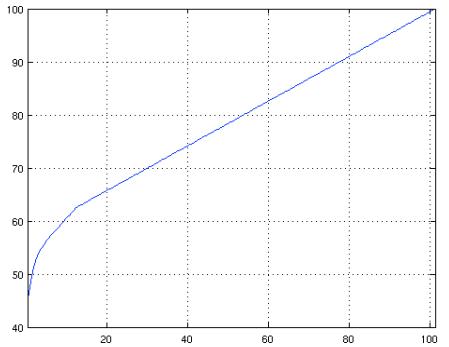


Figure 9. *Distribution des vidéos mises en ligne par les 950 producteurs de machinima les plus consultées dans YouTube.*

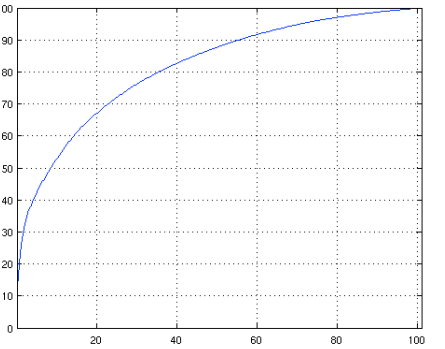


Figure 10. *Distribution de l'audience des 950 producteurs de machinima les plus vus dans YouTube.*

Les machinima les plus célèbres s'inscrivent dans le format de la série, à savoir les parties commentées (mode spectacularisant) ou les séries telles que *Red versus Blue* (mode fictionnalisant). La production de machinima dans le format de la série pourrait manifester une volonté de fidélisation d'un public à visée de reconnaissance ou de professionnalisation : replacé dans le contexte des trajectoires amateur issues du numérique étudiées par Cardon *et al.* (2011), Beuscart et Crepelle (2011), qui les ont analysées respectivement dans Myspace, Flickr et les blogs de cuisine, le format de la série pourrait répondre à une stratégie de construction de la notoriété en impliquant une fidélisation de l'audience caractéristique de la quête de notoriété. Ces analyses portent sur les trajectoires de diffusion des productions amateur et mettent en évidence des étapes transversales aux différents contextes de production. Pour analyser les trajectoires de consécration des machinéastes, nous avons donc restreint le corpus à l'observation des séries de machinima.

4.2 Les opérateurs de notoriété

A l'échelle de la situation de communication, on distingue, outre l'utilisateur lui-même qui est le principal promoteur de sa reconnaissance, trois opérateurs de reconnaissance dans les médias sociaux : le média social, qui présente implicitement des indices de valorisation, les utilisateurs, qui activent ou non les indices de notoriété, et les professionnels.

La plateforme de diffusion

Le média social comme produit d'une intentionnalité des concepteurs (Flichy, 2004) : présentant un modèle interactionnel implicite par la structuration informationnelle et sémiotique, le média social intervient dans la trajectoire de reconnaissance en imposant les règles de valorisation implicite par ses fonctionnalités (Flichy, 2004). « Le dispositif guide le début de trajectoire de notoriété » (Beuscart & Crepelle, 2011). Ex. : compteur de visites, tags, commentaires, mise en forme de la page sont autant de « prises » (Hennion, 2007) vers les productions et de critères de comparaison à l'intérieur de la communauté organisée via le dispositif.

Les actants récepteurs : utilisateurs

Les utilisateurs (producteurs (pairs), diffuseurs (relais), visiteurs actifs) votent, publient des commentaires ou diffusent le contenu produit. La figure du diffuseur, non manifeste dans les analyses de Beuscart et Cardon, semble propre aux machinima : il s'agit d'entités telles que Machinima.com qui diffusent pour le compte des utilisateurs et sous le nom Machinima.com, les productions des individus, ou encore des utilisateurs, qui, en l'absence de diffusion sur YouTube d'un machinima reconnu, prennent l'initiative de diffuser la vidéo.

