

Université de Montréal

***Anarchéologie du glitche***

**De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques**

Par  
Hugo Montembeault

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de Ph. D.  
en études cinématographiques

Décembre 2019

© Hugo Montembeault, 2019

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Cette thèse intitulée :  
*Anarchéologie du glitche*  
De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques

présentée par :  
Hugo Montembeault

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Carl Therrien  
président-rapporteur

Bernard Perron  
directeur de recherche

Maude Bonenfant  
membre du jury

Vinciane Zabban  
examinatrice externe

Gregory West  
représentant du doyen

## Résumé

Cette thèse réalise une étude ludo-politique du glitche vidéoludique (bogue, erreur logicielle, faille de design, échec du système, etc.). Elle problématise l'expérience du glitche comme un point d'inflexion entre deux postures d'engagement. Premièrement, une contre-jouabilité paralogique désignant une attitude anarcho-communiste qui s'approprie le glitche comme artefact pour explorer, rediriger et (re)façonner la matérialité vidéoludique dans une optique subversive, critique et commune. Deuxièmement, une contre-jouabilité innovante consolidant un programme néolibéral qui exploite le glitche comme une marchandise pour renégocier, dominer et recoder le jeu dans le but de sécuriser un gain en capital. La méthodologie de l'archéologie des médias est mobilisée pour décortiquer les tenants et aboutissants de ces deux modes de contre-jouabilité. Une chasse aux glitches effectuée à travers les discours, l'imaginaire collectif, les arts d'avant-garde et différentes sphères techniques retrace les rapports de continuité entre l'objet d'étude et une matrice de concepts, de formes esthétiques, de méthodes créatives et d'articulations rhétoriques. Un cadre théorique pluridisciplinaire focalisé sur les sciences du jeu, l'étude des médias, les sciences de la communication, la théorie de l'art et les études de fans est employé pour discerner la place singulière qu'occupe la poésie bruyante du glitche vidéoludique à l'intérieur de son vaste réseau d'héritages transhistoriques et transmédiatiques.

L'aménagement d'un espace théorique de réflexion nommé la *Carte ludo-politique du glitche* structure l'analyse des implications idéologiques d'un corpus de glitches issu de la culture du jeu de tir à la première personne comprise comme champ culturel frontalement tiraillée entre la paralogie anarcho-communiste et l'innovation néolibérale. Ce tiraillement est exploré à l'aide d'un second modèle nommé le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Cet outil assiste l'exposition d'un tissu économique de pertes et de profits croisés entre les glitcheurs et l'industrie. Deux tendances prédominantes sont étudiées. D'une part, une culture de la marchandise basée sur des logiques compétitives de détournement et d'hameçonnage où la valeur d'échange du glitche est exploitée pour optimiser un rendement économique. D'autre part, une économie du don découlant d'un esprit de coopération et de partage où la valeur d'usage du glitche est cultivée et abritée au service du bien commun et de la diversité des pratiques. La démystification de ces dynamiques révèle des rapports d'exploitation économique

et d'assujettissement politique reliant le glitche 1) à la transformation matérielle des jeux vidéo, 2) à la force de travail des développeurs de jeux, 3) à la force de jouavail des glitcheurs et 4) à la philosophie socio-économique du néolibéralisme qui règne dans la culture et l'industrie vidéoludique.

Les dimensions matérielles, laborieuses et économiques du glitche sont discutées en fonction de leurs effets de politisation ambivalents. Sur le plan de la contre-jouabilité innovante, la notion de glitches de l'Empire est théorisée comme vecteur d'une subjectivité politique conformée aux préceptes du néolibéralisme. Cette attitude s'harmonise avec la privatisation des moyens de production, la propriété privée et intellectuelle, le libre marché, la recherche du profit, la liberté entrepreneuriale de soi, la compétition marchande et la quantification du vivant. Sur le plan de la contre-jouabilité paralogique, le concept de glitches de la multitude est présenté comme cristallisant une sensibilité anarcho-communiste. Cette dernière encourage un éthos de désobéissance qui défend la liberté d'expression et d'association, l'autonomisation des individus et des communautés, la socialisation des moyens de production, la collectivisation des ressources, l'autogestion et de la démocratie/action directe au sein de groupes affinitaires ainsi que la préservation du commun.

### **Mots-clés**

Jeu vidéo, Glitche, Contre-jouabilité, Innovation, Paralogie, Culture, Économie, Politique, Empire, Multitude

## Abstract

This thesis conduct a ludo-political study of videogame glitches (bugs, software errors, design flaws, system failures, etc.). The glitch experience is analyzed as an inflection point between two modes of engagement. First, a paralogical counterplay related to an anarcho-communist ethos that appropriates glitches as artifacts to explore, redirect and (re)shape videogame materiality in a subversive, critical, and communal manner. Second, an innovative counterplay consolidating a neoliberal agenda that exploits glitches as commodities to renegotiate, dominate and recode the game to secure capital gains. Media archeology is mobilized as a methodology to dissect the ins and outs of these two modes of counterplay. An academic form of glitch hunting through discourse, collective imaginary, avant-garde arts and various technical fields has been carried out to retrace the continuity between the object of study and a shared matrix of concepts, aesthetic forms, creative techniques and rhetorical articulations. A multidisciplinary theoretical framework built from game studies, media studies, communication studies, art theory and fan studies is used to determine the unique place of videogame glitches' noisy poetry within its vast network of transhistoric and transmedia heritages.

The development of a theoretical model named the *Glitch Ludo-Political Map* frames the analysis of the ideological implications of a body of glitches from the first-person shooter gaming culture understood as a cultural field in tension between the anarcho-communist paralogy and neoliberal innovation. This polarization is explored using a second model called the *Circuit of the Glitch Socio-Technical Economy*. This tool is used to expose a complex interplay of economic losses and gains between glitchers and the industry. Two predominant trends are studied. On the one hand, a culture of commodity based on a hijacking and harnessing competitive logic where the exchange value of glitches is exploited to optimize economic incomes. On the other hand, a gift economy resulting from a spirit of cooperation, sharing, and gratuitousness in which the use value of glitches is harvested and harboured in the service of the common good and the diversity of practices. The investigation of these dynamics reveals relationships of economic exploitation and political subjugation that link glitches to 1) the material transformation of videogames, 2) the labour force of game developers, 3) the playbour

force of glitchers, and 4) the neoliberal socio-economic philosophy that shapes gaming culture and industry.

The material, labour, and economic dimensions of glitches are discussed according to their ambivalent political effects. In terms of innovative counterplay, the notion of glitches of Empire is theorized as a vector of a political subjectivity consistent with the precepts of neoliberalism. This attitude is aligned with the privatization of the means of production, private and intellectual property, free market, search for profit, entrepreneurial freedom of the self, aggressive competition and quantification of life itself. In terms of paralogical counterplay, the concept of glitches of multitude is presented as crystallizing an anarcho-communist political sensibility. This political stance catalyzes an ethos of disobedience fostering freedom of speech and association, empowerment of individuals and communities, socialization of the means of production, collectivization of wealth, self-management and direct democracy/action within affinity groups, and the protection of the common good.

**Key words**

Videogame, Glitch, Counterplay, Innovation, Paralogy, Culture, Economy, Politic, Empire, Multitude

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	iii
Liste des tableaux.....	x
Liste des figures.....	xi
Remerciements .....	xvii
<b>Introduction - Cartographier la poésie politique du glitche .....</b>	<b>1</b>
1. Poétique du glitche.....	5
2. Politique du glitche .....	7
3. Un glissement ambivalent : Inflexions ludo-politiques du glitche .....	10
4. Le glitche dans la mire du genre .....	26
5. Méthode <i>anarchéologique</i> .....	33
5.1. Archives du glitche .....	40
5.2. Modes d'analyse .....	44
5.3. Aca-chasse aux signes-traces du glitches .....	45
5.4. Aux limites de la carte .....	54
6. Cadre théorique et découpage argumentatif .....	56
<b>Chapitre 1 - Tracé conceptuel I : Un bogue dans la matrice .....</b>	<b>64</b>
1.1. Bogue.....	64
1.2. Émergence.....	68
1.2.1. Aux frontières de l'imprévu.....	73
1.2.2. Bondir de l'erroné au jouable .....	78
1.3. Contingence .....	84
1.4. Exploit.....	93
1.5. Ortho-jeu, méta-jeu et para-jeu .....	98
1.6. Contre-jouabilité .....	109
1.7. Définir le glitche .....	115
<b>Chapitre 2 - Tracé taxonomique : Classer le chaos .....</b>	<b>124</b>
2.1. Entre l'inopiné et le falsifié : Instabilité d'une distinction ontologique .....	124
2.2. Classification causale.....	133

2.3. Catégorisation selon les effets .....	138
2.4. Typologie basée sur les cibles.....	146
2.4.1. Continuums de l’avantage et de la visibilité .....	149
2.4.2. Fonctions du glitche.....	156
2.4.2.1. Exploration.....	157
2.4.2.2. Renégociation .....	158
2.4.2.3. Domination .....	159
2.4.2.4. Production .....	159
2.4.2.5. Redirection.....	160
2.5. Situation sur l’éclairage matérialiste : Vers une posture situationniste .....	164
<b>Chapitre 3 - Tracé imaginaire : Dérapage contrôlé.....</b>	<b>167</b>
3.1. Transhistoricité .....	168
3.2. Série culturelle .....	171
3.3. Parasite.....	175
3.4. Non-sens .....	186
3.5. Tactique.....	189
3.6. Déjà-vu.....	196
3.7. Symptôme .....	207
3.8. De l’imaginaire à l’artistique .....	218
<b>Chapitre 4 - Tracé artistique I : Esthétique du sabotage .....</b>	<b>220</b>
4.1. Jouabilité critique.....	220
4.2. L’art du glitche ou <i>glitch art</i> .....	225
4.3. Techniques du glitche .....	227
4.3.1. Manipulation de données .....	228
4.3.2. Désalignement.....	230
4.3.3. Échec matériel.....	232
4.3.4. Défaut d’enregistrement.....	235
4.3.5. Distorsion du rendu.....	236
4.3.6. Quatre fondements esthétiques .....	239
4.4. Axes thématiques .....	240
4.4.1. Obsolescence.....	241
4.4.2. Mémoire .....	244
4.4.3. Métaphysique.....	250
4.4.4. Anti-consumérisme .....	255

4.5. Retracer la jouabilité critique du glitche .....	264
<b>Chapitre 5 - Tracé artistique II : Saboter l'esthétique .....</b>	<b>266</b>
5.1. Futurisme italien .....	266
5.1.1. Son-bruit .....	267
5.1.2. Image-bruit.....	272
5.2. Ready-made .....	275
5.3. Dadaïsme.....	278
5.3.1. Anti-art.....	284
5.4. Fluxus.....	286
5.4.1. Participativité .....	288
5.4.2. Processus.....	290
5.4.3. Performativité .....	292
5.5. Cinéma matérialiste .....	296
5.5.1. Référentialité du glitche.....	303
5.6. Art vidéoludique .....	305
5.6.1. Opacité .....	308
5.6.2. Esthétisme .....	311
5.6.3. Artefact visuel.....	320
5.6.4. Physique inventée .....	325
5.6.5. Non-correspondance .....	327
5.6.6. Action radicale.....	329
5.7. De l'artistique à la technique .....	333
<b>Chapitre 6 - Tracé socio-technique : Administrer l'échec .....</b>	<b>335</b>
6.1. Ingénierie .....	335
6.2. Radio .....	340
6.3. Télévision.....	343
6.4. Design de jeu.....	345
6.5. Presse vidéoludique .....	349
6.6. Piratage informatique.....	358
6.7. Chasse aux glitches.....	363
6.7.1. Fouille archéologique.....	369
6.7.2. Archivage.....	371
6.7.3. Motivations .....	383

6.8. Vers une poésie politique du bruit .....	392
<b>Chapitre 7 - Tracé conceptuel II : Entropie théorique.....</b>	<b>397</b>
7.1. Ambivalence du bruit.....	397
7.1.1. Entropie.....	400
7.1.2. Redondance.....	402
7.2. Interférence .....	404
7.3. Mise en jeu du bruit .....	409
7.3.1. Bruit ergodique .....	420
7.4. À l'écoute du vacarme .....	430
<b>Chapitre 8 - Tracé conceptuel III : Marchander le bruit.....</b>	<b>435</b>
8.1. Mettre le défaut en valeur .....	435
8.2. Réifier l'imparfait .....	450
8.3. Fétichiser le fantôme.....	464
8.4. Dur labeur .....	472
<b>Chapitre 9 - Tracé économique : Spéculer sur le marché du glitche .....</b>	<b>476</b>
9.1. Changement de paradigme.....	477
9.1.1. Prodosage vidéoludique.....	482
9.2. Dans le cycle des améliorations perpétuelles.....	489
9.3. Circuit de l'économie socio-technique du glitche .....	495
9.3.1. Espace en-jeu .....	496
9.3.2. Espace social.....	498
9.3.3. Espace de produsage.....	503
9.3.3.1. Phase d'implantation.....	505
9.3.3.2. Phase de prospection.....	505
9.3.3.3. Phase de réaménagement .....	506
9.3.3.4. Phase de capitalisation .....	507
9.4. Détourner .....	508
9.5. Hameçonner .....	524
9.5.1. Exploit spectaculaire .....	524
9.5.2. Guérison infinie .....	526
9.5.3. Rentabiliser l'appât .....	529
9.6. Récolter .....	532
9.7. Abriter .....	538

