



HAL
open science

Du jeu à la culture numérique, construire la Dark Souls-Sphère

Ludovic Chatenet

► **To cite this version:**

Ludovic Chatenet. Du jeu à la culture numérique, construire la Dark Souls-Sphère. *Semiovers, Pour une sémiotique des mondes virtuels et numériques*, 58, Aracne, pp.163-193, 2025, Saggi di Lexia, 979-12-218-1612-9. 10.53136/97912218161299 . hal-04909432

HAL Id: hal-04909432

<https://hal.science/hal-04909432v1>

Submitted on 23 Jan 2025

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

DU JEU À LA CULTURE NUMÉRIQUE CONSTRUIRE LA DARK SOULS-SPHÈRE

LUDOVIC CHÂTENET⁽¹⁾

Résumé : Cet article s'inscrit dans une démarche exploratoire qui entend aborder l'espace numérique (internet, jeux vidéo) comme le terrain d'une *sémio-anthropologie* tournée vers l'étude des *communautés* ou *cultures numériques* et leurs modalités de socialisation. Après avoir tracé les contours d'une approche permettant de circonscrire leurs systèmes de valeurs, leurs attitudes (ou ethos) relativement à un croire commun qui les identifie aux travers de leurs productions discursives, nous nous intéresserons aux jeux vidéo. Nous chercherons plus particulièrement à reconstruire la culture spécifique à la communauté du jeu vidéo *Dark Souls* depuis la pratique vidéoludique, commune aux joueurs, jusqu'à ses manifestations sur différentes plateformes sociales d'internet (Youtube, Wikis, Reddit).

Mots-clés : semiovers, communauté Dark Souls, *sémio-anthropologie*, intertextualité du numérique, production sociale

1. Introduction

Le « monde virtuel » est depuis les années 1990 l'objet d'attention de l'anthropologie. Envisagé comme un espace immense habité par des « cultures numériques » organisées autour de valeurs, pratiques et modalités d'interaction – de faire société – propres, médiées par les dispositifs numériques. Les disciplines qui s'y sont consacré comme la *cyberanthropologie* (Escobar, 1994), l'*anthropologie virtuelle/digitale* ou encore la *sociologie du numérique/internet* (voir Revillard 2000, Beuscart et al. 2016, Cardon 2008 et 2019) ont mis en évidence (a) comment

(1) Université Bordeaux Montaigne, MICA.

les technologies numériques et réseaux sociaux ont offert de nouvelles modalités de socialisation construisant des *sociétés réseaux* (Kollock et Smith 1999, Beuscart 2008), mais aussi (b) que le monde de l'internet possède une véritable « culture virtuelle », un imaginaire propre (Jones 1997, Flichy 2001). Dans ce cadre, les différentes plateformes sociales (forums, blogs, réseaux sociaux) mais aussi les jeux-vidéo (Boellstorff 2008, Servais 2020) sont décrits comme des espaces discursifs, de communication et signification dans lesquels des usagers dotés d'une identité virtuelle s'agrègent en société et forment une culture.

Pour confronter la sémiotique à ces objets, le travail suivant propose une démarche exploratoire qui entend aborder l'espace numérique (internet, jeux vidéo) comme le terrain d'une *sémio-anthropologie* tournée vers les collectifs et cultures numériques, leurs pratiques, leurs croyances et leurs modalités de socialisation. L'objectif de l'article consistera plus particulièrement à montrer comment se structure une culture numérique autour d'un jeu vidéo.

Nous partirons de l'hypothèse que la communauté relative à un jeu vidéo donné se constitue à partir de l'expérience vidéoludique commune puis se structure au travers des contenus partagés sur différentes plateformes sociales sur internet qui prolongent l'univers du jeu et diffusent ses valeurs et des méta-savoirs.

Nous prendrons pour exemple la culture numérique autour des jeux vidéo *Dark Souls* dont nous chercherons à reconstruire l'espace discursif en abordant tour à tour le jeu lui-même et les contenus associés sur les Wikis, Youtube et Reddit.

2. Sémio-anthropologie des cultures numériques

Pour mener à bien cette étude, nous adopterons la perspective d'une *sémio-anthropologie* dont la méthodologie se fonde sur les points de convergence entre l'héritage de Lévi-Strauss, Greimas, Floch, et Lotman. Elle part du principe, classique, qu'une culture peut être décrite en associant les outils de la sémiotique narrative, développés par Greimas (1970, 1983) pour l'analyse des textes (discrétisation, opposition, narrativité, parcours génératif, modalités), capables de circonscrire des

portions de l'univers culturel – ou *micro-univers* (Greimas et Courtés 1979, p.409) en étudiant les « textes » et les « pratiques », et des principes de l'anthropologie de Lévi-Strauss (1958, 1983), dont la perspective « macro-analytique » conçoit la culture comme un système de valeurs différentielles, inscrites dans les objets de sens, au moyen de relations catégorielles logiques (oppositions, équivalences, symétries, inversions, conjonctions, disjonctions, unions, fusions, complémentarités) qui les structurent et confronte les textes aux contextes socio-historiques de leur production.

Enfin, ces perspectives structurales, sémio-linguistiques, s'accordent avec le modèle de *semiosphere* de Lotman (1999) défini comme un espace sémiotisé à la fois composé des textes produits par une culture et de leurs conditions de signification – interprétation. Le modèle de sémiosphère permet de considérer la culture comme un espace dialogique composé d'un ensemble hétérogène de textes qui, indépendamment de leur substance expressive informent, et en même temps, représentent la culture. Les textes s'organisent autour de normes récurrentes, façonnant l'identité culturelle, en tension avec d'autres textes ou langages non-normés dont les incessantes opérations de traduction *intra-* et *inter-textuelles* (entre centre et périphérie d'une même culture ou avec une autre culture) rendent le système dynamique.

Dans la mesure où la culture apparaît comme un système de médiation entre individus, leur monde et les autres (Lorusso 2015) c'est-à-dire un ensemble de règles et de croyances filtrant la réalité (prescriptions, interdictions, croyances, préférences) saisissables dans leurs discours (Lévi-Strauss 1958, Courtés 1973), il s'agira de dégager une esquisse d'**épistémè**, c'est-à-dire, selon Greimas à la suite de Foucault, aux « attitudes [connotatives] que les cultures adoptent par rapport à leurs propres signes » (1976, p.46 ; 1979, p.128-129). En d'autres termes, il correspond au « sens commun » à une société donnée : « un système idéologique et dialectique immanent aux structures sémiotiques des sociétés prises en considération » (Lorusso 2017). Ainsi, nous considérerons qu'une « culture numérique » est une « **totalité de signification** » (Lévi-Strauss 1958, p.325) ou une petite *semiosphère*, autrement dit un corpus de productions discursives relatives à une communauté donnée qui donnent accès à son univers de valeurs (axiologies) – comparable à

d'autres.

Bien que les cultures, et leurs valeurs, se définissent principalement dans la relation à d'autres cultures – les particularités étant plus nettes par la comparaison –, nous nous limiterons ici à circonscrire une seule culture au travers de diverses de ses manifestations. Nous resterons donc sur un plan ethnologique même si nos observations semblent également applicables, et valides, pour d'autres cultures numériques, notamment dans le domaine des jeux vidéo.

3. *Dark Souls* : une expérience vidéoludique commune

La re-construction d'une « culture » par l'analyse sémiotique nécessite la mise en relations de plusieurs de ses manifestations autour d'un élément commun qui en garanti la cohérence et la reconnaissance. Les cultures autour des jeux-vidéo sont aujourd'hui exemplaires de l'existence de « sémiosphères transmédiatiques » qui prolongent l'univers de référence du jeu dans un ensemble de plateforme sociales, collectives, participatives contribuant à faire être une communauté.

L'étude d'une communauté formée autour d'un jeu-vidéo doit s'ancrer en premier lieu sur l'expérience fondatrice du lien entre les individus qui la composent : ce sont avant tout des joueurs, des usagers du jeu qui ont l'expérience de son gameplay. La première étape consistera donc à définir le jeu *Dark Souls* et ses particularités en tant que pratique vidéoludique.

De manière très générale, *Dark Souls* est un ensemble de jeu dits d'*action-RPG* qui se caractérisent par une composante « **jeu de rôle** » : le joueur incarne un personnage dont il développe les capacité/compétences dans l'univers du jeu ; et une composante « **action** » désignant généralement une manière de jouer fondée sur des interactions en temps réels avec l'environnement du jeu, impliquant habileté et réflexes.

Avant d'approfondir, plus loin, la méthode, notons ici que du point de vue de la sémiotique, le jeu vidéo se conçoit comme un objet de sens qui, comme l'ont suggéré Greimas (1987) ou Floch (1995), comporte une dimension mythique : il raconte une histoire relative à un croire, pratique : il a une fonction ludique, et esthétique : il consiste en un monde

imagé, aux propriétés plastiques, artistiques, cinématographiques.