Les actants auxiliaires : professionnels

Issus du monde hors numérique pour les blogs de cuisine, Flikr et Myspace, les professionnels interviennent en fournissant le matériel de cuisine nécessaire à la réalisation des blogueuses de cuisine (Cardon *et al.*, 2011), en organisant des concours ou soirées (ex. de bento cf. Cardon 2011), ou encore en repérant des artistes (Beuscart & Crepelle, 2011). Dans le cas des machinima, les professionnels ont pour spécificité de faire partie du monde numérique : professionnels du jeu vidéo, éditeurs, professionnels de la formation, sociétés de production. Ils organisent des concours en ligne, valorisent les productions sur leur site, dans les versions DVD des jeux. La trajectoire de reconnaissance se tisse donc pour l'essentiel dans les codes du numérique. Toutefois, les professionnels de l'édition audiovisuelle ou de l'art contemporain peuvent également intervenir en éditant les machinima sur DVD ou en les primant dans des festivals de cinéma ou art contemporain.

4.3 La professionnalisation des machinéastes

La dynamique de professionnalisation des machinima a été observée dans plusieurs contextes. D'une part, le contexte de professionnalisation des anciennes équipes de joueurs de FPS[49] (les « clans » de Quake) qui produisaient des Quake movies, se sont réorganisées en équipes de production professionnelles à la fin des années 2000, alors que la communauté se dispersait autour des nouveaux jeux susceptibles de faire l'objet de machinima. D'autre part, la diffusion des vidéos sur des plateformes généralistes telles que YouTube a permis à des producteurs de machinima du mode spectacularisant de donner beaucoup de visibilité à leurs productions et de se professionnaliser en commentateurs de jeu vidéo. Enfin, troisième contexte propice à la professionnalisation, les festivals organisés par les éditeurs et les organisations diverses permettent de donner de la visibilité aux travaux de certains machinéastes et participent ainsi des trajectoires de reconnaissance dans les milieux artistiques et culturels.

4.4 Etapes des trajectoires de reconnaissance

Postulant que la production de machinima s'apparente aux productions des amateurs du numérique, l'étude des trajectoires de reconnaissance est présentée ci-dessous en relation aux autres productions créatives étudiées par les auteurs cités. Beuscart et Crepelle (2011) et Cardon *et al.* (2011) distinguent plusieurs étapes dans les trajectoires de reconnaissance chez les groupes sur Myspace et les blogueuses de cuisine, que nous formalisons ci-après en catégories en les comparant aux machinima. Pour expliciter l'appréhension des modalités de production du sens, présentes en creux dans ces approches, nous recourons au *modèle de l'identité numérique* (Georges, 2009) qui distingue identité déclarative, agissante et calculée dans un modèle sémiotique unifié.

---

[49] FPS : acronyme de First Person Shooter (jeux de *tir à la première personne*).

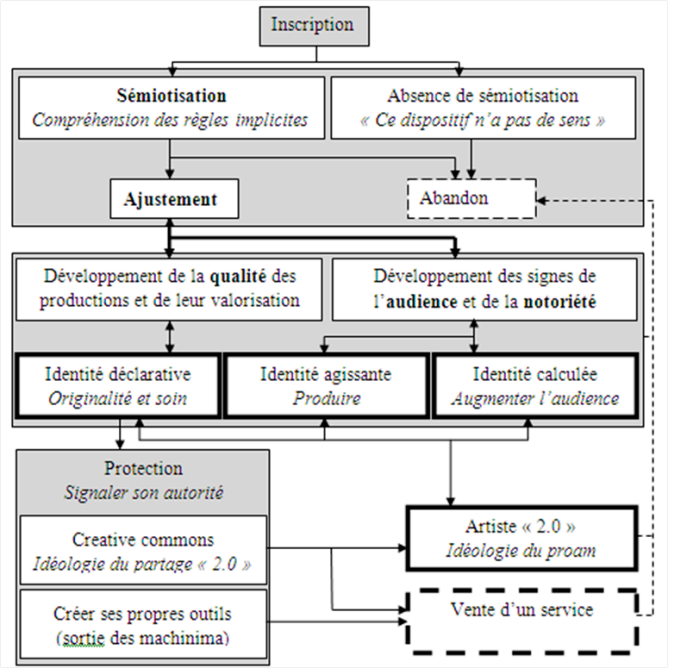


Figure 11. *Trajectoire de reconnaissance des machinéastes.*

Etape 1 : inscription

Dans Flickr, Myspace (Beuscart & Crepelle, 2011) et les blogs de cuisine (Cardon *et al.*, 2011), l'inscription est le signal déclencheur du flux de diffusion de la production. Dans les machinima, l'inscription de l'utilisateur ne correspond que rarement au début de l'activité de l'utilisateur, car la discussion étant plutôt opérée via YouTube, des plateformes spécialisées telles que Machinima.com ou Internet archive, l'opérateur de la diffusion ne correspond pas toujours au producteur du machinima.