9.8. De l'économique au politique.....	544
<b>Chapitre 10 - Tracé politique : Radicaliser l'erreur.....</b>	<b>546</b>
10.1. Spectre de résistance.....	546
10.1.1. Innovation et rébellion.....	546
10.1.2. Faire soi-même.....	547
10.1.3. Jeu lent.....	548
10.1.4. Transgression.....	551
10.1.5. Révolte ontologique.....	553
10.1.6. Élargir l'horizon politique.....	556
10.2. Jeu de l'Empire.....	557
10.2.1. Contrôle protocologique.....	560
10.2.2. Bio-pouvoir.....	563
10.2.3. Aura du numérique.....	566
10.2.4. Glitches de l'Empire.....	568
10.2.4.1. Entreprise de l'erreur.....	568
10.2.4.2. Exploiter le complexe de divertissement militaire.....	574
10.3. Jeu de la Multitude.....	582
10.3.1. Tactiques contreprotocologiques.....	583
10.3.2. Glitches de la multitude.....	587
10.3.2.1. Désertion et non-existence.....	588
10.3.2.2. Hypertrophie.....	601
10.3.2.3. Désobéissance sémiotique.....	607
10.4. Ambivalence ludo-politique.....	615
<b>Conclusion - De la poésie politique au geste poétique.....</b>	<b>621</b>
11.1. Démocratie directe : Du signe-trace au tracé.....	628
11.2. Virage ludo-politique : Ancrer l'anarchéologie du glitche.....	631
11.3. Action directe : Des tracés aux corps.....	634
<b>Bibliographie.....</b>	<b>636</b>
<b>Médiagraphie.....</b>	<b>662</b>
<b>Ludographie.....</b>	<b>668</b>
<b>Youtubographie.....</b>	<b>673</b>
<b>Annexe A - Base de données youtubographique.....</b>	<b>680</b>
<b>Annexe B - Les cartes cognitives comme outil méthodologique.....</b>	<b>683</b>

## Liste des tableaux

<b>Tableau 1.1</b> : Synthèse des discours de la transgression basée sur les travaux de Meades (2015, p. 30-41).....	112
<b>Tableau 2.1</b> : Tableau synthèse de la taxonomie causale de Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 67-68).....	134-135
<b>Tableau 2.2</b> : Liste des 23 motifs esthétiques récurrents du glitche vidéoludique dans la pensée de Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 68).....	135
<b>Tableau 2.3</b> : Reproduction du tableau des descriptions et des exemples d'échecs temporels de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 113).....	138-139
<b>Tableau 2.4</b> : Reproduction du tableau des descriptions et des exemples d'échecs non-temporels de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 112).....	139-140
<b>Tableau 2.5</b> : Tableau synthèse de la « taxinomie des falsifications du glitche » de Demeilliez (2016, p. 59-70).....	141-142
<b>Tableau 2.6</b> : Typologie du glitche de Meades (2015, p. 98).....	147
<b>Tableau 6.1</b> : Discernement de l'éthique du pirate à partir des six points évoqués dans les travaux de Levy (2010, p. 27-37).....	360-361

# Liste des figures

<b>Figure 1</b> : Deux captures d'écran montrant l'intérieur du temple dans le secteur <i>The Shrine</i> du jeu <i>Downward</i> (Caracal Games, 2017).....	1
<b>Figure 2</b> : Glitches graphiques trouvés dans le niveau <i>The Shrine</i> du jeu <i>Downward</i> (Caracal Games, 2017).....	3
<b>Figure 3</b> : <i>Carte ludo-politique du glitche</i> . .....	17
<b>Figure 4</b> : Exemples de glitches disposés dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> . .....	25
<b>Figure 1.1</b> : Spatialisation des cas de glitches dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> .....	65
<b>Figure 1.2</b> : Exécution du glitche d'escalade à partir des mines antipersonnelles dans <i>Deus Ex</i> (Ion Storm, 2000).....	75
<b>Figure 1.3</b> : Exécution du <i>rocket jumping</i> horizontal dans la mission <i>E3M6: Mt. Erebus</i> du jeu <i>The Ultimate DOOM</i> (id Software, 1995) pour accéder au niveau secret <i>E3M9: Warrens</i> .....	79
<b>Figure 1.4</b> : Accès à un espace secret dans la mission <i>E4M4: the Palace of Hate</i> du jeu <i>Quake</i> (id Software, 1996) .....	81
<b>Figure 1.5</b> : Glitches graphiques réalisés par HelixSnake dans <i>Skate 3</i> (EA Black Box, 2010). .....	86
<b>Figure 1.6</b> : Méthode pour rencontrer <i>MissingNo.</i> dans les jeux <i>Pokémon Red</i> et <i>Pokémon Blue</i> (Game Freak, 1996). .....	94
<b>Figure 1.7</b> : Explication textuelle du <i>strafe jumping</i> dans la section « Advanced Movement » du tutoriel officiel disponible dans la version en accès anticipé de <i>Quake Champions</i> (id Software, 2017-). .....	102
<b>Figure 1.8</b> : Exemple d'outil d'assistance pour la modification de jeu <i>DeFRaG</i> (DeFRaG team, 2000) disponible pour <i>Quake III : Arena</i> (id Software, 1999). .....	105
<b>Figure 1.9</b> : Méthode pour accéder au <i>Minus World</i> dans <i>Super Mario Bros.</i> (Nintendo, 1985). .....	110
<b>Figure 2.1</b> : Graphique opposant le glitche pur et le faux glitche dans la dissertation de Moradi (2004, p. 11). .....	125
<b>Figure 2.2</b> : Diagramme synthétisant les traits du <i>glitch art</i> selon la nature des glitches impliqués (McKay, 2014, p. 10).....	126
<b>Figure 2.3</b> : Exemples de glitches falsifiés dans <i>Bedlam</i> (RedBedlam, 2015) .....	129
<b>Figure 2.4</b> : Glitche inopiné dans la physique du moteur de jeu de <i>Bedlam</i> (RedBedlam, 2015). .....	131

<b>Figure 2.5</b> : Captures d'écran de <i>Yars' Revenge</i> (Atari, 1981).....	143
<b>Figure 2.6</b> : Représentation graphique des continuums de l'avantage et de la visibilité du glitche théorisés par Meades (2015, p. 99-100).....	150
<b>Figure 2.7</b> : Glitche de barrière réalisé dans le niveau Watergate de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007).....	153
<b>Figure 2.8</b> : Matérialisation anormale de glitches graphiques dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007).....	154
<b>Figure 2.9</b> : Utilisation d'un glitche de navigation dans <i>Bedlam</i> (RedBedlam, 2015).....	157
<b>Figure 2.10</b> : Spatialisation d'exemples dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> .....	160
<b>Figure 3.1</b> : Planche de la bande dessinée <i>The Bugs</i> tirée de la revue <i>C&amp;VG</i> (mai 1982, no. 7, p. 17).....	178
<b>Figure 3.2</b> : Apparition de l'entité démoniaque dans le court métrage <i>Tuesday The 17th</i> (McQuaid, 2012) du film <i>V/H/S</i> (2012).....	180
<b>Figure 3.3</b> : Apparition de glitches audiovisuels en présence du monstre dans <i>Slender: The Arrival</i> (Blue Isle Studios, 2013).....	182
<b>Figure 3.4</b> : Captures d'écran de deux planches de la bande dessinée web <i>Glitch : Jinn Devodist</i> (Chotikul, 2015-2018).....	184
<b>Figure 3.5</b> : Exemple de glitches circulant dans la culture vidéoludique pour leur caractère étrange.....	185
<b>Figure 3.6</b> : Infiltration métalectique et sabotage du jeu <i>RoadBlasters</i> par Turbo dans <i>Wreck-it Ralph</i> (Moore, 2012).....	192
<b>Figure 3.7</b> : Vanellope faisant l'expérience d'un glitche de navigation lui permettant de prendre les devants lors de la course finale de <i>Wreck-It Ralph</i> (Moore, 2012).....	194
<b>Figure 3.8</b> : Tank à son poste de travail dans le Nebuchadnezzar dans le film <i>The Matrix</i> (Wachowski et Wachowski, 1999).....	198
<b>Figure 3.9</b> : Découpage plan par plan de l'impression de déjà-vu vécue par Neo dans le film <i>The Matrix</i> (Wachowski et Wachowski, 1999).....	199
<b>Figure 3.10</b> : Exemples de glitches graphiques dans l'embranchement « Not Stanley Ending » de <i>The Stanley Parable</i> (Galactic Cafe, 2013).....	203
<b>Figure 3.11</b> : Première occurrence de glitches audiovisuels expérimentés par Killian dans <i>Ghost in the Shell</i> (Sanders, 2017).....	214
<b>Figure 3.12</b> : Regard subjectif de Killian sur un de ses glitches mnésiques dans <i>Ghost in the Shell</i> (Sanders, 2017).....	216

<b>Figure 4.1</b> : Disposition d'exemples de <i>glitch art</i> au sein de la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> . .....	227
<b>Figure 4.2</b> : Capture d'écran de <i>Lossless #3</i> (Baron et Goodwin, 2008). .....	229
<b>Figure 4.3</b> : Captures d'écran des corruptions de fichiers d'émulation de jeux par Visconti. .....	230
<b>Figure 4.4</b> : Exemple de glitches générés par des procédés de désalignement, de torsion de données et de sonification dans l'œuvre <i>Glitchometry Circles #5</i> (Temkin, 2013). .....	231
<b>Figure 4.5</b> : Exemples de glitches graphiques créés par Ronan Letoqueux (alias RealMyop) à partir de sa console trafiquée appelée Megaglyph. ....	232
<b>Figure 4.6</b> : Capture d'écran de <i>Digital TV Dinner</i> (Jamie Faye Fenton, Raul Zaritsky et Dick Ainsworth, 1978).. .....	233
<b>Figure 4.7</b> : Contorsion éclectique du corps des avatars par l'entremise de l'inclinaison de cartouche dans <i>GoldenEye 007</i> (Rare 1997). .....	234
<b>Figure 4.8</b> : Deux créations photographiques de Tom Cabrera .....	236
<b>Figure 4.9</b> : <i>Magnet TV</i> (Paik, 1965). Télévision cathodique en noir et blanc de 17 pouces avec aimant. 72.1cm X 48.9cm X 62.2cm. ....	237
<b>Figure 4.10</b> : Image du haut : <i>The facade</i> (Overweg, 2010) prise dans <i>Half-life 2</i> . Image du bas : <i>Glitch-hug</i> (Overweg, 2010) prise dans <i>Left 4 Dead 2</i> . .....	238
<b>Figure 4.11</b> : Captures d'écran d'un extrait de <i>The Collapse of PAL</i> (Menkman, 2010) .....	241
<b>Figure 4.12</b> : <i>Ai-Lien</i> (Visconti, ~2011). 60.96 cm X 40.64 cm. ....	245
<b>Figure 4.13</b> : <i>Samuels War</i> . (Szauder, 2013) tiré de <i>Failed Memory 3</i> . .....	246
<b>Figure 4.14</b> : Itération de la série <i>Melting Ice Cream</i> (Mathieu St-Pierre, 2013). 144.5 cm X 81.28 cm. ....	248
<b>Figure 4.15</b> : Image de gauche : <i>Church Fire</i> (Carmagnola, 2014). Image de droite : " <i>Saigon</i> " (Carmagnola, 2014).. .....	251
<b>Figure 4.16</b> : Image de gauche : " <i>VFTS</i> " (Carmagnola, 2017). Image de droite : capture d'écran d'un gif animée intitulé <i>UP-SV</i> (Carmagnola, 2016). .....	252
<b>Figure 4.17</b> : Captures d'écran tirées de la remédiation web de la performance audiovisuelle <i>Evidence Of Time Travel</i> (John Leigh, John Foxx et Steve D'Agostino, 2014-). .....	253
<b>Figure 4.18</b> : <i>Failed memory of Leo &amp; Pipo</i> (Szauder, 2013). .....	260
<b>Figure 4.19</b> : L'image de droite renvoie au gabarit de Mea Km (2017) alors que l'image de gauche à celui de Francis & Laurence Minoza (2013). .....	263