Ainsi, premièrement, l'expérience du jeu est celle d'un univers mythique qui donne un rôle au sujet-joueur dans un monde virtuel cohérent⁽²⁾. Dans un monde médiéval fantastique fictif, la série de trois jeux *Dark Souls*, *Dark Souls II*, *Dark Souls III* (Miyazaki 2011 ; 2014 ; Shibuya et Tanimura 2016) exposent l'origine d'un monde : des divinités ont mis le monde en mouvement en prenant le pouvoir des dragons. L'univers est donc passé d'éternel à mortel et repose sur le maintien en « vie » d'une flamme originelle menacée de s'éteindre et de laisser place au règne de l'obscurité. Certains humains – que le sujet-joueur va incarner – ont été maudits par les divinités et sont condamnés à perdre leur âme jusqu'à devenir morts-vivants, sauf s'ils absorbent d'autres âmes.

Le jeu repose principalement sur l'adhésion (*croire*) à cet univers dont les principes qui le gouvernent sont disséminés dans les images composants le jeu (paysages, textures, plastique), les personnages (non-joueurs, ennemis et alliés), les objets (et leur descriptif) et les compétences de l'avatar que l'on incarne (combat à l'épée, magie, etc.). Les jeux *Dark Souls* reposent sur une « narration environnementale », c'est-à-dire l'ensemble des éléments visuels, textuels, les personnages et les actions informent le joueur sur la quête et les moyens de la réaliser. Elle permet non seulement de constituer l'expérience du jeu-de rôle mais aussi la compréhension du monde du jeu dont elle renforce l'illusion de réalité.

3.1. *Approche narrative de l'expérience vidéoludique*

L'expérience concrète du jeu, l'usage, est une pratique qui doit être abordée comme tel par la sémiotique. Pour l'étudier, nous nous appuyons largement sur le modèle de Genvo (2009) qui a proposé de décrire la pratique vidéoludique au moyen de la narrativité de Greimas, mobilisée comme théorie « modale » de l'action (Greimas 1983). Les étapes du *Schéma Narratif Canonique* : Manipulation – Action (compétence et performance) – Sanction permettent de problématiser la narration dans les jeux vidéo mais aussi l'implication du joueur.

(2) Il convient de signaler ici que l'articulation entre la dimension mythique et la narration est un parti pris de « commodité » pour l'étude de ce jeu en particulier. De nombreuses études ont bien montré que la dimension mythique et le jeu-vidéo ne sont pas que narration, elle réside également dans la performance.

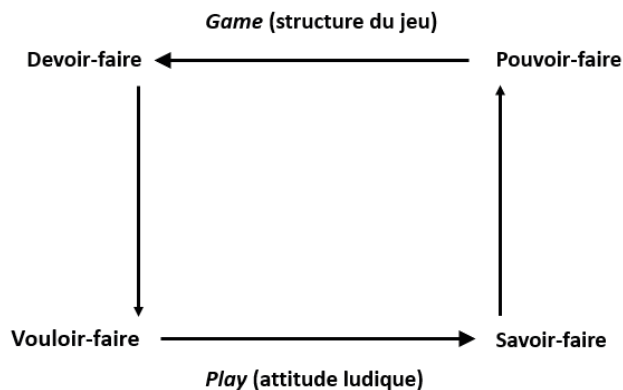


Figure 1. Modèle sémiotique du gameplay (Genvo 2009, p.158).

Ainsi, l'entrée du joueur dans le monde diégétique est une phase de manipulation qui vise à la fois à lui donner envie de jouer (*vouloir-faire*) ou devenir « sujet opérateur » et l'informe sur la quête ou performance principale à accomplir. Le joueur y découvre notamment les règles et les modalités d'action.

Ensuite, « la phase de la performance, souligne Genvo, est centrale dans les jeux vidéo. C'est à ce moment que le joueur va faire l'exercice de ses modalités d'action. » (Genvo 2009, p.153). Toutefois, comme le prévoit le modèle greimassien, la performance repose avant toute chose sur l'acquisition des compétences nécessaires (*savoir-faire et pouvoir-faire*). Au niveau de la pratique vidéoludique, où il y a un dédoublement entre l'action concrète du joueur sur sa manette et son avatar dans l'univers virtuel, le *pouvoir-faire* relève de la structure du jeu : les règles du système et les objets modaux (agis et agissant), par exemple ceux qui équipent le personnage ; le *savoir-faire* relève du joueur.

Dans ce cadre, le *savoir-faire* du joueur recouvre à la fois : (i) la maîtrise de l'interface logicielle permettant d'agir dans le monde numérique – que les joueurs nomment *skills* – elle dépend de chaque joueur et de son expérience préalable avec des jeux du même genre ou de l'outil informatique en général (Genvo 2009, p.154) ; et (ii) les « moyens que le joueur pourra mettre une œuvre pour atteindre les fins proposées » (Genvo 2009, p.157), autrement dit, la connaissance des règles, des

étapes (possibilités d’agir dans le jeu, syntagmatique des niveaux) et des objets modaux à mobiliser. A cet endroit, les compétences du joueur nécessitent, supposent – et construisent – un *hyper-savoir*⁽³⁾ (Fontanille 1987) portant sur la manière de voir, de lire, et d’interagir avec le jeu, et susceptibles d’être optimisées.

Le *game design* – la structuration du monde virtuel – définit quel niveau de *savoir-faire* (compétence ou *skill*) préalable est nécessaire pour jouer au jeu. Dans ses réflexions, Genvo (2009) souligne que le *savoir-faire* du joueur se positionne comme curseur de l’intérêt ludique (*vouloir-jouer*), associé selon Caillois à l’incertitude de la victoire, notamment dans la mesure où *savoir* et *savoir-faire* sont acquis par l’exploration, en jouant⁽⁴⁾. L’itérativité de la pratique vidéoludique, recommencer des parties, permet d’acquérir le *savoir-faire* pour franchir les étapes décisives. Alors, un niveau de difficulté trop élevé, une acquisition de compétence trop longue, peut conduire les joueurs à *ne-plus-vouloir-faire* et abandonner le jeu.

D’autant que, si la sanction positive (gratification) est reçue dans le monde du jeu par le personnage contrôlé, l’activité vidéoludique elle-même sanctionne positivement le joueur par la satisfaction de réussir, notamment si le jeu est difficile.

3.2. L’expérience de *Dark Souls*

A partir des éléments dégagés en amont, déterminons maintenant les particularités de l’expérience que les jeux vidéo *Dark Souls* procurent.

Dès le lancement, avec la cinématique, les éléments de narration établissent le monde du jeu – l’histoire générale, définie plus tôt – et informent le joueur « sujet opérateur » (i) de la quête principale (manipulation : *devoir-faire*) : le joueur devra « vaincre un ou des personnages

(3) Selon Jacques Fontanille, l’hyper-savoir consiste en un ensemble d’ « opérateurs modaux de niveau « n+1 » ou « n-1 » affectant des énoncés dont l’objet de valeur est un savoir, soit au niveau de l’énoncé, soit au niveau de l’énonciation. » Fontanille (1987, p49) ; ce dernier possède la « capacité à changer de niveau de signification pour optimiser ou finaliser la quête cognitive de niveau « n ». » (idem, p50)

(4) La conception sémiotique d’une manipulation du joueur pour l’engager dans l’activité vidéo-ludique a été rediscutée en réorientant la recherche hors du schéma de la narrativité vers la notion de *Play* (voir Thibault 2020) qui intègre les attitudes de jeu, et non seulement la dimension performative – qui sera notre perspective d’analyse.

puissants » du jeu et « réactiver la flamme/prendre la place du roi » ; ainsi que (ii) des modalités d'action. Pour cela, il commencera son aventure dans une « zone de tutoriel » qui permet au joueur de découvrir et apprendre les règles du monde, les compétences nécessaires pour diriger son personnage dans le monde virtuel.

De manière générale, les *Dark Souls* possèdent un niveau de difficulté élevé reposant à la fois sur leur *level design* – la configuration des niveaux et des étapes – et son *gameplay* – la manière de jouer et le potentiel d'action du personnage en jeu nécessitant de nombreux *savoir-faire* impactant le *pouvoir-faire* en jeu.

Pour atteindre l'objectif du jeu, la performance principale consiste à ce que le joueur évolue à travers des niveaux reliés par des points de sauvegarde (figurés par des *feux de joie* | *bonfire*) entre lesquels il doit combattre des créatures ou personnages pour avancer et gagner en compétences⁽⁵⁾ (dans le jeu). Chaque niveau ou étape de l'aventure conduit à une « épreuve décisive » : affronter un monstre très puissant, c'est à dire un « Boss » dans le jargon du jeu-vidéo. Dans *Dark Souls*, l'enchaînement des niveaux, généralement de difficulté croissante, n'est que partiellement déterminé. Le joueur peut suivre des chemins différents, et l'information visant à le guider dans sa quête lui est donnée progressivement de manière parfois évasive, au travers des dialogues avec des personnages non-joueurs (PNJ) ou l'acquisition d'objets⁽⁶⁾.