Etape 2 : sémiotisation

A l'issue de l'inscription, l'utilisateur prend connaissance du dispositif et en expérimente les règles implicites par induction (ex. le constat « les meilleures publications sont classées sur la page d'accueil par nombre de visites », fait supposer à l'utilisateur que « les meilleures publications sont celles qui ont le plus de visites », abduction qui fait supposer à son tour qu'« il faut trouver des moyens d'augmenter le nombre de visites pour produire de bonnes publications »).

A l'issue de cette phase d'initiation expérimentale des modèles implicites de notoriété, qui peut donner lieu à des usages compulsifs de procédés non conformes à une éthique de la valorisation (cf. usage immature du spam et des listes de diffusion relevé par Beuscart et Crepelle (2011)), l'utilisateur est à même de juger si le système convient ou non à son projet.

Abandon

Beuscart et Crepelle (2011) soulignent que la trajectoire dominante est l'abandon car les utilisateurs ne parviendraient pas à donner du sens à leur participation.

Ajustement

L'acceptation du système implique un ajustement de la présentation de soi à la structuration informationnelle et sémiotique du modèle interactionnel, qu'on peut diviser en trois couches d'informations : l'identité déclarative, agissante et calculée (Georges, 2009). L'ajustement de la stratégie de communication au dispositif consiste dès lors à régler finement chacune de ces dimensions en mettant en place des actions adéquates.

Etape 3 : développement des signes de l'audience et de la notoriété (identité agissante et calculée)

Les médias sociaux du web 2.0 permettant une mesure d'audience par l'identité calculée[50] (Georges, 2009), qui se constituent de l'ensemble des chiffres qui apparaissent sur la page de profil de l'utilisateur et quantifient certaines informations, tout en les valorisant implicitement : par exemple, le nombre d'amis, le nombre de vues d'une vidéo, le nombre de visites de la page, le nombre de « like ».

L'ajustement consiste en la capitalisation des « amis » ou « favoris » pour accroitre ses scores correspondants, et un accroissement de la régularité des publications pour accroître sa visibilité : l'utilisateur renforce volontairement :

(1) son *identité agissante* (Georges, 2009), consistant en une publication régulière pour entretenir son public (Beuscart et Crepelle, 2011),

(2) et son *identité calculée*, impliquant la capitalisation des « amis » ou « favoris ».

Concernant les séries de machinima, les sites dédiés annoncent parfois une publication hebdomadaire du prochain épisode (ex. : *The Grid Review* annonce une réalisation hebdomadaire tous les vendredis, *Red vs. Blue: Recreation* tous les lundis à 9:00 CST).

Etape 4 : développement de la qualité de l'identité déclarative

Cette étape est marquée par la mise en forme de la page, la création de sites web dédiés qui présentent le projet et l'équipe, ou encore d'un compte Twitter, créant ainsi des plateformes de popularisation (cf. développement des prises de notoriété), améliorées au fur et à mesure des épisodes. Par exemple, *The codex* crée un site dans lequel, à chaque publication d'un nouvel épisode, les personnages et l'histoire sont mis à jour dans les pages dédiées, créant une bible de la série.

L'utilisateur multiplie les « prises » pour accroître sa notoriété : Beuscart et Crepelle, dans Myspace, relève les stratégies de *tagging*, (utiliser des mots populaires pour stimuler un trafic) et de notification externe (sites web dédiés qui présentent le projet, l'équipe). Les producteurs de séries de machinima créent des pages de relais sur Facebook[51], dans Twitter, dans les chaînes de Machinima.com, par l'inscription aux festivals.

---

[50] cf. « compteurs » (Cardon *et al.*, 2011) ou « scores » (Beuscart & Crepelle, 2011).