<b>Figure 5.1</b> : Luigi Russolo et son assistant Ugo Piatti dans le studio de Russolo à Milan en 1913 aux côtés de nombreux <i>Intonarumori</i> ([1913] 2013, p. 16-17). .....	268
<b>Figure 5.2</b> : Image de gauche : <i>Vitesse abstraite + Bruit (Velocità astratta + rumore)</i> (Balla, 1913). Peinture à l’huile. 54.5 cm X 76.5 cm. Image de droite : <i>Dynamisme d’une automobile (Dinamismo di un’Automobile)</i> (Russolo, 1913). Peinture à l’huile. 139 cm X 184 cm. ....	272
<b>Figure 5.3</b> : Image de gauche : <i>Visions simultanées (Simultanvisionen)</i> (Boccioni, 1912). Peinture à l’huile. 60.5 cm x 60.5 cm. Image de droite : <i>L’Élasticité (Elasticità)</i> (Boccioni, 1912). Peinture à huile. 100.06 cm X 100.06 cm. ....	273
<b>Figure 5.4</b> : <i>Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany</i> (Höch, 1919). Photomontage. 114 cm X 90 cm .....	281
<b>Figure 5.5</b> : <i>Le Rossignol chinois</i> (Ernst, 1920). Photomontage. 12.2 cm X 8.8 cm.....	282
<b>Figure 5.6</b> : <i>Untitled (Assemblage on Hand Mirror)</i> (Schwitters, 1920-1922). Assemblage, huile sur miroir cloué à une toile. 28.50 cm X 11 cm.....	284
<b>Figure 5.7</b> : <i>Total Art Match-Box</i> (Vautier, 1965). 3.8 cm (h) x 5.2 cm (l) x 1.3 cm (p). Boîte d’allumettes avec allumettes et mention écrite .....	287
<b>Figure 5.8</b> : Captures d’écran tirées d’une version en ligne de <i>Variations on a Cellophane Wrapper</i> (Rimmer, 1970).....	297
<b>Figure 5.9</b> : Spatialisation des œuvres d’art vidéoludique dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> .....	308
<b>Figure 5.10</b> : Capture d’écran du niveau <i>A-X</i> de l’œuvre <i>Untitled Game</i> (Jodi, 1996-2001).309	
<b>Figure 5.11</b> : Captures d’écran tirées de <i>Untitled Game</i> (Jodi, 1996-2001).....	312
<b>Figure 5.12</b> : Captures d’écran du machinima <i>Adam Killer</i> (Condon 1999-2001).....	313
<b>Figure 5.13</b> : Exemples de graffitis issus du projet <i>The Velvet Strike</i> (Schleiner, Leandre et Condon, 2002).....	316
<b>Figure 5.14</b> : Images de <i>QQQ</i> (Betts, 2002). .....	321
<b>Figure 5.15</b> : Capture d’écran du machinima <i>Dust 2 Dust</i> (Sheely, 2013) dans le feu de l’action d’une fusillade absurde. ....	323
<b>Figure 5.16</b> : Captures d’écran tirées de la démo de <i>Memory of a Broken Dimension</i> (Ezra Hanson-White, 2012-).....	326
<b>Figure 5.17</b> : Captures d’écran tirées du niveau « E1M1AP » de <i>Untitled game</i> (Jodi, 1996-2001). .....	328

<b>Figure 6.1</b> : Papillon de nuit archivé en 1947 dans les registres tenus par les ingénieurs de l'ordinateur Mark II de l'Université de Harvard. Dimensions : 1.5 cm X 48.4 cm X 29.5 cm. ....	338
<b>Figure 6.2</b> : Iconographie du bogue vidéoludique récupérant la figure de l'insecte. ....	339
<b>Figure 6.3</b> : Apparition de la notion de « glitch » dans une publicité de la caméra TK-20D figurant dans le numéro de la revue <i>Broadcasting Telecasting</i> paru le 12 janvier 1953 (p. 18-19). ....	343
<b>Figure 6.4</b> : Polarisation des postures de glitcheurs dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> selon le mode de contre-jouabilité préconisé ....	366
<b>Figure 6.5</b> : Exécution de l'accroupissement quantique dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	373
<b>Figure 6.6</b> : Danse de célébration entre deux avatars festoyant leur désertion absurde dans un piège virtuel de la carte <i>Powerhouse</i> dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	375
<b>Figure 6.7</b> : Exemples de glitches de barrière réalisés à l'aide du <i>quantum crouch</i> dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	376
<b>Figure 6.8</b> : Écran d'introduction de la vidéo « Tutorial - Quantum crouch #49 ». Source : OpenGriefing (2016). ....	378
<b>Figure 7.1</b> : « Diagramme schématique d'un système de communication général » (Shannon 1948, p. 381; ma traduction). ....	398
<b>Figure 7.2</b> : Spatialisation de la trajectoire du short circuit lag de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007) dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> . ....	414
<b>Figure 7.3</b> : Delfy emprisonnant l'entièreté de son équipe la base commune durant une partie de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007) ....	416
<b>Figure 7.4</b> : Glitche de barrière au moyen du short circuit lag dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	419
<b>Figure 7.5</b> : Victime du short circuit lag coincée dans le plafond d'un couloir de la carte <i>Dustbowl</i> de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	423
<b>Figure 8.1</b> : Disposition de différents glitches du jeu <i>Destiny</i> (Bungie, 2014) au sein de la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> . ....	451
<b>Figure 8.2</b> : Glitche de barrière et glitche de logique dans <i>Destiny</i> (Bungie, 2014). ....	452
<b>Figure 9.1</b> : Diagramme du paradigme de produsage de Bruns (2007, p. 103). ....	481
<b>Figure 9.2</b> : Interface de signalement de bogue accessible depuis les menus en-jeu de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). ....	485

<b>Figure 9.3</b> : Représentation et description du <i>Finder' Fee</i> , un item cosmétique de <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007) .....	486
<b>Figure 9.4</b> : Exemple de données statistiques de jouabilité collectées et visualisées par Valve dans son approche du testage de jeu (Ambinder 2009, diapo. 31-32). .....	487
<b>Figure 9.5</b> : Boucle de rétroaction entre le design de jeu et le testage de jeu dans la philosophie de développement de Valve (Ambinder 2009, dispo. 9). .....	489
<b>Figure 9.6</b> : Exemples de formes vidéoludiques de faire soi-même spatialisées par Genvo dans son modèle théorique intitulé « Grille d'analyse ludologique des différentes façons et degrés du faire soi-même dans le jeu vidéo » (2008, p. 10).....	491
<b>Figure 9.7</b> : Diagramme des interactions entre technologie, design de jeu et jeu ( <i>play</i> ) développé par Lessard (2015, paragr. 41), .....	493
<b>Figure 9.8</b> : Grossissement sur l'espace en-jeu du <i>Circuit de l'économie socio-technique du glitche</i> .....	496
<b>Figure 9.9</b> : Cadrage sur l'espace social du <i>Circuit de l'économie socio-technique du glitche</i> .....	499
<b>Figure 9.10</b> : Vue d'ensemble sur le <i>Circuit de l'économie socio-technique du glitche</i> .....	504
<b>Figure 9.11</b> : Disposition des quatre tendances économiques du produsage dans la <i>Carte ludopolitique du glitche</i> . .....	508
<b>Figure 9.12</b> : Glossaire technique inclus dans l'article « Kill or Be Killed » du journaliste Reich publié dans le numéro 96 de la revue <i>GamePro</i> (1997, p. 26). .....	510
<b>Figure 9.13</b> : Utilisation du <i>rocket jumping</i> dans le niveau <i>Launch Command</i> de <i>Quake 2</i> (id Software, 1997) pour accéder à une zone secrète. ....	511
<b>Figure 9.14</b> : Mise en marché des contrôleurs <i>Frag Master</i> de Thrustmaster (image de gauche) et <i>Cyborg 3D Gold</i> de Saitek (image de droite). .....	513
<b>Figure 9.15</b> : Captures d'écran dans la carte de jeu <i>Q3DMI5: Demon Keep</i> de <i>Quake III : Arena</i> (id Software, 1999). .....	515
<b>Figure 9.16</b> : Captures d'écran dans la carte de jeu <i>Q3TOURNEY5: Fatal Instinct</i> de <i>Quake III : Arena</i> (id Software, 1999). .....	516
<b>Figure 9.17</b> : Réalisation d'un saut de roquette maladroit par Anarki dans <i>Quake III : Arena</i> (id Software, 1999).....	516
<b>Figure 9.18</b> : Illustration expliquant la méthode du <i>skiing</i> propre à la franchise <i>Tribes</i> (1998-2012). .....	518
<b>Figure 9.19</b> : Exploitation de l'exploit de guérison infinie par Delfy dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007). .....	528

<b>Figure 9.20</b> : Exploitation du <i>blast climbing</i> dans le niveau <i>The Fall</i> du jeu <i>Deadcore</i> (5 Bits Games, 2014).	534
<b>Figure 9.21</b> : Désynchronisation entre le modèle 3D de l’avatar et ses boîtes de collision à la suite d’un changement de classe problématique dans <i>Team Fortress 2</i> (Valve, 2007).	539
<b>Figure 9.22</b> : Capture d’écran de la vidéo YouTube « Pose parameter hitbox bug example: giant scout robot » (sigsegv, 2017).	541
<b>Figure 10.1</b> : Spatialisation des exemples du chapitre 10 dans la <i>Carte ludo-politique du glitche</i> .	558
<b>Figure 10.2</b> : Glitche de navigation dans <i>Bedlam</i> (RedBedlam, 2015).	569
<b>Figure 10.3</b> : Glitche de barrière dans le niveau « No Russian » de <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> (Infinity Ward, 2009).	591
<b>Figure 10.4</b> : Captures d’écran du machinima « Crushed between two portals experiment » (Crowbcat, 2016).	598
<b>Figure 10.5</b> : Glitche de navigation réalisé dans <i>Call of Duty : Modern Warfare 3</i> (Infinity Ward, 2011).	602
<b>Figure 11.1</b> : <i>Plan des résonances ludo-politiques du glitche</i> .	630
<b>Figure 11.2</b> : Capture d’écran de <i>Vertige</i> (Montembeault, 2019).	634
<b>Figure A.1</b> : Visualisation globale des données concernant les vidéos YouTube consultées et répertoriées au cours de ma recherche	682
<b>Figure A.2</b> : Présentation des catégories de données dans la rangée 1 en bleu. Colonne « A » à « L ».	683
<b>Figure A.3</b> : Présentation des catégories de données dans la rangée 1 en bleu. Colonne « A » à « C » puis « M » à « T ».	684
<b>Figure B.1</b> : Vue d’ensemble sur la carte cognitive du glitche comme objet.	686
<b>Figure B.2</b> : Premier grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme objet.	686
<b>Figure B.3</b> : Second grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme objet.	687
<b>Figure B.4</b> : Vue d’ensemble sur la carte cognitive du glitche comme pratique.	687
<b>Figure B.5</b> : Premier grossissement sur la carte cognitive du glitche comme pratique.	688
<b>Figure B.6</b> : Second grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme pratique.	688
<b>Figure B.7</b> : Vue d’ensemble sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.	689
<b>Figure B.8</b> : Premier grossissement sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.	690
<b>Figure B.9</b> : Second grossissement sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.	690

## Remerciements

En tête de fil, j'exprime ma gratitude sans borne à mon père spirituel, ami et directeur Bernard Perron pour sa sensibilité humaine, sa disponibilité sans limites, son implication d'une rigueur remarquable et sa vivacité scientifique contagieuse. Le privilège de côtoyer M. Perron dans ma trajectoire de vie est une pierre angulaire de mon cheminement individuel autant que professionnel. Je dois ce projet de thèse à notre amitié ainsi qu'à notre synergie intellectuelle.

Je remercie les professeurs Carl Therrien, Dominic Arsenault, Maude Bonenfant, Simon Dor et Guillaume Roux-Girard sur qui j'ai pu compter à différents stades de mon parcours. Leurs observations, leurs commentaires critiques, leurs conseils, leurs intuitions et leurs objections m'ont grandement aidé à forger mes réflexions.

Je confère une place toute particulière à mes confrères et consœurs Maxime Deslongschamp-Gagnon, Pascale Thériault, Francis Lavigne, Roxanne Chartrand, Andréane Morin-Simard, Isabelle Lefebvre, Philippe Bédard et Jean-Charles Ray avec qui j'ai eu la chance de partager mon expérience doctorale. Les discussions passionnantes qui furent possibles en leur présence ont joué un rôle motivationnel majeur.

Merci sincèrement à l'indispensable support financier m'ayant été octroyé par les *Fonds de Recherche du Québec - Société et Culture* (FQRSC), le *Conseil de recherches en sciences humaines* du Canada (CRSH) ainsi que la *Faculté des études supérieures et postdoctorales* et le *Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques* de l'Université de Montréal. La confiance des institutions envers mon projet de recherche a fait toute la différence dans mon parcours.

Mon amoureuse Rebecca Chevrier mérite une place d'honneur à travers mes remerciements pour son écoute active, son support émotionnel, ses encouragements et son dévouement au sein de notre couple. Sans sa compréhensivité et son seuil de tolérance d'une humanité sans pareil, ma thèse n'aurait sans doute pas le même *ordre*. D'un même élan, je souligne la présence morale de ma famille, de ma belle famille et de mes amis rapprochés qui ont su me motiver par leur intérêt, leur curiosité et leurs interrogations fondamentales. Vous savez qui vous êtes!

Enfin, un merci du fond du cœur aux communautés de glitcheurs qui osent transgresser les règles du jeu pour faire naître des artefacts d'une grande importance culturelle.