Ainsi, pour réaliser la performance, le joueur doit faire l'acquisition d'objet modaux dotés d'un *pouvoir-faire* : des armes, des armures, des bijoux, des potions qui permettront à son personnage en jeu d'être plus efficace contre les ennemis à vaincre.

(5) Les jeux de rôle ont souvent la particularité de récompenser les actions en jeu en offrant aux joueurs des points de statistiques qui viennent augmenter les compétences de son avatar : sa force, sa vitesse, son agilité, etc. ces dernières lui confèrent davantage de *pouvoir-faire* et sont parfois conditions pour utiliser des objets en jeu (armes ou armures plus puissantes).

(6) Les informations données par des personnages-non joueurs informent le joueur sur les lieux à explorer, les objets à rechercher, d'autres personnages à rencontrer. Les objets quant-à eux peuvent soit posséder un potentiel d'action direct : une clé ouvre un espace, ou bien indirect : lorsque ses propriétés conduisent vers un lieu qui en sollicite l'usage (un objet ralentissant la chute peut permettre, par exemple, de se jeter dans un trou jusque-là mortel). Dans tous les cas, ils élargissent le *pouvoir-faire* de l'avatar du joueur.


Histoire du jeu « lore »	Devoir-faire , Croire	Vaincre l' « ennemi » final
Environnement narratif (Exploration, PNJ, secrets, chemins)	Pouvoir-faire	
Mécaniques du système (déplacement des ennemis, schémas d'attaque, faiblesses, mort, voyage/reset , points de sauvegarde)		
Objets-modaux (stats, armes, armures, consommables, bijoux, objets autres)		
Manipulation du personnage (interface) (se déplacer, sauter, roulade/esquive, parade, coup dans le dos)	Savoir-faire	Optimiser son personnage Enchaîner les séquences

Figure 2. Eléments et modalités de l'expérience vidéoludique dans *Dark Souls*

Après ces quelques remarques, nous constatons que le *pouvoir-faire* dans le jeu nécessite bien un ensemble de connaissances de la part du joueur, c'est-à-dire un *hyper-savoir* : Quels sont les objets utiles pour améliorer mon personnage ? Où sont les lieux secrets qui y donnent accès, ainsi qu'à des ressources ou autres objets importants ? Comment les obtenir ? enfin, comment améliorer/répartir les compétences de mon personnage ? En somme : comment avancer dans le jeu et optimiser ma progression et mes compétences ?

3.3. La mort comme seuil de compétence/incompétence

De manière générale, l'échec est un des points centraux de l'expérience vidéoludique. Caractérisant la résistance du jeu à l'usager, l'échec constitue un élément déterminant pour caractériser le rapport entre la difficulté du jeu et la performance des joueurs, c'est-à-dire le seuil dynamique entre compétence et incompétence, et constitue également un levier de la rejouabilité. Confronté à un *non-savoir-faire* ou *non-pouvoir-faire*, le jeu met à l'épreuve le *vouloir-jouer* du joueur, sa persistance pour progresser. Si bien qu'échouer et recommencer est un mécanisme d'apprentissage à part entière !

Comme dans d'autres jeux, la notion d'échec propre à *Dark Souls* passe par la mort du personnage en jeu. Déjà située au cœur de la mythologie du jeu, la mort apparaît à la fois comme un moyen d'adhésion à l'univers raconté (un monde de « morts-vivants ») et la justification, ou conséquence, d'un *gameplay* exigeant.

Le style de jeu *Dark-Souls*⁽⁷⁾ repose en effet sur le contrôle d'un personnage, vu à la troisième personne, dans l'espace virtuel du jeu dont l'enjeu est d'en maîtriser (à la manette) (i) les déplacements (courir, sauter) et (ii) les mouvements de combat : esquiver (par roulade) et parer les coups adverses. Chacun de ces mouvements nécessite des compétences motrices de « synchronis-action » (produire certains enchaînements d'actions dans un timing précis) et d'anticiper le comportement de l'environnement du jeu.

Le personnage en jeu est très fragile, il peut mourir assez facilement des coups des créatures ou en tombant dans des zones vides du décor. En conséquence, dans *Dark Souls*, le personnage-joueur est fréquemment sanctionné par la mort pour toute erreur commise dans l'appréciation des gestes programmés de ses ennemis ou dans le contrôle même de son corps virtuel dans l'espace du jeu. De plus, lorsque le personnage-joueur meurt, il « ressuscite | réapparaît » au dernier point de sauvegarde où il est passé ; il doit non seulement refaire tout le parcours qu'il a échoué mais le jeu prévoit que toutes les créatures antagonistes du niveau réapparaissent également. On comprendra ici aisément que la mort est un passage obligé de l'expérience *Dark Souls* qui devient l'expérience (ré-itérative) de sa propre incompétence – d'ailleurs mise en scène dans le jeu part un écran dédié, le célèbre « You died ! » ; mais l'incompétence est tellement sanctionnée, par la mort répétée, que cette dernière peut frustrer le joueur et le forcer à stopper sa partie, parfois de colère (*rage quit*).

Ainsi, l'ensemble des éléments, et paramètres, sur lesquels reposent la difficulté du jeu mettent une nouvelle fois en évidence la nécessité et l'importance des compétences (*savoir-faire*) et de l'*hyper-savoir* (*meta-savoir*) pour que le joueur complète la quête principale.

Après cet examen, que retenir de l'expérience commune du jeu *Dark Souls* ? Comment rassemble-t-elle une communauté ? Nous venons de voir que jouer à *Dark Souls* construit progressivement un univers particulier composé d'un ensemble de *savoirs* sur le monde autonome, son histoire (ou *lore*) acquis par l'exploration de l'environnement (objets,

(7) Les caractéristiques citées auxquelles s'ajoutent d'autres éléments du gamedesign et le-vel design des *Dark Souls* ont donné lieu à un « style *Dark Souls* » connu sous le terme *Dark-Souls like*.

secrets, personnages, quêtes secondaires), sur les *pouvoir-faire* relatifs aux objets modaux déterminant l'étendue des compétences de notre avatar (objets, armures, armes, et leurs combinaisons) puis le *savoir-faire* relatifs aux compétences du joueur-opérateur (contrôler son personnage, connaître la programmation des actions des monstres (*patterns*), les chemins à suivre, les enchainements d'étapes).

Finalement, au gré et au-delà des échecs, la pratique transforme l'incompétence en compétence (*non-savoir-faire* vers *savoir-faire*). Ainsi, l'accumulation des *savoirs* sur le jeu produit non seulement un *hyper-savoir* réglant l'attente/anticipation des interactions entre l'ensemble des éléments de l'univers virtuels jusqu'à leur optimisation conduisant à l'*hyper-savoir-faire*, l'*hyper-compétence*.

Quant à la communauté de joueurs de *Dark Souls*, il apparaît qu'elle se reconnaît dans la persévérance face à la difficulté du jeu, puis se structure au travers du partage de *savoirs/hyper-savoirs* et la glorification de l'*hyper-compétence*.

4. Valoriser la compétence : « Git Gud »

En conséquence de cette expérience, l'univers de valeur des joueurs se structure autour de l'attitude des joueurs vis-à-vis de leur pratique, en dévalorisant l'incompétence et en valorisant la (sur)compétence.

D'abord, la communauté de *Dark Souls* se reconnaît, et est reconnue, pour son usage de l'expression « Git Gud » pour brimer l'absence de compétence (le *non-savoir-faire*). Selon le site *knowyourmeme*⁽⁸⁾ – consacré aux idiolectes d'internet et des jeux vidéo : « “Git Gud”, an intentional misspelling of the phrase “get good,” is an expression used to heckle inexperienced players or newbies in online video games. » »

L'expression « git gud » est donc une déformation de « **Get Good** » : « deviens meilleur » ou encore « améliore-toi », associée à des jeux au contenu difficile. Elle a souvent été employée sur des forums pour sommer les « nouveau joueurs », surnommés péjorativement « noobs » (déformation de « newbies » ou « débutants ») d'apprendre et de persister pour surmonter les difficultés rencontrées.

(8) Source: <https://knowyourmeme.com/memes/git-gud>

Linguistiquement, *Get Good* – par *get* au sens de *become* – suppose le devenir, la transformation, c'est-à-dire une actualisation du *pouvoir-faire* par l'acquisition des *savoir-faire* nécessaires. Le passage du *non-savoir-faire* au *savoir-faire* est possible par la pratique, par la persévérance face à la difficulté, aux échecs répétés, sanctionnés par la mort du personnage et la frustration qu'elle engendre mais aussi par l'apprentissage des astuces, *hyper-savoirs* ou *méta-savoirs*, qui aideront à mieux comprendre le jeu : de la maîtrise de la manette aux éléments internes au jeu, décrits plus tôt. La formule se présente comme une injonction à progresser, un « *devoir- savoir-faire ou devoir- pouvoir-faire* » qui exalte le *vouloir-faire* du joueur, sa persévérance dans la pratique, popularisée par les *Dark Souls* dont elle est devenue le centre agrégateur de la communauté.