[51] http://www.facebook.com/pages/Fort-Team-Charlie/134496596592711. Consulté le 31 mai 2012.

Etape 5 : protection – « idéologie du partage » ou de la médiatisation traditionnelle ?

Les producteurs-amateurs du numérique ayant acquis une certaine notoriété entreprendraient de protéger leurs productions selon Beuscart, Crepelle et Cardon, tout d'abord en les protégeant tout d'abord sous licence type *creative commons*, puis par copyright.

Cardon observe des stratégies de surveillance pour vérifier que les contenus ne sont pas réutilisés. Ce passage au copyright est parfois envisagé comme une fermeture, certaines blogueuses de cuisine allant jusqu'à dire qu'elles « arrêtent » alors que cet arrêt concerne seulement leurs pratiques de partage et qu'elles poursuivent en réalité vers l'industrie du livre. Dans la dynamique de construction de la réputation, les blogueuses publient des recettes originales et les protègent, elles se spécialisent, et les photos deviennent de plus en plus belles.

Dans le domaine de la musique sur Myspace, Beuscart et Crepelle observent que les musiciens passent de licence *creative commons* en *copyright*, déploient semblablement des stratégies de surveillance pour vérifier que les contenus ne sont pas réutilisés, et adoptent une stratégie de fermeture pour s'orienter dans un schéma plus traditionnel des industries culturelles. Les vidéos ne sont plus disponibles en ligne, elles peuvent faire l'objet de transactions avec le cinéma ou l'audiovisuel. Il s'agit de sortir de la notoriété à l'intérieur de la communauté en ligne pour briguer une communauté traditionnelle des industries culturelles traditionnelles. Le symptôme, identifié par Cardon, est le « j'arrête » annoncé sur le blog : il s'agit d'arrêter l'économie du bien et de l'échange pour mettre la recette dans le livre, devenir riche et célèbre (« fermer les recettes »).

Concernant les machinima, on observe quelquefois un phénomène similaire, surtout pour ce qui concerne les machinima qui ont fait l'objet d'une transaction avec une chaîne télévisée (comme l'*Amnésie infantile*, retiré d'internet suite à son achat). Concernant les machinima relevant des autres formats que la série, on note un passage à la Haute Définition (HD), requise par certains festivals de machinima (dont l'Atopic Festival), et leur retrait d'internet. Les machinima peuvent passer dans le domaine de l'audiovisuel télévisé ou du cinéma : machinéastes qui produisent des formats HD pour entrer dans le monde des productions hors web. Une attention particulière est accordée à la qualité du montage et du son, ainsi qu'à la mise en scène du machinima.

Ouverture et partage

Ce choix repose sur une idéologie du partage. Beuscart décrit la figure émergente de « l'artiste 2.0 » : l'artiste 2.0 est celui qui se dit que ce serait intéressant de vivre de son activité sans passer par le biais des industries culturelles traditionnelles et une fois qu'on a trouvé de la légitimité, refaire de l'audience, améliorer son public, et trouver des outils qui aident à vendre directement des disques et du merchandising. L'artiste « 2.0 » adopterait une logique d'ouverture en développant une forme de marketing communautaire approfondi. Beuscart et Crépelle (2011) et Cardon *et al.* (2011) observent une solidification de cette figure ces deux dernières années dans les entretiens : des auteurs comme Virginie Berger[52] produisent des méthodes sur les stratégies de conduite pour devenir artiste web 2 (« 3 trucs pour améliorer vos newsletters », « les artistes ayant gagné le plus d'argent en 2011 »). Il est globalement conseillé de poursuivre l'entretien de sa notoriété, vendre directement ses productions et du merchandising, dans une logique

[52] http://virginieberger.com/. Consulté le 31 mai 2012.

d'ouverture opposée à celle de la fermeture caractéristique des producteurs qui briguent les industries culturelles traditionnelles.