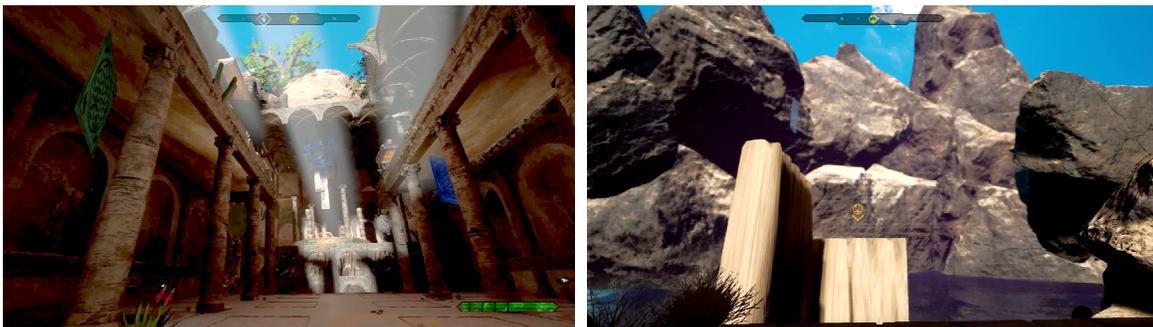
*Break the System !*

# Introduction

## Cartographier la poésie politique du glitche

Un regard subjectif s'ouvre sur un univers surréaliste en ruines dépourvu de toute trace de vie humaine. D'immenses rochers en suspension dans l'atmosphère deviennent les amorces de mon parcours. Je bondis d'une plateforme à une autre. Je cours et grimpe sur des murs. Je glisse sous des obstacles. Je transite d'un monde ouvert à un autre à travers des portails anciens. J'utilise un grappin magique pour me déplacer dans les vestiges. Je ralentis le temps pour réaliser des trajectoires complexes. J'effectue de brusques micro-accélérations de charge vers l'avant pour franchir d'énormes fossés. Je pose des points de réapparition pour me téléporter. Je lutte contre de géants gardiens de pierres. Des statues mystiques me permettant d'augmenter mes habiletés de perception et de navigation. Je collecte différents artefacts mystérieux dispersés dans les magnifiques décombres afin de libérer l'univers de l'emprise d'une force cosmique qui cherche à prendre possession d'une forme d'énergie ultra puissante.

Mon expérience de *Downward* (Caracal Games, 2017) a subi un revirement de situation radicale lors de mon arrivée dans le secteur appelé *The Shrine*. L'entrée de la zone met mon personnage face à un temple imposant dans lequel je dois entrer pour aller déposer les artefacts sur des socles désignés. Un long escalier ascendant localisé dans un corridor étroit mène vers le lieu sacré. Enthousiasme à l'idée de compléter ma première mission, j'entame ma montée à l'aide d'une suite de micro-accélérations afin de rejoindre mon point d'intérêt plus rapidement.



**Figure 1** : Deux captures d'écran montrant l'intérieur du temple dans le secteur *The Shrine* du jeu *Downward* (Caracal Games, 2017). Les deux images ont été prises exactement au même endroit et donnent sur le même paysage à deux moments différents. À gauche, on voit le décor habituel alors qu'à droite on observe l'espace affecté par le glitche. Source : Archives personnelles.

En regardant au bout de l'escalier, je constate que les éléments du décor ne sont pas complètement actualisés par le système. Plus que de voir l'architecture intérieure du sanctuaire composée de son plancher de pierres, de ses murales, de ses colonnes et de ses arcs, j'aperçois plutôt le vide, des textures entrecoupées ainsi qu'un arrière-plan montagneux (Fig. 1).

Par pur hasard, il s'est avéré que quelques fractions de seconde avant cette erreur de calcul j'avais activé mon habileté de charge. La propulsion de mon personnage a accidentellement coïncidé avec ce bogue de programmation de sorte que j'ai été projeté dans le temple avant que le plancher ne soit complètement téléchargé. Je suis miraculeusement abouti sur une plateforme en marge de l'espace diégétique. En bon chasseur-chercheur universitaire engagé dans une étude doctorale sur le glitche, j'ai aussitôt posé un marqueur de téléportation dans cette localité aberrante, imparfaite et non-destinée à être visitée. J'ai pu ainsi explorer un monde parallèle en m'appropriant les corniches, les trous dans les surfaces solides, les bouts de roches dépassant dans la périphérie ainsi des effets de clignotement faisant apparaître et disparaître les éléments de la conception de niveau. En un instant, mon expérience venait de glisser du jeu de plateforme standard vers un méta-jeu de plateforme abstractionniste. La fiction mythologique dans laquelle mon héros combattait des forces divines pour acquérir des artefacts magiques et rétablir l'ordre d'un univers diégétique en péril venait littéralement de céder le pas à une errance ludique dans les méandres du design où je jouais à dénicher des artefacts graphiques. Ma digression déambulatoire a été l'occasion d'aller à la rencontre de glitches visuels, de localités secrètes, des limites de la représentation mimétique et du vide virtuel sous la carte de jeu (Fig. 2).

Cet exemple d'expérience de chasse aux glitches que j'ai vécu dans le cadre de ma recherche donne tout son sens aux racines étymologiques du mot anglais « glitch ».<sup>1</sup> Dans son chapitre de livre intitulé « Game Glitch », Krapp retrace des affinités lexicales avec le verbe allemand « glitschen » et son adjectif afférant « glitschig » qui signifient respectivement « glisser » et « glissant » (Krapp 2016, p. 211). Un autre héritage est identifié dans les langues

---

<sup>1</sup> Je propose de franciser l'usage du terme anglais « glitch » en l'écrivant de la manière suivante : glitche. Tout au long de cette thèse, j'emploierai le mot « glitche » (au pluriel « glitches ») comme un nom commun. Pour renvoyer à l'individu qui cherche ou utilise un glitche – ce qu'on nomme en anglais « glitcher » ou « glitch hunter » – j'utiliserai les formulations « glitcheur » et « chasseur de glitches ». Afin de référer à la pratique nommée en anglais le « glitching » ou le « glitch hunting », je préconiserai les expressions « pratique du glitche » et « chasse aux glitches ».



**Figure 2 :** Glitches graphiques trouvés dans le niveau *The Shrine* du jeu *Downward* (Caracal Games, 2017) suite à l'exploration transgressive des marges du système. Source : Archives personnelles.

juives associées au Yiddish avec le mot « gletshn » qui veut dire « glisser » ou « dérapé » (Krapp 2016, p. 211; Zimmer 2013). Dans son essence, le glitche est avant tout un glissement qui échappe au contrôle, un dérèglement kinesthésique, une vitesse altérée qui fait déraiper, une interruption qui affecte l'élan ou encore une impulsion énergétique qui redirige dans un autre sens. C'est exactement ce qui s'est produit dans ma séquence de jouabilité de *Downward*. L'intervention impromptue du glitche dans mon expérience a désaxé le jeu de sa trajectoire idéale pour le réaligner sur de nouveaux objectifs, de nouveaux espaces et de nouveaux artefacts. Dès lors, parler de glitche vidéoludique signifie traiter de la réorientation transgressive du flux habituel de la jouabilité provoquée par des bogues de programmation, des erreurs techniques, des défauts de conception, des failles de design, des échecs du système, des fautes de procédure,

des dysfonctionnements de la machinerie, des irrégularités logicielles ou encore des contingences interactionnelles.

Afin d'approfondir la pensée, je pars du postulat que le glitche est un contre-jeu. Ce fondement est d'abord mécanique en ce qu'il récupère le sens mécanique du terme « jeu » proposé par Bonenfant dans son ouvrage *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique* : « du mot “jeu” peut être donnée la définition suivante : un interstice entre deux pièces. C'est alors un espace “vide” permettant le mouvement » (2015, p. 52). Le glitche est contre-jeu puisque le jeu-mécanique qu'il injecte dans le jeu-activité produit un espacement interstitiel qui travaille dans le sens contraire des règles, des ressorts mécaniques, de l'horizon d'attentes, des normes ludiques et du contrôle autorial. Ses glissements transgressifs reconfigurent le champ des possibles ludiques à plusieurs égards. Ils bouleversent l'esthétique, ouvrent l'aire de jeu, modifient la physique, déforment les affordances et fléchissent le cadre légal du système. Or, sur le plan formel, le glitche opère un réaménagement de l'« espace d'appropriation » du jeu, une notion que Bonenfant définit de la manière suivante dans un article intitulé « Des espaces d'appropriation » :

L'espace d'appropriation est un lieu de formulation et de construction du sens où le joueur perçoit, interprète et évalue le jeu avant d'interagir avec les éléments du jeu. L'espace d'appropriation est donc l'espace de liberté permettant au joueur de devenir le créateur de sa propre expérience ludique. [...] L'espace d'appropriation rend possible non seulement le déploiement du jeu puisque, par définition, il permet l'existence d'un espace de jeu (de mouvements) mais, de plus, il permet les détournements de sens et d'utilisation (2008, p. 64).<sup>2</sup>

En vertu de ce rapport d'appropriation, force est d'admettre que si la mécanicité du glitche est une condition matérielle d'existence de l'artefact, l'actualisation plastique de ce dernier est intrinsèquement interactionnelle et ludique. Sans jouabilité, le glitche vidéoludique n'est rien d'autre qu'une potentialité dormante. On rejoint ici le second principe de mon postulat

---

<sup>2</sup> Je profite de cette première citation pour préciser ma méthodologie d'écriture. Pour toutes citations longues en anglais, je conserve la langue de l'auteur alors que pour les énoncés courts je propose mes propres traductions. Lorsque j'estimerai important de clarifier mes traductions en renvoyant à la formulation d'origine, je mettrai l'expression non-traduite en italique entre parenthèses à côté de ma traduction. Dans un autre ordre d'idées, je respecte la convention des modalités de citation impliquant de conserver chaque élément souligné par les auteurs en italique au sein de leurs discours. Lorsque le soulignage sera effectué par moi, j'ajouterai l'indicatif « je souligne » dans la référence incluse dans le corps du texte.

de départ : le glitche est un contre-jeu parce que son existence et son élan vital dépendent d'une jouabilité transgressive, c'est-à-dire d'une contre-jouabilité. Dans son livre *Understanding Counterplay in Video Games*, Meades théorise la pratique du glitche dans l'optique du contre-jeu : « glitching is certainly a counterplay activity – it works against game rules, contexts, and expectations of the player, is antagonistic towards the intended lusory means and prelusory goals, and roles of authorship and consumption » (2015, p. 113).<sup>3</sup> La contre-jouabilité incarne le moteur du glitche en cela qu'elle rend possible la découverte, la domestication, la circulation et la transformation de ses rouages mécaniques inopinés. On observe cette interdépendance inaliénable entre la mécanicité du glitche et le caractère humain de la contre-jouabilité à travers un ensemble de remodelage subversif de l'espace d'appropriation potentialisée par l'harmonisation de ses deux forces : exploitation de bogue dans l'optique de la tricherie, farce vidéoludique (*griefing, trolling, mischief-making*), course vidéoludique (*speedrunning*), photographie virtuelle, machinimas, soluces de jeu non-officielles, archives audiovisuelles sur YouTube et modification de jeux et de consoles (*modding*). Chacune de ces pratiques témoigne de la portée esthétique, expressive et co-créative du glitche. S'annonce ici la première facette qui sera au cœur de ma thèse : la poétique du glitche.

## 1. Poétique du glitche

Sous ce versant, la contre-jouabilité du glitche repose sur des caractéristiques d'ordre esthétique, réflexif et « métaludique » (Ensslin 2013).<sup>4</sup> En vertu de sa propension à faire déraiper

---

<sup>3</sup> J'attire l'attention sur une subtilité facile à sous-estimer. Meades parle de « *counterplay* » et non pas de « *countergame* ». Autrement dit, l'auteur se focalise sur la transgressivité des activités de jeu (*play*) et non pas des objets ludiques (*game*). En ce sens, l'approche de Meades se distingue de celle développée par Galloway (que l'on verra au chapitre 5) dans sa monographie *Gaming. Essays on Algorithmic Culture* (2006). Galloway utilise l'expression « *countergaming* » afin de théoriser le design des jeux (le *game*) ainsi que les qualités jouables de leurs structures formelles (le *game play*) et non pas sur l'activité du jeu (le *play*). Puisque la langue française ne dispose pas de traduction distincte pour les mots anglais « *game* » et « *play* », je propose de réserver l'expression « contre-jouabilité » pour désigner l'activité indisciplinée et subversive qui préoccupe le « *counterplay* » de Meades. J'emploierai le terme « contre-jeu » pour renvoyer aux jeux vidéo atypiques qui déconstruisent les structures de design, contreviennent aux conventions d'utilisation et produisent un méta-commentaire sur la matérialité du média vidéoludique suivant l'esprit du « *countergaming* » de Galloway.

<sup>4</sup> Tout au long de ma thèse, j'aurai recours à la notion de *métaludicité* proposée par Ensslin dans son chapitre de livre « Playing with Rather than by the Rules. Metaludicity, Allusory Fallacy, and Illusory Agency in *The Path* » (2013). La métaludicité fait référence aux éléments de jeu « dont le but est de faire réfléchir les joueurs de manière

l'expérience de jeu et à faire intervenir la *paidia* dans le *ludus*,<sup>5</sup> les qualités poétiques du glitche reposent sur le surgissement inattendu de formes esthétiques radicales provoquant un choc chaotique sur le plan de la production de sens et des usages. Le bruit informationnel confronte les attentes, fragilise les structures du jeu puis bouscule les habitudes interprétatives et comportementales. C'est la raison pour laquelle la poésie du glitche a le potentiel de susciter une gamme d'états affectifs si vaste : étonnement, surprise, rire, incompréhension, irritation, grogne, terreur, vide, débat critique, remise en question, interrogation éthique, etc.