Par ailleurs, l'adjectif « Good » qui sous-entend « être compétent | *savoir-faire* » indique le but à atteindre et la valorisation de la compétence nécessaire pour la performance. Il s'agit d'un jugement évaluatif, d'ordre axiologique, qui ne peut renvoyer qu'à une lecture épistémique, autrement dit une reconnaissance et une évaluation (croire) de ses propres pratiques, interne à la communauté de *Dark Souls* ou à celle des joueurs de jeu vidéo.

En d'autres termes, « *git gud | get good* » associe le « savoir-faire » au « bon » et instaure dans le même mouvement une croyance en la compétence – c'est à dire la valeur « savoir-faire » – du joueur au sein d'un simulacre de compétition avec les autres joueurs de manière directe (multi-joueur) ou indirecte par comparaison des performances face à l'environnement⁽⁹⁾.

Une des conséquences de cette attitude est une extrême valorisation, et même glorification, de l'*hyper-compétence* (*hyper-savoir-faire*). La difficulté n'est plus seulement perçue comme un facteur discriminant (incompétent/compétent), elle devient aussi et surtout le filtre (initiati-que) pour entrer dans une communauté qui va au contraire valoriser la mise-en spectacle des compétences et la recherche de nouvelles limites. Pour cela, les joueurs introduisent de la difficulté supplémentaire

(9) L'ère du partage sur internet a permis notamment de comparer les performances entre les joueurs d'un même jeu, que ce soit des « meilleurs scores » ou simplement en termes de vitesse d'exécution ou d'efficacité de stratégie.

avec des « challenges » qui nécessitent de l'*hyper-compétence* pour une *hyper-performance*. Nous entrevoyons ici que le performatif et le mythique se doublent dans la narration de *Dark Souls*, car au travers de la performance les joueurs partagent leurs émotions, constitutives de leur rapport au jeu, ce que l'on retrouvera sur les plateformes sociales. Pour apporter des éléments plus concrets à ces observations, nous verrons plus loin que ces pratiques structurent la communauté sur les plateformes sociales de partage de contenu et permettent à des joueurs d'en devenir des figures émergentes.

5. Au-delà du jeu, la communauté

Partant de ces premiers éléments, nous allons maintenant observer comment la communauté se structure par le biais du partage des savoirs et *meta-savoirs* (*hypersavoirs*) sur le jeu sur différents supports qui, bien qu'ayant leurs modalités d'écriture propres, s'articulent autour des mêmes faisceaux de valeurs.

En effet, l'écriture sur différentes plateformes des savoirs partagés qui, comme nous l'avons vu, construisent la compétence du joueur (*croire* dans la cohérence du monde ludique et *savoir-faire / pouvoir faire* nécessaires à la performance dans le jeu) constitutive de son statut de sujet joueur, semble forger l'adhésion à un univers de valeur qui peut aboutir à un ethos collectif, spécifique à la communauté autour d'un jeu en particulier. En d'autres termes, on pourrait suggérer qu'une culture autour du jeu s'élabore sur le fond d'une expérience vidéoludique commune suscitant un croire en un ensemble de valeurs associées ; un croire qui, comme l'a montré Greimas (1983), donne lieu à une grille d'interprétation, impliquant reconnaissance et identification.

Les différents objets ou espaces de manifestation composant l'« univers » du jeu – c'est-à-dire qui en prolongent l'histoire, la mythologie en tant que récit, en tant que pratique – révèlent sa nature intertextuelle. Concept doté de plusieurs définitions, l'*intertextualité* renvoie à la fois à l'idée que des textes peuvent être emboîtés dans des discours plus larges ou, de manière plus explicitement bakhtinienne (1981), à un principe de références et de renvoi entre des textes (le « dialogisme »). Il s'agit

d'une propriété de la culture comme sémiosphère particulièrement visible dans le domaine du numérique où chaque plateforme de savoir est susceptible d'étendre l'univers du jeu, la narration, par traduction dans de nouveaux textes mais aussi l'intégration du contenu – ou le renvoi – entre elles (ex : hyperliens). Sans approfondir davantage, il nous paraît important de mentionner que ce principe semble trouver écho dans les conceptions récentes de « transmédia » (Dehry et Bourdaa 2016) qui dépassent la seule perspective textuelle pour intégrer l'articulation entre les pratiques, les plateformes, les acteurs, les « énonciation » et les réceptions.

Dans la partie qui suit, nous allons donc examiner quelques plateformes, ou espaces en ligne, qui composent la sémiosphère de *Dark Souls* ou « Dark Souls-sphère ». Les éléments de corpus collectés ne sont pas exhaustifs, ils répondent à une logique de cohérence autour de certaines plateformes qui nous paraissent importantes pour une anthropologie numérique, plutôt que de nous intéresser à certaines formes de contenus propre à la culture internet qui leurs sont transversaux (les mêmes par exemple).

5.1. *Les wiki-Dark Souls*

Le premier espace de partage autour du jeu, dont nous tenons compte pour étudier les moyens de constitution de la communautés *Dark Souls* sont les « wiki » dédiés. Selon les chercheurs spécialisés,

Les *wikis* sont, au sens large, des sites web dont le contenu peut être produit et modifié par n'importe quel utilisateur, de manière collaborative et collective. (Roth et al. 2008)

Il s'agit plus particulièrement d'

Une technologie de publication web (ou électronique) autorisant les lecteurs à modifier directement et immédiatement la page consultée [qui leur permet d'être] le lieu d'une validation a posteriori d'un contenu individuel se fondant dans un énoncé collectif. (Mabillot 2012, p. 70)

Les recherches sur les wikis (Godwin-Jones 2003 ; Delacroix 2005 ; Tourné 2006 ; Poupeau 2006 ; Lund 2008 ; Zhang et Deloose 2009 ; Mabillot 2012 ; Morin et al. 2013) ont généralement mis en évidence (et en question) leur dimension éducative, leur capacité à transmettre de l'information et à construire de la connaissance commune (collaborative) au moyen notamment de leur libre accès (par tous, partout, tout le temps) propre au web qui en est le support.

En soulignant leur fonction de structuration standardisée, simplifiée, de contenus en ligne, utilisant les principes de communication et de partage des forums, Poupeau (2006) a mis en évidence que les wikis sont des espaces de construction de savoirs communs, collaboratifs mais aussi des espaces d'échange, de discussion sur un thème ou un objet culturel.

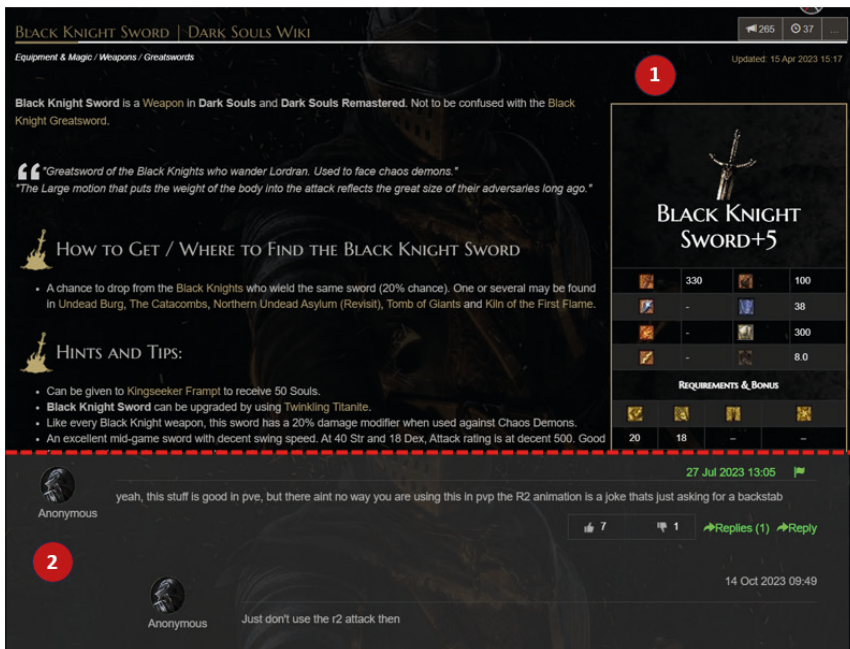


Figure 3. page de wiki sur une arme de *Dark Souls* sur *Fextralife*. [1] fiche de l'objet, [2] partie forum au bas de la fiche. Source <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Black+Knight+Sword>

A l'instar de l'exemple le plus connu du web, Wikipédia, les wikis dédiés à *Dark Soul* dont les plus célèbres sont hébergés sur *Fextralife* (<https://darksouls.wiki.fextralife.com/>) et *Fandom* (<https://dark-souls.fandom.com/>) se présentent sous la forme d'une encyclopédie éditée par les usagers. Dans leurs pages, on y trouve principalement : des savoirs sur l'univers du jeu, ou *lore*, c'est-à-dire des fiches sur les personnages principaux, les lieux, l'histoire qui approfondissent la narration et renforcent le croire en le monde diégétique ; un ensemble de savoirs sur les objets-modaux (fig.3 [1]) et les compétences, par le biais d'un inventaire des objets, des créatures, de personnages rencontrés en jeu, accompagnés d'astuces pour les combattre ou interagir avec eux (*meta-savoirs*). On y trouve également des (hyper)savoirs sur les mécaniques de jeu : « comment (mieux) faire ? » et l'optimisation des compétences du personnage-joueur avec des « builds », c'est-à-dire quelles combinaisons d'objets il peut ou doit équiper pour améliorer le *pouvoir-faire* du personnage-joueur. A ce niveau, on trouve également des astuces stratégiques avancées pour évoluer plus rapidement, plus efficacement dans le jeu. En termes de modalités, les éléments partagés sur le wiki consistent donc en des savoirs qui renforcent le croire, des savoirs sur le *pouvoir-faire* et sur le *savoir-faire* renvoyant à des *meta-savoirs* ou *hypersavoirs*.