Les producteurs de *Red Versus Blue* correspondent parfaitement à cette stratégie, en conservant l'intégralité de leurs contenus en ligne, mais développant un marchandising actif. L'on peut également observer d'autres modalités spécifiques ; le développement d'une activité issue de la production de machinima : la production de logiciels destinée à la réalisation de machinima. Ainsi, les logiciels et manuels d'Hugh Hancock, mais également des travaux en sciences informatiques proposent de développer des outils de réalisation de machinima donnant le plus possible de liberté de réalisation (ex. la gestion de la caméra, flexibilité et extension de la production) pour répondre à la demande de réalisation de cinématiques.

5 Conclusion

Si l'espace de communication des machinima recouvre, en termes de mobilisation de compétences communicationnelles, le domaine de la production filmique amateur traditionnelle, il s'en différencie, non seulement du point de vue des contraintes de production, mais aussi du point de vue du processus de diffusion et des trajectoires de consécration.

L'ensemble des productions audiovisuelles réalisées en machinima, qu'elles soient de création, publicitaires, artistiques, documentaires, ne peut être réduit ni à des productions de fans, ni à des productions de joueurs de jeux vidéo, ni à des productions artistiques : rassemblant transversalement ces communautés, les machinima invitent à délimiter un espace de communication hétérogène. L'approche sémiopragmatique a permis de proposer une analyse du processus de création et d'expression créative dans le cadre de la culture numérique, à travers l'analyse de l'espace de communication des machinima.

Dans un premier temps, il s'est agi de mettre en place les cadres qui permettent de différencier l'analyse des audiovisuels traditionnels des audiovisuels issus du numérique. Ainsi, l'analyse des contraintes a identifié des contraintes techniques (mémorisation, caméra, personnages, interface, règles, scénario et genre) et sociales (offre, professionnalisation, contraintes artistiques, conflits interprétatifs) qui ont émergé peu à peu au cours de l'histoire du processus de production des machinima. Cette analyse permet de distinguer trois périodes, qui correspondent à trois contextes de production et d'interprétation différents, c'est-à-dire à trois espaces de communication différents. Ces contraintes peuvent appuyer l'estimation du degré de production créative opéré par les machinéastes en présentant des cadres d'évaluation du degré de détournement ou d'appropriation opéré.

Dans un second temps, il s'est agi d'interroger la structuration des genres de machinima, du constat que le simple transfert des genres audiovisuels ne permettait pas de rendre compte de la variété et de l'hétérogénéité des productions créatives des machinéastes. Pour cela a été engagée une analyse des modes de production du sens des machinima, en prenant pour axe de pertinence les compétences communicationnelles : la typologie ainsi obtenue distingue le mode spectacularisant (performance ludique, parties commentées), documentaire (documentaire informatif, talk show, magazine de variété), énergétique (publicité, clip, art expérimental), fictionnalisant (documentaire-fiction, publicité, comédie, action, drame, insertion dans les médias traditionnels) et le mode pastiche. De même que l'analyse des contraintes, l'analyse de la structuration des genres peut appuyer l'estimation du degré de production créative en identifiant la dynamique communicationnelle proposée en propre par le machinima.

Dans un troisième temps, pour compléter l'observation de la structuration du domaine, une analyse des trajectoires de consécration des machinéastes a été initiée ici, en comparaison aux trajectoires étudiées ailleurs pour d'autres cas de productions créatives amateur issues de pratiques culturelles classiques (musique et cuisine). Les machinéastes présenteraient une trajectoire de consécration spécifique dans la mesure où leur matériau, issu du numérique, trouve en le numérique un terrain de valorisation privilégié, la professionnalisation s'accompagnant moins de la vente du produit-même que de produits dérivés.

Bien avant les trajectoires de consécration, les machinéastes, amateurs en prise d'expression dans ces mondes seconds, sont comparables aux « faiseurs d'image » définis par Lewis-Williams (2003), dont les productions ne sont « pas motivées pas l'esthétique », « concept changeant et protéiforme » (Lewis-Williams, 2003 : 52) créé après l'apparition des premières images, mais par la simple envie de transmettre et de communiquer.

Au-delà du domaine de la culture numérique, le phénomène de production créative étudié ici serait apparenté au besoin primal de l'être humain de rendre compte de son expérience, de donner corps à sa pensée, de communiquer des traces mémorisables de son expérience. Ces images ainsi produites, que ce soit dans le matériau numérique ou dans le matériau naturel, constituent le fondement de l'émergence de toute culture. C'est dans ses premières traces, aussi modestes soient-elles, que l'on peut comprendre comment s'est agencé l'espace de communication des imaginaires.