Comme toutes formes de bruit, le glitche génère de l'information précieuse pour enrichir le jeu. Par le fait même, il est susceptible de recycler l'expérience et d'ajouter de la nouveauté dans une expérience devenue monotone. Cette revitalisation poétique se manifeste notamment par la découverte de nouvelles fonctionnalités mécaniques, l'émergence de modes de jeux alternatifs, la cristallisation de stratégies émergentes, la redéfinition des normes d'usage, la création de contenus additionnels ou encore la production de correctifs de jeu. Cette propension au réemploi et à l'expansion du jeu explique pourquoi les bouleversements mécaniques, les frictions culturelles et les négociations socio-techniques du glitche se retrouvent si souvent impliqués dans la consolidation des identités de joueurs et la transformation des structures du jeu. Dès lors, force est d'admettre que la poétique du glitche est aussi une poïétique au sens où ses qualités émergentes et corrosives exercent un fort potentiel créatif. Pour exactement les

---

critique à propos des mécaniques de jeu et de la jouabilité » (p. 84-85). Selon l'auteur, l'absence de défis, la non-nécessité de développer des compétences de jouabilité, un rythme d'expérience très lent, une rétroaction trompeuse, un sentiment de non-agentivité, etc., sont des exemples d'aspects expérientiels destinés à positionner le joueur dans un rapport critique et auto-réflexif face aux conventions de design du jeu vidéo commercial. Bien que la réflexion d'Ensslin porte sur les choix de conception des créateurs, sa notion s'applique parfaitement à l'émergence de glitches et aux choix de contre-jouabilité des glitcheurs dont le caractère métaludique propulse le(s) joueur(s) et les concepteurs dans une posture réflexive, méta-commentative et critique vis-à-vis de la structure de jeu et des habitudes interactionnelles.

<sup>5</sup> Dans son ouvrage *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Caillois ([1958] 1967, p. 75-80), établit un continuum polarisant deux concepts classiques en études du jeu vidéo : la *paidia* et le *ludus*. La *paidia* (souvent associé en anglais à la notion de « play ») désigne le jeu comme une activité libre, dérégulée et chaotique qui s'exerce sans objectif précis et pour le pur plaisir d'expérimenter, de causer des turbulences ou de briser l'ordre des choses. Le *ludus* (qui a été rapproché du concept anglais « game ») renvoie au jeu envisagé comme une activité organisée et disciplinée en vertu d'un ensemble de règles respecté volontairement et qui permet de fixer des conditions de réussite ou d'échec, de gain ou de perte.

mêmes raisons, le contre-jeu du glitche apparaît comme le premier catalyseur de la seconde dimension qui importe à cette recherche : la politique du glitche.<sup>6</sup>

## 2. Politique du glitche

Qu'on le veuille ou non, le glitche fait intégralement partie du jeu comme forme d'art (Krapp 2016, p. 216). Ce constat corrobore l'idée partagée par plusieurs recherches relativement récentes (Consalvo 2007, Flanagan 2009, Meades 2015 et Mortensen, Linderoth, et Brown 2015) qui appréhendent la subversion du jeu comme étant inhérente au jeu. Pour reprendre la formulation de Flanagan dans *Critical Play. Radical Game Design* :

a great deal of pleasure for players can be derived from subverting set interaction norms in both simple play environments and highly complex games. *Players will consistently explore what is permissible and what pushes at that boundary between rules and expectations*, and a player's own agency, within any given play environment—no matter how structured that play is. From hockey, to chess, to playing dolls or “house,” player subversion—as cheating, as open play, as social critique—is an intrinsic part of play. If digital artifacts have truly become a magic circle in which players enter a sanctioned play space, then this culture of play, or *playculture*, as it is commonly termed, is one in which participants find *a space for permission, experimentation, and subversion* (2009, p. 13; je souligne).

Dans l'optique de l'industrie capitaliste du jeu vidéo et du climat néolibéral qui prédomine dans la culture, le bruit attribuable à la poésie du glitche est la plupart du temps politiquement cadré comme phénomène pathogène source de toxicité. Parce qu'il entre en friction avec le programme économique néolibérale des compagnies de jeu et avec les logiques quantitatives de performance maximale structurant la jouabilité d'une majorité de joueurs compétitifs, l'appropriation du glitche ne manque pas d'être diabolisée, punie, neutralisée et ultimement rentabilisée. De telles mesures de contrôle peuvent prendre la forme de campagnes de dénigrement, d'avertissements, de menaces de représailles, de dénonciations populaires, de suspensions ou de bannissements de comptes, de retraits de ressources ludiques ou encore de

---

<sup>6</sup> Le terme « politique » doit se comprendre au sens large de l'organisation du vivre ensemble ainsi que du jouer ensemble. Envisagé de la sorte, le politique implique des thèmes tels que l'éthique, la gestion du bien commun, les normes régissant les lignes de conduite, les diverses formes de gouvernementalité, les obligations morales, le respect des responsabilités et des devoirs, les structures et les relations de pouvoir, les mécanismes de contrôle et de régulation, les rapports sociaux entre les individus, etc.

correctifs de jeu. Dans certains cas, il en résulte une vampirisation de l'activité des glitcheurs pour bonifier le design.<sup>7</sup>

Sous son versant politique, la contre-jouabilité du glitche peut s'argumenter en fonction de ses motivations et de ses objectifs. Du côté de la réception, le glitche est capable de stimuler un type de contre-jouabilité amoral, opportuniste et avare de rendement. Par exemple, certains glitcheurs exploitent les failles de design pour satisfaire leurs propres intérêts. Il peut s'agir d'acquérir un avantage déloyal, de dominer les adversaires, de développer son influence ou encore de faire fructifier du capital économique ou du « capital de jeu » (*gaming capital*) (Consalvo 2007).<sup>8</sup> Cela dit, le glitche est aussi capable d'alimenter une pensée critique ainsi que des actes de désobéissance. Ce cas de figure se réalise lorsque le glitche est utilisé consciemment pour provoquer le rééquilibrage du système de règles, contester des choix de conception jugés inéquitables, défier l'autorité des concepteurs et remettre en question le caractère inauthentique de certains comportements de joueurs.

Du côté de la production, le glitche peut directement servir l'industrie lorsqu'il est récupéré comme marchandise. On dénote ce type de situation lorsque la contre-jouabilité du glitche est exploitée par les compagnies comme force de « jouavail » (*playbour*) (Kücklich

---

<sup>7</sup> Un employé d'une grande compagnie de conception de jeu montréalaise dont je tairai le nom m'informait lors d'une discussion informelle sur la gestion corporative du glitche qu'il arrivait que des groupes de glitcheurs soient isolés sur des serveurs privés. Cette stratégie permettait de bénéficier de leur manière de jouer afin d'identifier et d'orienter la correction de bogues. Il s'agit d'un exemple où « l'éditeur de jeu s'est, à son tour, "*approprié l'appropriation*" faite par les joueurs » (Bonenfant 2008, p. 66). Comme on le verra tout au long de la thèse, la contre-jouabilité apparaît intimement liée à la force de travail immatériel des communautés de glitcheurs ainsi qu'aux activités de production des entreprises.

<sup>8</sup> Dans son ouvrage *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (2007), Consalvo adapte le concept de capital culturel de Bourdieu (1979) au monde du jeu vidéo. La notion de « capital de jeu » représente le pouvoir et le statut social qu'un joueur peut détenir dans diverses communautés de la culture vidéoludique en répondant aux critères de son système de préférences ainsi qu'à ses habitudes de jeu. Ce capital de jeu est accumulé et utilisé non seulement « [by] playing games or even playing them well », mais aussi à travers la collaboration savante au paratexte : « [Being a member of game culture is] being knowledgeable about game releases and secrets, and passing that information on to others. It's having opinions about which game magazines are better and the best sites for walkthroughs on the Internet » (2007, p. 18). Chaque geste de jouabilité et de participation culturelle réalisé dans le contexte de la culture vidéoludique affecte la dotation en capital de jeu. Plus un joueur est riche en capital de jeu, plus son influence et sa visibilité sont prononcées.

2005).<sup>9</sup> L'exemple iconique reste ces occurrences où l'activité de la chasse aux glitches est détournée comme force de testage de jeu non-rémunérée, incubateur d'idées de design bon marché et groupe conseil implicite dont les formes de rétroaction informent le travail de conception. Dans le cas de jeux basés sur des glitches diégétisés, ces derniers sont utilisés comme matière de l'expression pour structurer la jouabilité ou véhiculer des informations narratives. Ailleurs, ils sont délibérément conservés dans le jeu pour leur valeur de divertissement, sinon pour satisfaire la demande des communautés de fans lorsque celles-ci revendiquent leur préservation dans le jeu. Ce faisant, le glitche devient une occasion pour les entreprises de combler les fans (*fan service*), de se bâtir une réputation « à l'écoute » et « proactive » et, par extension, de faire briller l'aura culturel de leur jeu au grand bénéfice de sa popularité et de sa durée de vie. Sous un autre angle, un trop grand laxisme et une permissivité trop souple à l'égard du glitche courent le risque de déplaire à une portion de la communauté et de causer le désintérêt des consommateurs. La manière dont s'exécutera l'administration du glitche peut concrètement avantager ou obstruer les intérêts commerciaux des compagnies et la santé économique des produits.

Lorsque les dimensions de la réception et de la production sont conjointement prises en compte, le glitche offre l'opportunité de poser un regard analytique unique sur les rouages de l'économie culturelle et politique propre à l'industrie capitaliste du jeu vidéo. Dans cette perspective, l'étude du glitche peut participer de brillante manière à l'exploration de nouvelles facettes de la « jouabilité critique » (*critical play*) selon le sens que Flanagan donne à cette expression: « Critical play means to create or occupy play environments and activities that

---

<sup>9</sup> Le concept de « playbour » est un mot-valise entre « play » et « labour » proposé par Kücklich dans son article « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry » (2005). Par l'entremise d'une analyse critique de l'économie politique de la modification de jeu, il montre que la force de travail exercée gratuitement par ce type de loisir est l'objet d'une exploitation économique par l'industrie du jeu vidéo qui profite de l'inventivité des modificateurs dans le but de maximiser les ventes de leurs jeux tout en bénéficiant d'un flux de contenus additionnels créés par les fans. En constatant l'indissociabilité entre le jeu et le travail, le théoricien indique que « la relation entre le travail et le jeu évolue conduisant, pour ainsi dire, à une forme hybride de "jouavail" » (2005, p. 1). Afin de traduire le concept, je récupère la logique du mot-valise et propose le terme « jouavail » qui adjoint le fait de « jouer » et de « travailler » simultanément. Enfin, je tiens à souligner que le domaine du jouavail ne se limite pas qu'à la modification de jeu. À ce titre, Dyer-Witheford et de Peuter vont approfondir le concept de Kücklich dans leur ouvrage *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (2009, p. 23-27). Les deux chercheurs étendent au nombre de quatre les aspects de la force de jouavail : le micro-développement de jeu (prototypage volontaire, design à temps perdu, mise en circulation d'innovation, etc.), la modification de jeu, la dimension co-construite des jeux massivement multi-joueurs ainsi que la production de machinimas. Évidemment, ma thèse viendra ajouter la pratique du glitche comme cinquième aspect de la force de jouavail.

represent one or more questions about aspects of human life. [...] Critical play is characterized by a careful examination of social, cultural, political, or even personal themes that function as alternates to popular play spaces » (2009, p. 6). Pour le formuler clairement, l'objectif de ma thèse est d'examiner les formes d'appropriation et d'exploitation découlant de la contre-jouabilité du glitche afin de cerner leurs ramifications critiques et politiques ambivalentes. Le cas échéant, je me demanderai quels aspects politiques de la condition humaine sont interrogés, critiqués et (re)modelés par la contre-jouabilité du glitche lorsque cette dernière entre en phase avec l'éthos de la jouabilité critique ou inversement lorsqu'elle s'en éloigne.