Par ailleurs, ces éléments d'entraide sont à la fois présents dans les « articles », un format fiche associant une image et des descriptions standardisées, mais ils sont parfois secondés par la partie « forum » en bas de la page qui constitue une interface d'échange plus directe entre les joueurs, pour le partage d'expérience (fig.3 [2]). La section apparaît comme un espace commentaire ou des usagers, sous pseudonymes, font un retour évaluatif sur le contenu de la fiche ou ajoutent des observations pouvant être utiles aux autres usagers. Un système de vote et de réponse permet de valider ou non certaines remarques et de dialoguer.

Nous voyons ici comment les wikis dédiés à *Dark Souls* contribuent à la « culture Dark Souls », entendue au sens de Lotman (1967) comme information et communication. Les informations sur le jeu, sous la modalité du savoir, issues d'un ensemble d'expériences des usagers aux différentes compétences (jouer au jeu) et d'expérimentations (les joueurs aguerris explorent des nouvelles possibilités) structurent la communauté en s'accumulant dans une encyclopédie, collaborative/participative,

où se développe aussi un vocabulaire particulier (sociolecte). De plus, ces contenus sont validés et discutés par la communauté elle-même qui peut y adjoindre des *méta-discours* (épistémiques). Ainsi, ces jugements produisent un *savoir-vrai* autour d'un univers référentiel donné caractéristique des communautés ou cultures (Lorusso 2015).

5.1. *Youtube: performance, partage, héroïsation*

Comme pour beaucoup de jeux vidéo, la communauté *Dark Souls* est très présente sur Youtube, au travers de nombreux contenus qui visent à montrer le jeu en action.

Plateforme incontournable, Youtube est un service de partage de vidéos produites par des utilisateurs (ou UGC : *User Generated Content*) qui, comme le soulignent Burgess et Green (2018), combinent des caractéristiques techniques permettant de faciliter le téléversement et le partage de vidéo en ligne pour tous avec une fonction de formation de communautés, autour des créateurs, de leur contenu et de certains thèmes.

Comme les wikis abordés précédemment, Youtube est à la fois un outil et un produit de la culture participative. La littérature abondante sur le rôle social de la plateforme a notamment mis en évidence comment elle rassemble des usagers souhaitant partager, discuter, apprendre ou perfectionner une pratique (ou centre d'intérêt) commune comme la guitare, la musique (voir Cayari 2011; Rudolph et Frankel 2009; Waldron 2011, 2013), les jeux vidéo, etc.

En ce sens, et de manière générale, Burgess et Green (2018, p.67) soulignent que

YouTube has always been a platform for peer learning about just about any subject, craft, or skill – guitar-playing, cooking, dancing, maths, plumbing, and computer games. Videos of players doing in-game stunts, compilations of in-game achievements, or illustrations of how to exploit glitches in games are about sharing knowledge as well as 'showing off' and showcasing one's own competencies, and of course the 'how-to' and gameplay genres are among the biggest sectors of commercial online video as at 2017.

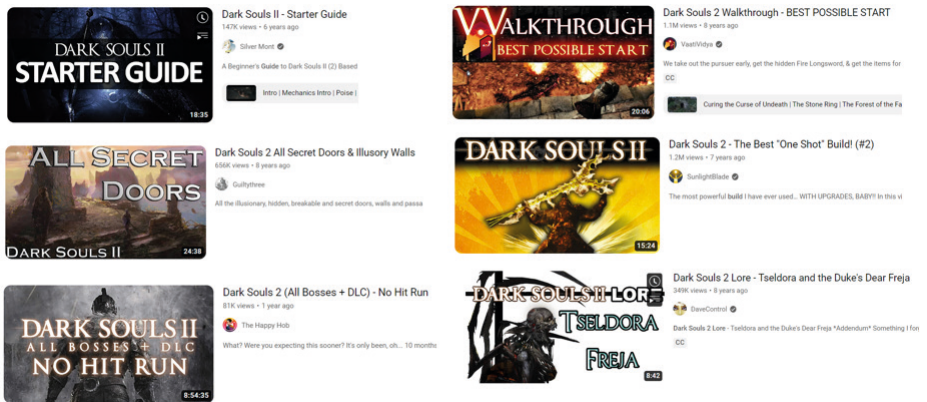


Figure 4. Vidéos Youtube sur Dark Souls II. (Source : youtube.com)

Les contenus relatifs à *Dark Souls*, c'est-à-dire les vidéos postées sur Youtube ou même les chaînes consacrées, peuvent proposer plusieurs modèles de vidéos, allant de formats visant à faire découvrir le jeu, de manière exhaustive ou non, en montrant en action le périple du joueur, à des vidéos plus courtes focalisées sur certaines séquences ou éléments du jeu – « playthrough », « walkthrough », « Let's play » (voir fig. 4). Il s'agit généralement d'un partage d'expérience, pouvant parfois chercher à proposer des astuces facilitant le jeu aux novices (des simples « tips » aux solutions – « comment franchir cet obstacle ou terminer cette étape ? »), à leur apprendre où trouver certains objets dans le jeu (secrets) et à quoi ils servent (*pouvoir-faire* associé) ou encore donner des informations pour la gestion de son personnage (en bref les savoirs identifiés dans notre première partie). L'objectif général de ce type de vidéo est le partage d'expérience et l'entraide pour acquérir des compétences (*faire-voir* + *faire-savoir*).

De manière plus ou moins centrale dans ces premiers exemples, les vidéos sont majoritairement orientées vers la performance, comme modèle de compétence : le *savoir-faire* en action (*faire*) susceptible de se convertir, par mimétisme, en *savoir-faire* chez le spectateur avec, également, une mise en spectacle de la performance. Dans ce dernier cas, la partie filmée, le faire, a minima édité et monté, peut s'inscrire dans une narration : le joueur « joue un rôle » et ajoute un storytelling à son

aventure ; il peut aussi mettre en exergue son habileté dans des séquences de jeu difficiles, jusqu'à se compliquer volontairement la tâche.

Suivant ces principes, et comme nous l'avons déjà évoqué en amont, la technicité du gameplay et sa difficulté conduisent à l'héroïsation des joueurs compétents et de leurs prouesses : vaincre certains monstres difficiles avec aisance, réaliser des combinaisons d'actions avec dextérité et/ou rapidité... Ces ambitions ont donné lieu à des pratiques alternatives du jeu, des défis (que l'on retrouve aussi pour d'autres jeux) nommés « challengeSouls » comme par exemple le « NoHitRun » consistant à terminer tout (ou partie du jeu) sans être une seule fois touché par un adversaire ou encore le « Speedrunning⁽¹⁰⁾ » ayant pour principe de terminer tout (ou partie) du jeu le plus rapidement possible. Il s'agit en somme de manières de jouer compétitives, où on affronte indirectement d'autres joueurs, qui permettent de sanctionner positivement, en termes de réputation, le joueur-vainqueur – celui qui réussit un défi, le premier à y parvenir, celui qui le fait le plus vite.

Pour aller plus loin, il nous semble pertinent d'explorer d'autres dimensions sociales de la plateforme, dans la mesure où, comme le constate Balleys (2017, p.4):

Les vidéos postées sur *YouTube* sont (...) l'objet de tout un travail évaluatif et discursif qui s'effectue entre internautes, qui parfois forment une communauté de fans.

Ainsi, le média qu'est Youtube, considéré comme espace de partage et de spectacle, apparaît également – ou en conséquence – comme un espace évaluatif socialement structurant. Dans la perspective de la sémiotique de la culture, comme le suggèrent Lotman ou encore Lévi-Strauss, l'évaluation-identification correspond à une opération de filtrage, l'application d'un point de vue sur les contenus, les performances et les compétences par le jugement d'un destinataire-judicateur-culture garant des valeurs de référence, s'exprimant à travers chaque membre-adhérent de la communauté.

(10) Le Speedrunning, comme d'autres challenges, est une pratique très codifiée où la communauté détermine elle-même un ensemble de critères de validité qui sont méticuleusement évalués pour homologuer un record. Des sites dédiés permettent aux joueurs qui concourent de soumettre leurs tentatives.