Remerciements

Nous remercions Thomas Couronné et Thomas Beauvisage qui ont collaboré pour l'extraction des données dans YouTube et ont réalisé les graphes des figures 9 et 10.

Bibliographie

Beuscart, J.S. & Crepelle, M. (2011). « Les trajectoires de notoriété sur le Web 2.0 : quatre figures de l'engagement dans la pratique artistique en ligne ». *Colloque Digital Life Lab: « La participation des amateurs dans l'univers numérique »*. Paris, 18 mars 2011.

Cardon, D., Roth, C. & Fouetillou, G. (2011). « Trajectoire de consécration des amateurs dans le monde numérique ». *Colloque Digital Life Lab: « La participation des amateurs dans l'univers numérique »*. Paris, 18 mars 2011.

De Certeau, M. (1980). *L'invention du quotidien - Arts de faire*, Paris, Gallimard.

Di Crosta, M. (2009). *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles, De Boeck.

Flichy, P. (2004). "L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société". *Réseaux*, vol. 22, n° 124.

Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique.* Paris, Seuil.

Gaudette, G. (2009). « Machinima » : dossier thématique et entrées « Not Just Another Love Story » du répertoire NT2, en ligne : http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/machinima

Georges, F. (2009). « L'identité numérique sous emprise culturelle. De l'expression de soi à sa standardisation ». *Les cahiers du numérique*, 7(1): 31-48.

Georges, F. & Auray, N. (2011). « Des web séries issues du jeu vidéo: formats et genres de nouvelles créations crossmédiatiques. » Actes de la conférence H2PTM'11 (Hypermedias, Hypertexts, Products, Tools and Methods), Hermès Sciences. 117-128.

Hancock, H. & Ingram, J. (2007). *Machinima for Dumnies*, Paperback.

Hennion, A. (2007). *La Passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié.

Jakobson, R. (1981). *Eléments de linguistique générale*, Paris, Éditions de Minuit.

Jenkins, H. (2008). « La «filk» et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », in *Cultural studies : anthologie*. Glevarec, Hervé, Macé, eric, Maigret, Eric, Armand Colin éditeur.

Lewis-Williams, D. (2003). *L'esprit dans la grotte – La conscience et les origines de l'art*, Paris, Editions du Rocher, 2003.

Lowood, H. (2008). « Found technology : Players as Innovators in the Making of Machinima », in Tara MacPherson (éd), *Digital Youth, Innovation and the Unexpected*, Cambridge, MIT Press, pp.165-196.

Lowood, H. (2004). « Playing History with Games steps towards historical archives of computer gaming ». Presented at the *Electronic Media Group Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*, Portland, Oregon June 14.

Lowood, H. (2006). « Storyline, Dance/Music, or PvP? Game Movies and Community Players in World of Warcraft ». Games and Culture, Volume 1 Number 4, October 2006, 362-382.

Marino, P. (2004). *3D game-based filmmaking: The art of machinima*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Clarke Andy et Mitchell Grethe, eds., Videogames and Art: Intersections and Interactions. London: Intellect, 59–79.

Nitsche, M. (2005). « Film Live: An Excursion into Machinima » in *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*. Ed. Brunhild Bushoff. Munich, GER: High Text, 2005, 210-43.

Odin, R. (2011). *Les espaces de communication – Introduction à la sémiopragmatique*, PUG (Presses Universitaires de Grenoble).

Picard, M. (2006). « Machinima: Video Game As An Art Form? ». Proceedings of CGSA 2006 Symposium.

Schmoll, P. (2011). « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des Sciences Sociales*, n° 45, « Jeux et enjeux ».

Sicart, M. (2011). « Against Procedurality », in (coll.) *Le jeu vidéo en ligne, nouvel espace de socia- lisation*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal.

Sihvonen, T. (2010). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Electronic book text.

Sotamaa, O. (2007). « Let Me Take You to The Movies. Productive Players, Commodification and Transformative Play ». *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies* (Sage Publications) 13 (4): 383.