### **3. Un glissement ambivalent : Inflexions ludo-politiques du glitche**

Dès l'instant où l'on s'aventure sur le terrain des usages du glitche, on constate que son potentiel critique et politique demeure profondément ambivalent. D'un côté, le glitche devient une affaire d'exploitation économique lorsqu'il alimente une contre-jouabilité orchestrant des stratégies d'accumulation des capitaux comme dans les cas de tricherie. Cette tendance est tangible aussi du côté des glitcheurs qui professionnalisent leur pratique ou encore des compagnies qui détournent la force de jouavail des chasseurs de glitches pour économiser sur la phase de testage de jeu et recoder des améliorations techniques. À ce titre, l'esthétique du glitche entre en adéquation avec une sensibilité politique néolibérale. La définition du néolibéralisme que j'emploie est reprise du travail de Dyer-Witheford et de Peuter dans leur ouvrage *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (2009). Les auteurs présentent le néolibéralisme comme une idéologie basée sur l'idée que « [the] human well-being can best be advanced by liberating individual entrepreneurial freedoms and skills within an institutional framework characterized by strong private property rights, free markets, and free trade » (Harvey cité dans Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 159). Cette doctrine repose sur différents principes clés, notamment la privatisation de services publics d'état, l'élimination des programmes sociaux, la facilitation du monde des affaires, la dérégulation des marchés, les réductions de taxes et d'impôts aux entreprises, la désyndicalisation ainsi que l'entrepreneuriat comme idéal (Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 159-160). Une telle conception du néolibéralisme s'arrime directement avec le modèle économique d'un capitalisme sauvage basé sur la propriété privée des moyens de production, le système du salariat, la recherche du profit

à tout prix, la croissance infinie du profit et la compétitivité des marchés. Dans le sillage de cette définition, parler d'une sensibilité néolibérale dans le contexte du glitche qualifie des usages faisant rayonner la privatisation des techniques de production et d'usage, la propriété privée et intellectuelle, la culture vidéoludique comme libre marché, la liberté entrepreneuriale de soi, l'accumulation de capitaux, l'égoïsme, la compétition axée sur le « chacun pour soi », la quantification du jouer ensemble et la marchandisation de ce que j'appelle le « commun vidéoludique »<sup>10</sup>.

De l'autre côté, l'artefact s'insère dans une pluralité de tactiques d'appropriation autonomistes, subversives, métaludiques et critiques. Cette tangente s'observe notamment du côté des modifications artistiques de jeu (ou de console), des machinimas expérimentaux, de la farce vidéoludique ou encore des sessions d'exploration libre et indisciplinée (mon exemple de *Downward*). De telles situations de contre-jouabilité ouvrent sur le rejet de l'autorité auteuriale, le contournement de l'idéologie exprimée par la rhétorique procédurale, la libéralisation des usages, la création des contenus alternatifs, la reconfiguration de la matérialité vidéoludique ainsi que la redirection de l'expérience et de la production de sens. Ici, toutes manifestations du glitche sont envisagées comme des ressources collectives et des occasions de coopération sociale à savourer en communauté avec d'autres aficionados partageant un même but commun : le droit individuel et collectif de jouir librement du commun vidéoludique et de participer à son enrichissement pour le bien de la communauté. Une telle attitude s'aligne avec une sensibilité

---

<sup>10</sup> J'utilise l'expression « commun vidéoludique » pour référer à une forme de bien commun propre à la culture vidéoludique. La notion correspond à toutes dimensions matérielles ou immatérielles du monde du jeu vidéo appartenant à la collectivité et résistant à la propriété intellectuelle. Pour éclaircir cette notion, je réfère au chapitre « The Right to Play in the Digital Era » (2015) où Apperley revisite la place accordée au droit à la récréation et au jeu dans la « Convention relative aux droits de l'enfant » (1990) des Nations Unies. L'auteur propose de moderniser la définition de ce droit fondamental afin de l'adapter aux nouvelles réalités numérique de la société de l'information. Il argumente en faveur d'une libéralisation maximale du jeu vidéo sur la base de ses fonctions socialisatrices, éducatives, expressives, autonomisantes et civiques. Il invite les décideurs à développer des politiques publiques allant au-delà de l'« accès à l'information » (p. 200) et de l'« accès à la technologie » (p. 203) pour s'étendre à « l'accès aux jeux numériques et aux communautés vidéoludiques ainsi qu'aux bases de connaissances, aux littéracies et aux compétences qu'ils favorisent » (p. 201). Suivant Apperley, je rattache le commun vidéoludique à une multitude de principes ludo-politiques : le droit de jouer librement, l'accessibilité de l'intelligence collective, la protection de l'équité ludique, l'égalité et la diversité des opportunités de jouabilité, la possibilité de prendre part à l'économie de la « culture participative globale » (p. 203), l'accès à une infrastructure technologique (connexion Internet, bande passante, serveurs, etc.) pour partager socialement l'expérience, le bien-être social des communautés de fans, la reconnaissance du joueur comme citoyen producteur (plutôt que simple consommateur passif), la préservation du patrimoine vidéoludique et la démocratisation d'une alphabétisation vidéoludique comme moyen de s'éduquer aux nouvelles modalités de la citoyenneté numérique.

politique anarcho-communiste. Je fixe mon vocabulaire sur la philosophie de l'anarcho-communisme sur laquelle je m'arrête un instant. Quelques précisions permettront d'éviter les confusions possibles avec d'autres écoles de pensée anarchiste telles que le mutualisme, le collectivisme, l'anarcho-syndicalisme, l'anarchisme individualiste, l'anarcho-primitivisme, l'anarcho-féminisme ou complètement à droite l'anarcho-capitalisme.

Comme toute forme d'anarchisme, l'anarcho-communisme renvoie à un ensemble de principes présentés avec beaucoup de clarté par Kropotkin dans *Anarchist Communism : Its Basis and Principles* ([1927] 1970, p. 46), Rocker dans *Anarcho-Syndicalism. Theory and Practice* ([1938] 2004, p.1-18) ainsi que par Guérin dans *L'anarchisme. De la doctrine à la pratique* ([1965] 1981, p. 19-55). Parmi les préceptes fondamentaux, on retrouve: la primauté de la liberté individuelle, le démantèlement de toutes formes de gouvernementalité autoritaires et centralisées, l'abolition de la propriété privée, la collectivisation des moyens de production, la liberté d'association et l'autogestion. La particularité de l'anarcho-communisme est d'adopter un programme anarchiste pour réaliser un « communisme sans gouvernement » (Kropotkin [1927] 1970, p. 61). Cette doctrine insiste sur l'idée que la réalisation de la révolution économique prônée par le communisme est indissociable d'une révolution politique du mode d'organisation et d'administration de la société. Une transition par un modèle socialiste autoritaire tel que la dictature du prolétariat ou l'État-providence est dès lors jugée non-recevable. Sur le plan politique, l'anarcho-communiste propose l'abolition des systèmes d'oppression bourgeois incarnés dans l'état, la démocratie représentative, le suffrage universel, le parlementarisme, l'oligopole des compagnies privées et l'appareil législatif. En guise d'alternative, il est question d'un corps politique a-hiérarchique basé sur la liberté d'entente, d'organisation et de fédération entre des groupes d'individus partageant un but commun : nommément la liberté et le bien-être de tous et non pas seulement d'une élite minoritaire. La fédération décentralisée de groupes affinitaires autogérés est proposée comme principal organe politique pour administrer le bien commun selon les principes de la démocratie directe. Kropotkin priorise ainsi un communalisme anti-autoritaire, égalitaire et dépourvu de classes sociales où l'individu regagne « sa pleine liberté d'initiative et d'action pour satisfaire, au moyen de groupes et de fédérations libres - librement constitués - tous les besoins infiniment variés de l'être humain » ([1927] 1970, p. 46). L'autonomisation maximale des individus et l'idéal

communiste de l'unité commune vont de pair suivant une relation de réciprocité où l'un enrichit l'autre.

Sur le plan économique, l'objectif de l'anarcho-communisme demeure l'abolition de la propriété privée et la socialisation des moyens de production. Plus encore, le salariat, l'argent et le profit, envisagés comme les principaux vecteurs d'exploitation et d'aliénation du capital, sont rejetés comme discriminatoires puisque selon Kropotkin il est impossible de quantifier l'apport et la contribution réelle du labeur d'un individu et des collectivités. À ce propos, la pensée de l'auteur est sans équivoque :

Common possession of the necessaries for production implies the common enjoyment of the fruits of the common production; and we consider that an equitable organization of society can only arise when every wage-system is abandoned, and when everybody, contributing for the common well-being to the full extent of his capacities, shall enjoy also from the common stock of society to the fullest possible extent of his needs ([1927] 1970, p. 59).

Dans l'ouvrage *La conquête du pain* (1892), Kropotkin indique qu'un tel modèle économique basé sur le principe « à chacun selon ses besoins » porte les fondements altruistes et coopérativistes d'une économie du don susceptible de renverser l'« égoïste donné aux esprits par la production marchande » (p. 35). Dans cette logique, le travail est conçu comme une activité volontaire gratifiante motivée par la volonté universelle « de chercher l'appui, la coopération, la sympathie de ses voisins » (p. 40). L'individu sensibilisé et responsabilisé souscrit lui-même à des obligations morales afin de participer à l'effort collectif, à la réalisation des objectifs sociaux et à l'enrichissement du bien commun. Une telle transformation par rapport à une économie de libre marché potentialise une émancipation politique profondément en phase avec le respect de la vie humaine :

The means of production and of satisfaction of all needs of society, having been created by the common efforts of all, must be at the disposal of all. The private appropriation of requisites for production is neither just nor beneficial. All must be placed on the same footing as producers and consumers of wealth. That will be the only way for society to step out of the bad conditions which have been created by centuries of war and oppression. That will be the only guarantee for further progress in a direction of equality and freedom which have always been the real, although unspoken goal of humanity ([1927] 1970, p. 56-57).

Lorsque j'argumenterai que des formes de contre-jouabilité du glitche traduisent une sensibilité anarcho-communiste, ce sera en vertu de leur propension à nourrir la communauté et

le commun vidéoludique. Il s'agit d'usages valorisant l'autonomisation des individus et des communautés, l'égalitarisme, le droit de jouer, la liberté de participer à la culture ainsi que la gratuité et la mutualisation des informations ludiques. Il est aussi question de gestes d'appropriation du glitche qui participent à l'alphabétisation des usagers, à l'assouplissement de la propriété intellectuelle, à la reconfiguration des rapports de pouvoir en faveur des utilisateurs, à la démocratisation des technologies de production et de consommation ainsi qu'à la défense du commun vidéoludique. Ainsi, de telles manières de contre-jouer favorisent la création, le maintien et l'enrichissement des liens sociaux entre les membres d'une communauté. À ce propos, il importe de souligner qu'à travers la thèse j'emploie la notion de communauté au sens de « communauté de pratique »; un concept hérité des travaux de Lave et Wenger (1991).<sup>11</sup> La communauté de pratique qualifie la nature des liens qui unissent les membres d'une communauté en référence au partage d'un répertoire collectif commun de connaissances, de compétences et de préférences mobilisé en vue de l'atteinte d'objectifs publics spécifiques. Dans son article « Communautés et mondes virtuels : entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval », Berry précise ce type de rapports sociaux dans le contexte du jeu :

[C]ertaines guildes de joueurs fonctionnent sur ce modèle [(la communauté de pratique)] en ce qu'elles permettent l'apprentissage du jeu, la transmission de la pratique, proposent des espaces d'apprentissage aux nouveaux venus et développent pour chacun des membres des identités locales. [...] Les membres participent d'abord à la communauté de pratique pour jouer, apprendre et faire progresser leurs avatars, en somme pour pratiquer, mais apprennent dans le même temps une *praxis*, qui inclut à la fois des savoir-faire et des façons « d'être dans la communauté ». Dans ce cas, la volonté de jouer et de progresser dans le jeu fonde la communauté de pratique et crée dans le même temps des relations qui dépassent le cadre du jeu (2009, p. 228-229).

En se focalisant sur les pratiques de (contre-)jouabilité comme façon de délimiter les frontières d'une communauté et de ses sous-communautés, on clarifie les fondements sur lesquels se forment certaines tensions ludo-politiques entre la base de joueurs réguliers, les glitcheurs (seuls

---

<sup>11</sup> Je dois la prochaine conceptualisation de la notion de communauté au travail d'Andréane Morin-Simard et Guillaume Roux-Girard. À l'occasion d'une conférence interne tenue à l'automne 2014 dans le cadre du projet sur l'histoire des genres vidéoludiques mené par le *Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques* (LUDOV), mes deux collègues ont présenté une brillante contextualisation de l'histoire et des problèmes entourant le concept de communauté.

ou en groupe) et les travailleurs de l'industrie. Dans cette perspective, on peut comprendre les frictions du glitche en matière d'inégalité de connaissances, de déséquilibre de compétences, d'obstruction à la progression, de conflit identitaire ou encore de non-respect de l'équité ludique.<sup>12</sup> Par conséquent, on obtient une unité d'analyse cohérente pour étudier 1) la nature des interactions entre membres et entre communautés, 2) les mécanismes d'inclusion et d'exclusion ainsi que 3) les processus de (trans)formation des systèmes de valeurs, des objectifs publics communs et des pratiques. Le fonctionnement des groupes des joueurs et de glitcheurs sera l'objet d'un examen attentif aux chapitres 6 et 9.