Dans ce contexte, les « youtubeurs » peuvent émerger comme des figures d'identification. En effet, à travers leur contenu et leurs performances, ces derniers

obtiennent de la reconnaissance sociale de la part des internautes qui visionnent, évaluent et valident la prestation en ligne. [...] les membres de leur public se reconnaissent dans les contenus produits et s'(y) identifient par conséquent. (Balley's 2017, p. 4).

L'appartenance à une culture commune révèle ici l'importance, et le rôle, de ces « figures totémiques » ou « personnes fétiches » qui a elles seules sont susceptible d'incarner, de symboliser, les valeurs préférentielles de cette culture⁽¹¹⁾.

Ainsi, dans notre cas de *Dark Souls*, les créateurs de contenus sont évalués au prisme de la performance, entendue comme parangon de la compétence, c'est-à-dire *surlsuper/hyper-compétence*. Parmi ces figures, nous pouvons citer « The Happy Hob », joueur précurseur des *NoHitRuns* ayant initié ce type de défi et repoussé de nombreuses fois ses limites ; de la même manière le joueur espagnol « Otzdarva » est reconnu pour avoir été le premier à achever un *NoHitRun-All Bosses*⁽¹²⁾ du jeu *Dark Souls 2*, le plus exigeant dans cette catégorie de défis ; ou encore « Distortion2 », auteur de nombreux records de Speedrunning.

En marge de ces types de contenus, des chaînes comme « VaatiVidya » se consacrent au « **lore** », à expliquer l'histoire développée dans le jeu (personnages, objets, lieux, mythe) : le savoir inhérent à l'univers du jeu, ou aux secrets. D'autre encore, comme « BonfireVN » réalisent des **expériences en jeu**, en faisant par exemple se battre des personnages non-joueurs ou créatures du jeu (en manipulant la programmation) pour voir « qui est le plus fort ? » Il s'agit d'un format de « fan fiction » qui prolonge l'univers narratif du jeu selon une logique « transmédia » (Booth 2010). Il existe aussi des chaînes consacrées aux actions joueurs contre joueurs.

(11) Nous référons ici à l'idée d'un « totémisme numérique » formulée par Angelo Di Caterino dans « Sémiotique et savoir « social » : introduction au totémisme numérique » (à paraître) à partir des remarques de Lévi-Strauss (1962).

(12) Comme le nom l'indique, un *NoHitRun-All Bosses* consiste à vaincre la totalité des monstres les plus puissants du jeu sans être touché une seule fois.

On trouve également, disséminés sur youtube, au format « classique » ou court (*shorts*) du contenu humoristique : des détournements de séquences stéréotypées du jeu (« You Died ! » ; « Boss entry » ; fails⁽¹³⁾) donnant lieux à des mèmes, ou des vidéos virales, souvent ironiques, qui valorisent la collaboration pour faire face à la difficulté du jeu⁽¹⁴⁾. Nous pouvons ici constater que l'ensemble de ces pratiques fait dialoguer les multiples expériences du jeu vécues par les usagers, intégrées par le rapport entre narration, compétence et performance. De plus, elles permettent à chacun d'exprimer sa créativité, sa liberté par rapport au système du jeu réouvrant la notion même de *Jouer|Play*⁽¹⁵⁾. Ce type de contenus auto-référentiels, supposant une connaissance du jeu et de son univers, se retrouve sur d'autres plateformes sociales comme les forums (Reddit).

5.2. Sub-Reddit : *r/darksouls* ; *r/darksouls2*; *r/darksouls3*

La plateforme Reddit est également un support d'expression de la culture autour des jeux *Dark Souls*. En bref, Reddit est une plateforme de partage de contenus (texte, images, vidéos) produits et auto-gérés par des utilisateurs. Conçu sur le modèle du forum, « the huge posting space of Reddit is divided into subreddits—self-created communities of users, united by a certain topic » (Medvedev et al. 2019).

De nos jours, Reddit et ses sub-reddit émergent comme des objets d'étude privilégiés pour les chercheurs en sciences sociales, dans la mesure où tous les sujets (ou presque) ont leur sub-reddit. De plus, le fonctionnement même de la plateforme : un sujet (topic), des posts thématiques ou relatifs à une question spécifique, ainsi que l'architecture ramifiée, en fait un moteur de la viralité et le système de popularité des publications, un outil pour saisir les tendances émergentes (trends).

(13) Les mèmes « You Died ! » déclinent l'écran de jeu qui s'affiche lorsque le personnage-joueur meurt à d'autres situations du quotidien. « boss entry » reprend la séquence stéréotypée lorsqu'un monstre puissant, ou boss, fait son apparition dans le jeu, avec l'affichage de sa barre de vitalité et une musique thématique. Les fails concernent plus généralement les échecs, l'incompétence, dans un ensemble de situation récurrentes ou exceptionnelles.

(14) Voir par exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=2kr7KDCsIws> et <https://www.youtube.com/watch?v=bzJDImvPW1Y>, centrées sur l'expérience du jeu avec un ami.

(15) Pour des considérations plus approfondies sur la notion de *Play* et les perspectives qu'elles ouvrent pour une approche sémio-anthropologique du jeu-vidéo, nous renvoyons aux travaux de Gianmarco Giuliani et de Mattia Thibault (2020).

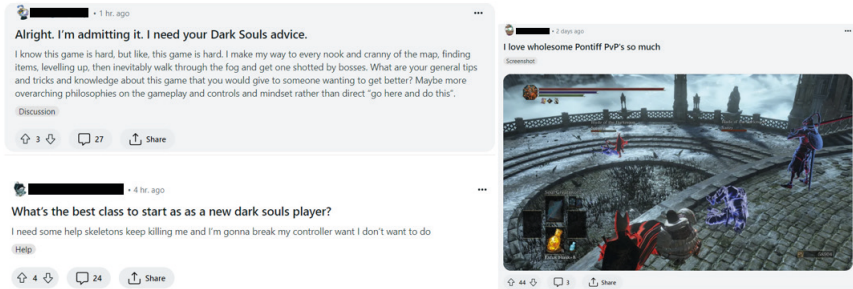


Figure 5. échantillon de posts sur Reddit (r/darksouls)

Au-delà d'un simple espace commun, les sub-reddits sont auto-organisés, autour de règles de courtoisie propres : la *rediquette*⁽¹⁶⁾ (Medvedev et al. 2019), et auto-référentielles (Singer et al. 2014), dans la mesure où elles possèdent leur propres normes, cultures et pratiques de modération (Proferes et al. 2021). De manière transversale, Anderson (2015) pointe que le « sentiment d'appartenance », très fort sur cette plateforme, émerge de l'existence du statut de membre (inscription – passage de l'*out-* à l'*in-group*), et des contenus validés et votés par ces derniers. L'ensemble de ces éléments fait de Reddit un espace concret d'expression et de vie des « cultures numériques ».

Un examen (non-exhaustif) des sub-reddit consacrés au jeu *Dark Souls* : *r/darksouls* ; *r/darksouls2* ; *r/darksouls3*, incluant les posts, les réponses, les mots-clés (*hashtags*) permet de dégager certaines interactions qui contribuent à structurer la communauté autour d'une culture commune et d'un espace d'identification. Voici ce que nous observons sur la plateforme :

- Des questions/réponses (*#question*, *#discussion*, *#help*) concernant le contenu du jeu : c'est-à-dire une demande de savoir sur les objets, les secrets, les manières de configurer son personnage en jeu et de dépasser certaines étapes difficiles (boss). Ces sections contiennent,

(16) Le terme « Rediquette » est constitué de « Reddit » + « étiquette » (protocole, règles de courtoisie ou bienséance dans une société). Voici les règles figurant explicitement sur la plateforme: « remember the human »; « adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life »

des guides et des réponses qui établissent une solidarité autour du jeu qui contribuent à l'apprentissage (donner les moyens de devenir compétent) et à l'initiation des nouveaux joueurs (fig.5, à gauche). Il y a transmission culturelle.

- Des images du jeu (*#screenshots*), visant à illustrer des propos, montrer des accomplissements ou bien signaler/montrer des *glitches* (défauts internes au système du jeu) qui donnent lieu à des comportements « anormaux » souvent « amusants » de l'environnement diégétique. Ces images créent des références internes – générant de l'épaisseur culturelle – et donnent lieu à des commentaires et discussions qui prolongent l'univers du jeu (fig.5, à droite). On trouve également des « tests » d'objets ou de configurations.
- Des images ou vidéos du jeu, visant à valoriser les performances des joueurs, par exemple des mouvements techniques en Joueur contre Joueur (*JcJ*, *PvP*) ou contre des monstres. Nous retrouvons ici la valorisation/héroïsation de la compétence/performance évoquée en amont. Soumis à l'évaluation de la communauté, ils peuvent construire la renommée d'un joueur, ou rendre une « action » populaire. (par exemple les *ChallengeSouls*)
- Des images ou vidéos du jeu valorisant une esthétique, une recherche approfondie de l'aspect jeu de rôle, par exemple le « *FashionSouls* » qui consiste à collectionner des éléments vestimentaires dans le jeu et de chercher des combinaisons particulièrement esthétiques, imitant parfois des personnages du jeu (PNJ, ennemis iconiques) ou hors-du jeu (du manga *Berserk*).
- Reddit est aussi un laboratoire pour produire des montages humoristiques, pouvant devenir viraux, comme les mèmes (*#meme*) qui peuvent alors, partant de la communauté *Dark Souls* élargir ses motifs vers d'autres communautés.

Nous constatons que Reddit reproduit les conditions d'une petite culture, organisée autour d'une expérience commune : le jeu *Dark Souls*, qui apparaît à la fois comme un espace référentiel permettant l'interprétation des textes et comme un ensemble de textes hétérogènes qui véhiculent des savoirs sur le jeu : son narratif, son gameplay (les *hypersavoirs*), ses liens avec d'autres jeux qu'il prolonge et complète (les autres opus par

exemple). Au travers de tous ces éléments, Reddit contribue à la valorisation de la persistance dans l'apprentissage du jeu, du mythe de la difficulté et de l'héroïsation de la *sur-compétence* ou *sur-performance*.

6. Communauté vidéoludique et rites initiatiques

Au cours de notre enquête, nous avons relevé que l'ensemble des plateformes permettent de construire des références communes, des codes connus et partagés par la communauté autour d'un jeu spécifique. Par ailleurs, chaque manifestation textuelle permet de dégager l'épistémè des joueurs de *Dark Souls* et leurs croyances, dans leur dimension élitiste et leur éventuel fanatisme (dimension non explorée dans ce travail). L'univers de valeur auquel ils adhèrent – similaire à d'autres jeux réputés difficiles – est centré sur la compétence et la performance : d'abord critique de la *non-compétence* du nouveau joueur, mais valorisant la persévérance de l'initié qui accepte de relever le défi et d'apprendre à maîtriser le jeu, et enfin, la glorification de la performance qui ne désigne plus seulement l'accomplissement de l'action mais intègre une composante quantitative et comparative (compétitive) : être plus rapide, vaincre plus de boss, avec moins voire aucun dégâts...

Les mécanismes que nous venons de montrer permettent de supposer que l'entrée dans la communauté *Dark Souls* – ou plus généralement d'un jeu vidéo – pourrait s'apparenter à une « initiation ». En anthropologie, l'initiation est, selon Roger Bastide (s.d.) « l'ensemble des cérémonies par lesquelles on était admis à la connaissance de certains “ mystères ” » mais aussi, toujours selon Bastide, reprenant Serge Hutin, un « processus destiné à réaliser psychologiquement le passage d'un état, réputé inférieur, de l'être à un état supérieur ».

Dans le cas du jeu vidéo, et de *Dark Souls* en particulier, une étude attentive pourrait dégager des similitudes avec des initiations religieuses qui donnent accès aux sociétés secrètes et aux confréries fermées. En effet, les différents types de discours produits, depuis l'univers complexe du jeu fondé sur l'exploration du jeu, de ses secrets (notamment les objets modaux) jusqu'à la maîtrise des possibilités du jeu (mouvements, stratégies) – également découverts en pratique – constituent les savoirs,

et les codes structurant une culture « fermée » déterminant le domaine sacré des joueurs *Dark Souls*. L'initiation du joueur débute donc bien dans le jeu, dès l'étape d'introduction, ou progressivement le joueur encore profane est confronté à une expérience vidéoludique dont il doit apprendre les règles. Face à l'incertitude du jeu et à sa propre incompetence (*ne pas pouvoir faire* et *ne pas savoir faire*), le joueur-profane, débutant (ou *newbielnoob*), va se confronter au « Git Gud », à la fois brimade et invitation « magique » qui le conduira (peut-être) à consolider ses savoirs sur le jeu et donc à progresser tout en entrant dans une communauté aux valeurs de laquelle il va adhérer. Il devient un initié.

La dimension initiatique peut également se retrouver à l'intérieur du jeu, dans les pratiques multijoueur⁽¹⁷⁾. Malgré que *Dark Souls* soit un jeu majoritairement « solo », il permet la coopération multi-joueurs – des joueurs alliés peuvent aider le joueur dans sa quête –, ou la confrontation – des joueurs ennemis viennent affronter le joueur de manière sauvage ou « organisée » (JcJ, PvP). Les affrontements organisés donnent lieu à des pratiques collectives codifiées : les « fights clubs » ou « cercles de combat » (fig. 5, image de droite). Il s'agit de rassemblements de joueurs, dans des espaces de compétition aménagés dans le jeu, c'est-à-dire concrètement délimité par des marquages au-sol réalisés par l'hôte de la partie. Dans ce territoire reconnaissable, les joueurs participants doivent adopter un « code de chevalerie » ou de courtoisie : la « fight club étiquette » qui détermine les règles d'accueil, les relations entre combattants, ou plus largement les règles du « sport », c'est-à-dire la politesse, l'honneur, les conditions de victoire et les attitudes à adopter entre compétiteurs. Sans approfondir ici, nous soulignons qu'il s'agit d'une autre forme d'expression de la communauté qui s'approprie le jeu pour en construire une extension par le biais d'une pratique commune, supposant des règles partagées (normes, éthique), un langage et des valeurs communes : encore une fois, la compétition et la performance.

En accord avec les anthropologues, nos observations montrent que l'initiation apparaît bien comme une actualisation de l'identité⁽¹⁸⁾ c'est-

(17) Cet aspect a été traité dans une journée d'étude consacrée et nécessiterait un article entièrement consacré, nous en évoquerons ici seulement les éléments en résonance avec le propos de cet article.

(18) Cette actualisation s'opère au travers différents types de séquences rituelles : les rites de séparation, les rites de marge et les rites d'agrégation.

à-dire l'adoption d'un *ethos* commun qui caractérisera l'attitude de la communauté relativement à ses valeurs et face aux autres communautés. C'est précisément ce point qui conduit à un recentrement autour de l'identité collective, et éventuellement aux conduites fanatiques structurées par le croire, et des conflits sur les réseaux. Le rôle des séquences d'initiation, exprimées sur chaque plateforme selon ses propres modalités, est, comme l'a suggéré Durkheim (1912), d'assurer une fonction de contrôle de l'organisation de la société et de garantir la transmission générationnelle des valeurs éthiques, c'est-à-dire d'édicter les *devoir-être* et *devoir-faire*, les prescriptions et interdictions fondatrices des sociétés (Lévi-Strauss 1958) partagées entre ses membres. Aussi, dans nos exemples, l'entrée et l'engagement dans la communauté, semblent se faire au travers de la valeur « savoir » (relative aux relations entre objets cognitifs) et de la valeur « croire » qui implique une prise de position de l'instance de discours (Fontanille, 2003 [1999], pp. 236-237) – c'est-à-dire, une grille de lecture ou « filtre » constitutifs de l'*ethos* et de son « idéologie ». De ce point de vue, les communautés vidéoludiques apparaissent bien comme des cultures à part entières et sont, comme celles du monde réel, à étudier comme tel par une sémio-anthropologie du numérique.

7. Conclusion

Dans cet article nous avons essayé de tracer les contours d'une analyse *sémio-anthropologique* d'une culture numérique relative à un jeu vidéo. En examinant le cas des jeux *Dark Souls*, nous avons constaté que la communauté autour d'un jeu vidéo se constitue avant tout au travers de l'expérience singulière de ce dernier, c'est-à-dire la forme particulière de la pratique constituée par les contraintes du gameplay, les compétences requises et acquises en jeu, la persévérance propre au jeu donné – fonction de sa difficulté mécanique, stratégique, cognitive.

Confrontés à l'univers mythique, esthétique du jeu et sa difficulté caractéristique, les joueurs de *Dark Souls* partagent d'une part, un espace référentiel servant à l'interprétation des textes, d'autres part, un rapport au *vouloir-jouer* qui passe par la persévérance face à la propre

incompétence du joueur et les échecs répétés. L'expérience du jeu lui-même contribue alors à la valorisation de la persistance de l'apprentissage, du mythe de la difficulté et de l'héroïsation de la sur-compétence ou performance par le biais de la communication sur les réseaux de partage. Alors, à partir de ces éléments permettant déjà aux joueurs d'un jeu de se reconnaître en tant que tel, et de l'être aussi de l'extérieur – avoir une identité en somme –, les plateformes de partage sur internet, comme les wikis, Youtube ou Reddit, qui prolongent cette expérience par la diffusion d'informations, de savoir, par du textes ou des vidéos ainsi que l'ensemble des produits constituant l'univers du jeu comme un centre de référence : les images extraites du jeu montrant des fragments récurrents ou exceptionnels de son expérience, des mêmes à partir ou sur le jeu, des vidéos de performances, finissent de faire du jeu une pratique fondatrice de relations sociales dans l'espace numérique. Au-delà du jeu, donc, l'univers de *Dark Souls*, apparaît à la sémiotique comme une petite culture ou « *Dark Souls-sphère* », c'est-à-dire un ensemble de textes hétérogènes véhiculant des savoirs sur le jeu et qui en prolongent l'expérience et les valeurs.