De ces premières réflexions, on peut rattacher l'expérience du glitche à un double effet de politisation. D'une part, un néolibéralisme orienté sur l'enrichissement de soi. D'autre part, un anarcho-communisme orienté sur l'enrichissement de la communauté. Cette ambivalence délimite une problématique d'ordre ludo-politique qui repose sur la fonction du glitche comme « point d'inflexion » ou « point de bascule » entre ces deux sensibilités idéologiques.<sup>13</sup> Si la

---

<sup>12</sup> J'emploie l'expression « équité ludique » comme formulation ludo-politique pour renvoyer à l'idée de franc jeu (*fair play*) que Huizinga définit comme suit dans *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*: « La notion de *fair* est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer "honnêtement" » ([1938] 2011, p. 29). Ainsi, l'équité ludique désigne le fait de favoriser une attitude comportementale respectueuse des règles, du sens commun, de l'égalité des chances ludiques, des conventions de jouabilité, des belles stratégies et des attentes interactionnelles. En s'alignant sur un tel savoir-être, le participant adhère au contrat tacite du jeu. Il fait preuve de bonne foi ludique. Il joue de manière jugée éthique et morale par la collectivité dans le but de faire advenir le jeu dans sa plus belle forme. Comme on le verra, la relation entre le glitche et l'équité ludique est complexe. D'un côté, l'artefact peut consolider des formes de contre-jouabilité évaluées comme authentiques et appropriées. De l'autre côté, il peut cristalliser des stratégies décrétées comme un préjudice porté au beau jeu et aux plaisirs de la majorité. Sous d'autres contextes, l'abus du glitche est envisagé comme moyen valable de forcer le rétablissement du franc jeu brimé par des structures de design imparfaites, défectueuses ou discriminatoires. L'équité du glitche par rapport au franc jeu est alors à évaluer au cas par cas selon les paramètres de la situation de jeu concernée.

<sup>13</sup> Dans son ouvrage *The Glitch Moment(um)* (2011, p. 31), l'artiste-théoricienne Menkman indique que le bruit du glitche crée un moment de rupture dans l'expérience d'un système. Cette brèche dans le flux de la production de sens est vécue comme un vide, une onde de choc et un effet de perte de contrôle. L'interruption de la signification agit en tant que « catalyseur avec un certain *momentum* » (2011, p. 31). L'impulsion à combler le vide culmine dans la rencontre d'un « point de bascule » où l'utilisateur sera amené à choisir entre deux trajectoires d'expériences possibles. L'une des issues implique que l'attention travaille à relayer le glitche dans le domaine de l'échec afin d'ignorer l'erreur. L'autre scénario débouche sur l'investigation du potentiel de révélation de l'artefact. Dans ce cas de figure, le glitche est l'objet d'un engagement critique et il favorise l'élaboration de nouveaux savoirs sur la technicité du glitche ainsi que sur le caractère programmé de nos habitudes interprétatives et de nos comportements à l'intérieur des systèmes. À travers son livre *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017), Betancourt propose un raisonnement similaire avec une terminologie différente. Selon lui, lorsque l'apparition du glitche est naturalisée comme un défaut passager dont faire abstraction, l'interprétation est infléchie sur un axe passif et non-critique. Ce mode de lecture abolit la portée auto-réflexive et expressive du

contre-jouabilité du glitche peut agir comme point d'inflexion pour former un cadre de pensée, d'interprétation et d'action néolibéral ou anarcho-communiste, il apparaît crucial de comprendre les mécanismes et les ramifications de cette inflexion; d'autant plus que le divertissement vidéoludique est au cœur du quotidien et que le glitche est l'objet d'une fétichisation techno-culturelle.<sup>14</sup> Pour amorcer une telle enquête, les sciences du jeu doivent s'interroger plus extensivement sur les points de bascule innervés par le glitche entre une attitude dissidente anarcho-communiste et une attitude conformiste néolibérale. Afin de raisonner cette problématique, la réflexion tournera autour des questionnements suivants :

- Selon quelles modalités le glitche est-il susceptible d'innover une pensée critique, des affectes politiques et des gestes de désobéissance à l'endroit des principes du néolibéralisme qui gouvernent la culture et l'industrie vidéoludique? Inversement, dans quelle mesure le glitche peut-il cimenter une intériorisation tacite de cette doctrine économique et politique?
- Quels sont les ressorts socio-techniques du glitche responsables d'enclencher des glissements entre une posture anarcho-communiste et une position néolibérale?
- Quelles rhétoriques interviennent au sein de ces phénomènes et comment sont-elles déployées?
- Quels sont les espaces d'interaction du glitche et quels rôles jouent-ils dans la politisation ou l'apolitisation des glitcheurs?
- Comment le glitche peut-il servir d'outil critique, de matériel éducatif ou de moyen d'intervention pour (trans)former la relation au néolibéralisme et déployer des alternatives

---

glitche. Ce faisant, l'échec transitoire consolide l'illusion capitaliste voulant que le numérique soit imaginé comme un domaine magique sans ancrage matériel ni physique (un effet trompeur que l'auteur attribue à la notion d' « aura du numérique » que j'aborderai au chapitre 10). Lorsque l'artefact ré-aiguille l'activité de l'interprétant sur l'axe indiscipliné de la paralogie (j'y viendrai plus loin dans l'introduction), la posture d'engagement devient active et critique. La redirection de l'expérience sabote l'aura du numérique et interroge la matérialité des œuvres, le fonctionnement protocolaire des systèmes et la labilité de la construction du sens. Pour reprendre les mots de l'auteur : « L'interruption fonctionne donc comme un point d'inflexion où ces extrêmes – l'un critique et l'autre non – décrivent des points de différence maximale sur un continuum d'interprétations » (2017, p. 46).

<sup>14</sup> Je dois l'expression « fétichisation techno-culturelle » à l'historien du jeu vidéo Therrien. En s'appuyant sur les trois circuits de l'expérience vidéoludique (circuit technologique, culturel et marketing) développés par Kline, Dyer-Witford et de Peuter dans *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (2003), Therrien propose l'idée de « glorification techno-industrielle ». Cette dernière indique que l'histoire du jeu vidéo s'est principalement intéressée aux circuits technologique et marketing, c'est-à-dire aux innovations technologiques, aux succès commerciaux ainsi qu'aux principaux acteurs de l'industrie. Si cette notion est en germe dès 2012 dans un chapitre livre intitulé « Video Games Caught Up In History. Accessibility, Teleological Distortion and Other Methodological Issues », elle apparaît plus formellement dans un article de 2014 co-écrit avec Picard et dont le titre est « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle ». Une problématisation plus extensive du concept dans son livre *The Media Snatcher* (2019). Je m'inspire à mon tour de cette manière de penser pour souligner que les circuits technologique et culturel du glitche sont l'objet d'une fascination (techniques, causes matérielles, esthétiques, effets, usages, etc.) qui obscurcit l'interaction de l'objet d'étude avec le circuit industriel (économie, coûts, retombées, exploitations, tensions politiques, etc.).

anarcho-communistes? Quelles métamorphoses individuelles, sociales et politiques peuvent naître de ces (re)configurations?

- En tant qu'artefact intriqué à des mesures de contrôle, quel rôle peut jouer le glitche dans l'aliénation et l'émancipation des joueurs face aux relations d'exploitation économique, à la déshumanisation des rapports sociaux, à l'inégalité des opportunités d'auto-réalisation ou encore à la condition néolibérale du joueur au sein des réseaux de la culture vidéoludique?
- Quelles sont les zones de contact, les lignes de prolongement et les compétences transversales susceptibles d'exister entre l'expérience politique du glitche vidéoludique et l'expérience citoyenne?

Pour imaginer et raisonner la problématique ludo-politique du glitche, j'ai décidé de modéliser un espace conceptuel de réflexion que j'ai appelé la *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 3).

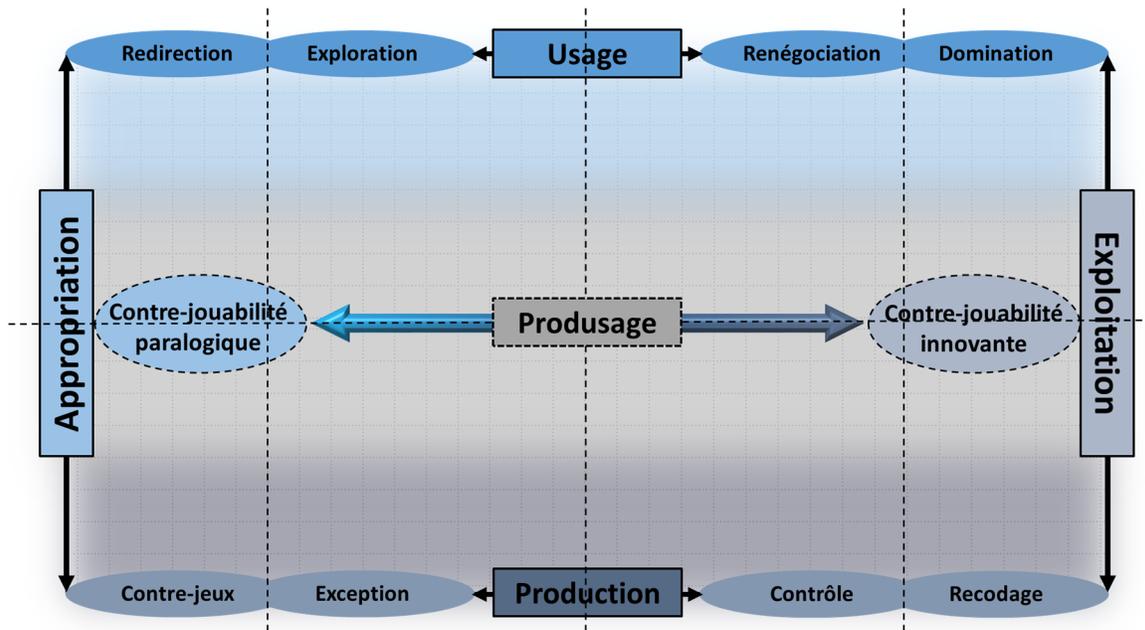


Figure 3 : *Carte ludo-politique du glitche.*

Cette construction théorique sera utilisée tout au long de la thèse comme outil dans lequel je spatialiserais mes différents exemples de glitches pour réfléchir à leurs ramifications politiques. Pour faciliter l'explication de la carte, j'ai ajouté temporairement des lignes pointillées permettant de circonscrire les zones clés de chaque hémisphère. Sur le plan de la verticalité, on retrouve trois strates colorées qui sont étalées d'est en ouest. La strate bleu pâle la plus au nord désigne l'espace de l'usage attribuable aux joueurs qui rencontrent ou utilisent le glitche au sein

de leur jouabilité immédiate à l'intérieur des environnements de jeu. La strate mauve placée au sud circonscrit l'espace de production où les concepteurs développent des jeux et négocient le glitche depuis l'intérieur de leur milieu de travail.

Au centre, la strate grise balise l'espace de produsage où s'enchevêtrent l'acte de produire et l'acte de consommer le glitche. Cette localité a été aménagée pour situer les nombreux cas où les rôles d'utilisateur et de producteur fusionnent. La portion au nord de la strate du produsage (secteur gris au-dessus de la flèche horizontale du milieu) circonscrit les activités de jouabilité déployées dans l'optique de la création de contenus additionnels ayant la fonction de produire, de refaçonner et de propager de nouveaux usages basés sur le glitche. Ici, on pense au travail des youtubeurs, des chasseurs de glitches, des trouble-fêtes, des coureurs vidéoludiques ou encore des tricheurs qui exploitent les glitches. Ceux-ci conservent une proximité avec l'usage tout en se rapprochant de la production grâce à la découverte, la documentation et la mise en circulation d'une vaste quantité de sources et de ressources ludiques entre autres sur les plateformes web, les réseaux sociaux et les encyclopédies participatives. La portion au sud de la stratification centrale du produsage (secteur gris sous la flèche horizontale du milieu) est dédiée aux activités de production vidéoludique qui effectuent un pas vers l'espace de l'usage pour négocier et retravailler les potentialités du glitche. Cela survient notamment lorsque des développeurs participent sur différents forums de discussion pour débattre de la validité du glitche avec les communautés de fans. Il peut s'agir également d'artistes ou de groupes de joueurs s'adonnant à la pratique de la modification de jeux pour remédier au glitche en l'incluant au sein d'œuvres remodelées, de machinimas ou encore de photographies numériques. J'inclus aussi les clans de glitcheurs professionnalisés ou amateurs qui contribuent à la détection et au signalement de bogues auprès des compagnies de jeu. De tels exemples gardent un ancrage dans la production puisqu'ils affectent le développement des jeux tout en présentant des affinités avec une utilisation du glitche dans l'espace de l'usage. Enfin, on remarque que les frontières entre les trois strates ne sont pas nettes. J'ai pris soin de créer des effets de transition en dégradé pour noter qu'il ne s'agit pas de domaines fermés, mais bien d'espaces poreux qui sont ouverts aux influences externes ainsi qu'à la circulation des matériaux culturels. Ainsi, ma carte permet de rendre compte des cas de glitches qui travaillent sur les limites et qui transgressent les seuils de l'usage, du produsage et de la production pour

transformer la structure formelle des jeux ainsi que les habitudes interactionnelles et créatives de la jouabilité. Cette mobilité est également représentée par les flèches noires verticales qui partent des encadrés « Appropriation » et « Exploitation » pour pointer vers les extrémités de la carte.