Si notre analyse s'est limitée à une micro-ethnologie d'un jeu : *Dark Souls*, la démarche attendrait une portée proprement anthropologique, plus fine, en étudiant d'autres communautés de jeux pour faire émerger les nuances en termes de valorisations, autant dans leurs contenus que leurs expressions. Enfin, une piste possible serait aussi de porter attention aux attitudes, ou *ethos*, des joueurs de différents jeux pour examiner les différences, si elles existent, entre des jeux d'explorateurs, de compétiteurs ou de collaborateurs – pour reprendre une typologie flochienne.

Références bibliographiques

- ANDERSON K.E. (2015) *Ask me anything: what is Reddit?* “Library Hi Tech News”, Vol. 32 Iss 5: 8-11.
- BAKHTINE M. (1981) *The Dialogic Imagination: Four Essays by M.M. Bakhtin*. [Holquist, Michael (ed. Tr.); Emerson, Caryl (tr.)], University of Texas Press, Austin.

- BALLEYS C. (2017) *YouTube comme plateforme d'expression identitaire, sociale et politique*, dans Gallant Nicole (dir.) « Observatoire Jeunes et société, bulletin d'information », vol.4 n. 2, été 2017: 4-5.
- BASTIDE R. (s.d.) « Initiation ». In *Encyclopædia Universalis* [en ligne]
- BEUSCART J-S. (2008) *Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens auto-produits*, « Réseaux », n. 152: 39-168.
- BEUSCART J-S., DARGIRAL E. et S. PARASIE, (eds.) (2016), *Sociologie d'internet*, Armand Colin, Paris.
- BOELSTORFF T. (2008) *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton.
- BOOTH P. (2010) *Digital Fandom. New Media Studies*, Peter Lang, NY.
- BURGESS J. & GREEN J. (2018) *Youtube : online video and participatory culture*, Polity press, Cambridge, UK; Medford, MA, 2nd edition.
- CARDON D. (dir.) (2008) *Les réseaux sociaux de l'internet*, « Réseaux », n. 152.
- (2019) « Identité en ligne ». dans D. Cardon, *Culture numérique*. Presses de Sciences Po, Paris : 176-188.
- CAYARI C. 2011. *The YouTube Effect: How YouTube has Provided New Ways to Consume, Create, and Share Music*. In "International Journal of Education & the Arts", 12 (6): 1-28.
- COURTÉS J. (1973) *Lévi-Strauss et les contraintes de la pensée mythique. Une lecture sémiotique des « Mythologiques »*, Mame, Tours.
- DELACROIX J. (2005) *Les wikis: espaces de l'intelligence collective*, M2 editions, Paris.
- DERHY KURTZ B.W.L. & BOURDAA, M. (2016), *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Routledge, New York.
- Di CATERINO A. (A paraître) « Sémiotique et savoir "social" : introduction au totémisme numérique ».
- DURKHEIM E. (1912) *Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, PUF, Paris.
- ESCOBAR A. (1994) *Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture*. In "Current Anthropology", 35 (3): 211-231.
- GENVO S. (2009) *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan, Paris.
- GODWIN-JONES R. (2003). *Blogs and wikis: Environments for online collaboration*, in "Language Learning and Technology", 7(2): 12-16.

- FLICHY P. (2001) *L'imaginaire d'internet*, La découverte, Paris.
- FLOCH JM. (1995) *Identités visuelles*, PUF, Paris.
- FONTANILLE J. (1987) *Le savoir partagé. Sémiotique et théorie de la connaissance chez Marcel Proust*, coll. Actes Sémiotiques, Hadès Benjamin, Paris.
- (1999 [2003]) *Sémiotique du discours*, Pulim, Limoges.
- GREIMAS A.J. (1970) *Du Sens. Essais de sémiotique*. Seuil, Paris.
- (1983) *Du sens II. Essais de sémiotique*. Seuil, Paris.
- (1987) *De l'imperfection*. Fanlac, Périgueux.
- GREIMAS A.J. & COURTÉS J. (1979/1993) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.
- JONES S. (Ed.) (1997) *virtual culture. Identity and communication in cybersociety*, Sage, London.
- KOLLOCK P. et SMITH M. (dir.) (1999) *Communities in cyberspace*, Routledge, NY.
- LÉVI-STRAUSS Cl. (1958) *Anthropologie structurale*, Plon, Paris.
- (1962) *Le totémisme aujourd'hui*, PUF, Paris.
- (1983) *Anthropologie structurale II*, Plon, Paris.
- LORUSSO A.M. (2015) *Cultural Semiotics. For a Cultural Perspective in Semiotics*, Palgrave McMillan, London.
- (2017). *Normativité et subjectivité, à partir de Greimas*. « Actes Sémiotiques », (120).
- LOTMAN Y. (1967). *Problèmes de la typologie des cultures*. In « Social Science Information », 6(2-3): 27-38.
- (1999) *La sémiosphère*, Pulim, Limoges.
- LUND A. (2008) *Wikis: a collective approach to language production*. In « *ReCALL* », 20(1):. 35-54.
- MABILLOT V. (2012). *Le wiki : un dispositif d'écriture « émergente » publique et coopérative ?* in « Communication & langages », n. 174 : 69-84.
- MEDVEDEV A.N., LAMBIOTTE R. et J.C. DELVENNE (2019) "The Anatomy of Reddit: An Overview of Academic Research", in F. Ghanbarnejad et al. (eds.), *Dynamics On and Of Complex Networks III*, Springer Proceedings in Complexity.
- MİYAZAKI H. (2011) *Dark souls I*. FromSoftware, Tokyo. [jeu électronique].
- (2016) *Dark souls III*. FromSoftware, Tokyo. [jeu électronique].
- MORIN O., SIMONNEAUX L. & J. SIMONNEAUX (2013) *Forum et wiki, des environnements collaboratifs pour éduquer au développement durable*, in « Penser l'éducation 2013 »: 241-256.

- POUPEAU G. (2006) *Blogs et wikis. Quand le web s'approprie la société de l'information*, in « Bulletin des Bibliothèques de France », 2006, 51 (3).
- PROFERES N, JONES N, GILBERT S, FIESLER C & M. ZIMMER (2021) *Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches, Methods, and Ethics*, in “Social Media + Society”, April-June 2021: 1–14.
- REVILLARD A. (2000), *les interactions sur internet (note critique)*, « terrains & travaux », 1: 108-129.
- ROTH C., TARABORELLI D. & GILBERT N. (2008). *Démographie des communautés en ligne: Le cas des wikis*. In « Réseaux », 152: 205-240.
- RUDOLPH T. & J. FRANKEL (2009) *YouTube in Music Education*, Hal Leonard, Milwaukee, WI.
- SERVAIS O. (2020) *Dans la peau des gamers: anthropologie d'une guilde de « World of Warcraft »*, Karthala, Paris.
- SHIBUYA T. & TANIMURA Y. (2014) *Dark souls II*. FromSoftware, Tokyo. [jeu électronique].
- SINGER P., FLÖCK, F., MEINHART C., ZEITFOGEL E., STROHMAIER M. (2014) « Evolution of Reddit: from the front page of the internet to a self-referential community? » In: *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, ACM, New York: 517–522.
- THIBAUT M. (2020) *Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Aracne, Roma.
- TOURNÉ S. (2006) *Le Wiki: artefact d'une auto évaluation collective*, in « Information Science for Decision Making », n. 24.
- WALDRON J. (2011) *Locating Narratives in Postmodern Spaces: A Cyber Ethnographic Field Study of Informal Music Learning in Online Community*. « Action Criticism & Theory in Music Education », 10 (2): 32-60.
- (2013) *YouTube, Fanvids, Forums, Vlogs and Blogs: Informal Music Learning in Convergent on and Offline Music Community*. In “The International Journal of Music Education”.
- ZHANG K. & DELOOSE S. (2009) “Wikis”, *Administrative and Organizational Studies*. 1.

Sites Web

Fandom, wiki de Dark Souls : <https://dark-souls.fandom.com/>

Fextralife, wiki de Dark Souls: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/>

Reddit de Dark Souls : <https://www.reddit.com/r/darksouls/>

Reddit de Dark Souls 2 : <https://www.reddit.com/r/DarkSouls2/>

Reddit de Dark Souls 3 : <https://www.reddit.com/r/darksouls3/>

(Chaine) Youtube de BonfireVN : <https://www.youtube.com/@bonfirevn>

(Chaine) Youtube de Distortion2: <https://www.youtube.com/@distortion2>

(Chaine) Youtube de TheHappyHob: <https://www.youtube.com/@TheHappyHob>

(Chaine) Youtube de VaatiVidya : <https://www.youtube.com/@VaatiVidya>