Sur le plan de l'horizontalité, l'élément central qui structure l'ensemble de la carte concerne le rapport de tension ludo-politique entre les deux principaux modes de contre-jouabilité du glitche qui seront au cœur de ma thèse. Je polarise ces deux modes à l'image de deux pôles espacés sur un continuum illustré par la grosse flèche horizontale en tons de bleu qui est placée au milieu du modèle. Complètement au bout de l'hémisphère ouest, ladite flèche pointe vers la contre-jouabilité paralogique rattachée à l'appropriation (en bleu pâle). À l'extrémité de l'hémisphère est, elle termine sur la contre-jouabilité innovante reliée à la notion d'exploitation (en bleu-mauve foncé).<sup>15</sup> Je fixe ma terminologie sur les termes « paralogique » et « innovant » en m'appuyant sur l'étude de Betancourt développée dans son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017). Le théoricien s'appuie sur la réflexion du philosophe Lyotard afin d'expliquer que le glitche possède une double potentialité : la paralogie et l'innovation. Pour reprendre les mots de Lyotard énoncés dans *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir* (1979) :

Il faut distinguer ce qui est proprement paralogie de ce qui est innovation : celle-ci [innovation] est commandée ou en tout cas utilisée par le système pour améliorer son efficacité; celle-là [paralogie] est un coup, d'importance souvent méconnue sur-le-champ, fait dans la pragmatique des savoirs. Que, dans la réalité, l'une se transforme en l'autre est fréquent mais non nécessaire, et pas nécessairement gênant pour l'hypothèse (1979, p. 98-99).<sup>16</sup>

Dans l'hémisphère ouest associé à l'appropriation et à la paralogie, l'expérience cherche les paradoxes, les anomalies, les déstabilisations, les tensions, les aspérités, les failles et les

---

<sup>15</sup> J'attire l'attention sur le choix colorimétrique des deux pôles évoqués. J'ai décidé de conférer une teinte bleu pâle claire à la contre-jouabilité paralogique et à l'appropriation pour créer un rapport de proximité avec le bleu choisi pour représenter la strate de l'usage. Inversement, le bleu mat tirant sur le mauve de la contre-jouabilité innovante et de l'exploitation effectue un rappel de la couleur sélectionnée pour la strate de la production. Cette palette chromatique signifie que l'appropriation et la paralogie alimentent davantage l'usage alors que l'exploitation et l'innovation dynamisent plus intimement la production. Évidemment, ces deux réalités s'accompagnent de tous leurs degrés de nuances qu'il s'agira de mettre en lumière au fil des analyses de glitches.

<sup>16</sup> Lorsque Betancourt (2017, p. 64) cite les propos de Lyotard, il réfère à une version anglaise de l'ouvrage du philosophe. Pour respecter la langue d'origine du penseur, je me permets de citer le livre rédigé en français. Le passage repris correspond exactement au segment utilisé par Betancourt.

irrégularités. L'objectif est d'orchestrer un « coup » ou un glissement ludique dans la pragmatique des savoirs et des interactions pour faire naître une conscience métaludique des mécanismes du système. Par extension, le glitche sert de déclencheur pour activer une posture d'engagement critique. Dans le cadre d'une contre-jouabilité paralogique, il se réalise un ré-aiguillage transgressif et a-discipliné de l'attitude interprétative et interactionnelle (non sans rappeler la *paidia* de Caillois). L'acte de jeu s'approprie librement la masse de signes d'une œuvre vidéoludique pour saboter, reformuler, faire dialoguer et inventer des couches de sens et d'action. Le système sémiotique est soumis à des tactiques de « redirection de la signification » (Betancourt 2017, p. 130) qui font digresser le programme signifiant au profit d'un vagabondage et d'un nomadisme intellectuel à travers le champ des possibles ludiques. À ce stade, les dérapages de sens et d'utilisation révéleront des informations et des interactions alternatives qui autrement ne seraient pas en mesure d'être actualisées. Le glitche agit comme portails épistémiques pour s'émanciper de la régulation des structures formelles, interférer avec la production de sens habituelle et devenir le créateur d'une expérience réinventée. Pour désigner les glitcheurs cadrant dans cet hémisphère, on peut utiliser des expressions telles que « chasseur de glitche », « glitcheur trouble-fête » ou « glitcheur paralogique ».

L'hémisphère nord-ouest de la carte délimite deux zones renvoyant à différents degrés de contre-jouabilité paralogique entretenant des affinités avec l'espace de l'usage. Totalemment à l'ouest, on retrouve la zone de la redirection qui désigne un détournement radical du sens et de l'action. Il s'agit d'un mode d'engagement métaludique, critique et subversif qui cherche à déconstruire le jeu, à pervertir son message et à réorienter la directivité de son programme ludopolitique. L'expérience canonique est réalignée sur une activité alternative avec une visée tactique et rhétorique désireuse d'articuler un commentaire métaludique sur le jeu vidéo comme média, pratique culturelle et industrie. Dans le centre nord-ouest, j'ai circonscrit la zone de l'exploration qui est allouée aux cas d'appropriation paralogique basés sur l'expérimentation transgressive des possibilités ludiques d'un système de jeu. Il s'agit toujours de subversion, d'investigation critique et de métaludicité, mais selon des degrés de bouleversement moins drastiques. L'objectif de la désobéissance n'est pas rhétorique, mais plutôt axé sur les plaisirs turbulents, destructeurs et dérégulés des tâtonnements atypiques, inventifs et imaginatifs. Mon exemple de *Downward* correspond pleinement à cette zone de ma carte. La transgression des

frontières de la conception de niveau a été l'occasion de réaliser un coup dans la sémiotique du jeu et dans la pragmatique des interactions possibles. Ce déraillement a ouvert une nouvelle trajectoire signifiante et interactionnelle marquée par l'exploration libre des contingences, la traque d'artefacts graphiques, la désertion à travers des espaces hors-limites et la confrontation de mon personnage à une facette parallèle des mondes fictionnels que le héros est responsable de sauver dans la fiction.<sup>17</sup>

L'hémisphère sud-ouest départage deux autres zones de la contre-jouabilité paralogique plus près de l'espace de production. Complètement à l'ouest, la zone des contre-jeux est réservée aux développeurs ou aux joueurs-créateurs qui s'approprient le glitche pour concevoir ou modifier des jeux dans une visée critique. De telles œuvres suivent la logique du « développement dissonant » théorisée par Dyer-Witheford et de Peuter dans *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* pour aborder les jeux proposant des « contenu[s] politiquement critique[s] » (2009, p. 194). Pour les auteurs, des jeux contenant des thèmes de conspirations politiques à saveur anti-capitalistes comme *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) et *BioShock* (2K Games, 2007) cadrent sous la catégorie du développement dissonant. Dans le contexte de ma *Carte ludo-politique du glitche*, j'ouvre le domaine des contre-jeux aux créations (commerciales, artistiques ou faniques) à caractère critique et politique qui utilisent l'esthétique du glitche comme matière de l'expression afin de générer un commentaire métaludique sur le média vidéoludique, les tropes de design, la condition du joueur dans le système ainsi que l'économie culturelle et politique de l'industrie. Pour donner quelques exemples d'œuvres qui contre-jouent de manière paralogique avec l'objet d'étude, on peut nommer *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), *The Magic Circle* (Question, 2015), *Bedlam* (RedBedlam, 2015), *Rememoried* (Kudelka, 2015) et *Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* (Crows Crows Crows, 2015). Plus au centre de l'hémisphère sud-ouest, on constate une autre zone plus tempérée de la contre-jouabilité paralogique nommée exception. Je

---

<sup>17</sup> Afin de m'en tenir à l'essentiel pour la présentation de la problématique, je me limite à résumer les notions qui bordent ma carte. Je précise néanmoins que les concepts spatialisés sont repris des travaux des chercheurs de mon cadre théorique. Par exemple, l'exploration, la renégociation et la domination sont récupérées du travail de Meades (2015, p. 101-102). L'idée de produsage provient de Bruns (2007). L'encerclé désignant les contre-jeux découle du travail de Galloway (2006) et de Dyer-Witheford et de Peuter (2009) alors que les thèmes du contrôle et de l'exception sont de Galloway et Thacker (2007). J'approfondirai chacune de ces différentes facettes théoriques de ma carte au cours de ma thèse.

réserve cette dernière aux exemples où des créateurs prennent la décision d'accepter, de déréglementer et d'encourager indirectement l'appropriation du glitche. Ces mesures d'exception expriment une tolérance envers l'artefact laissant libre cours à sa valeur de divertissement, à sa force de production, à son attraction culturelle et à son caractère jugé inoffensif, voire bénéfique. On peut loger dans cette zone l'absence de sanctions punitives envers des machinimas, des modifications de jeux ou autres activités d'appropriation créatives.

Dans l'hémisphère est propre à la contre-jouabilité innovante, l'exploitation du glitche s'ouvre sur des innovations de jouabilité et de design favorisant une récupération marchande. Ici, le glitche s'arrime avec une forme de conformisme, de collaboration, de complicité et de services rendus aux systèmes et aux compagnies. Il est instrumentalisé pour stabiliser, améliorer, optimiser, maximiser et uniformiser les mécanismes de performance, de contrôle et de rétroaction cybernétique au cœur des jeux. Pour nommer les glitcheurs œuvrant dans cet hémisphère, il est à propos de recourir à des formulations comme « exploitateur de glitche », « glitcheur tricheur » ou « glitcheur innovant ». En vertu de telles étiquettes, la portée transformative de l'artefact est exploitée de deux façons. D'une part, elle informe la correction et l'élimination du glitche en vue de neutraliser son éventuelle réapparition et de rétablir le fonctionnement idéal. D'autre part, la détection du glitche peut être l'objet d'une procédure de « recodage » telle que définie par Betancourt :

The failure of one system does not result in a wasteland, abyssal, but rather an emergent replacement—a reorganization of the (dys)functional elements around the precise (dys)function itself—what was a point of failure becomes the central feature of a return-to-normal: hence a *recoding* of the existing order to integrate the failure, assimilating the glitch as the image. The issues of stoppage vanish in this transformative process: glitch ceases to be rupture and becomes instead the *signifier of rupture*, and with this transposition to signification (recoding) is a regeneration of the “norm,” reflected by the disappearance of the glitch from consideration as a stoppage of function (2017, p. 124).

Pour Betancourt, le processus de recodage désigne une opération sémiotique de réintégration ou d'assimilation d'un glitche à même les structures autoritaires et signifiantes du système. Le recodage permet au système de réinstaurer son cadre normatif suite à l'émergence d'une aberration. Ce processus transforme le glitche en signifiant de glitche ou ce que l'auteur appelle le « unglitch » (2017, p. 125). La notion de recodage est fondamentale à ma réflexion non seulement parce qu'elle renvoie à la reconfiguration sémiotique d'une œuvre, mais aussi en

raison de sa résonance avec le domaine de la programmation qui implique littéralement de retravailler le code et donc de recoder le logiciel pour corriger des bogues. Autrement, elle se redouble d'un caractère économique et politique. Dans leur ouvrage *The Exploit. A Theory of Networks* (2007), Galloway et Thacker indiquent que dans le contexte des réseaux basé sur un contrôle protocologique (les protocoles informatiques surveillent et régulent les interactions), il n'est plus question de réification où une quantité de travail utile se transmue en marchandise matérielle possédant une valeur d'usage avant de subir une abstraction sous forme de valeur d'échange. À l'ère des réseaux de la société de l'information, le rapport d'aliénation découle plutôt de l'extraction de code abstrait à partir des objets et des comportements sociaux. Les masses d'individus deviennent la cible de formes d'exploitation informationnelle et corporelle où des algorithmes hameçonnent les données comportementales de l'utilisateur pour les transformer en code (mises à jour, nouvelles fonctions logicielles, profils d'utilisateur, publicités ciblées, etc.) de sorte que « la *codification* et non plus la réification est la nouvelle préoccupation » (2007, p. 135; je souligne). Convoquer le concept de recodage dans le cadre de ce que j'appelle une *anarchéologie* du glitche (j'y viendrai plus loin dans l'introduction) apparaît être un geste intellectuel dont il est impossible de faire l'économie pour éclairer une problématique ludopolitique.

J'incorpore le concept de recodage à l'extrémité de l'hémisphère sud-est de ma carte. Cette zone servira à localiser les cas où ce sont les compagnies qui contre-jouent avec le potentiel d'innovation du glitche lorsqu'elles s'en inspirent pour procéder au recodage de leur logiciel de jeu afin d'apporter des améliorations techniques. Les innovations du glitche et l'inventivité des usagers sont alors l'objet d'une exploitation formelle et économique débouchant sur la recodification et la réparation du *ludus*. Plus près du centre de l'hémisphère sud-est, j'ai logé la zone du contrôle qui exprime un degré d'exploitation plus équilibré. Ladite zone concerne toutes mesures d'administration du glitche en périphérie de l'intervention dans le code de programmation. J'estime que les studios de développement et les groupes de joueurs pratiquent une contre-jouabilité innovante dès l'instant où ceux-ci déploient des stratégies de surveillance, de dénonciation, de prévention et de sanction afin de réguler l'utilisation du glitche et de resserrer la réglementation sur les manières de jouer. De telles formes de contrôle impliquent notamment l'examen des métriques de jouabilité, le jugement de la jouabilité des

autres, la participation à des débats sur les forums de discussion, des initiatives faniques dévouées au signalement de glitches, des mesures incitatives pour stimuler l'identification de bogues ou encore des suspensions ou des fermetures de comptes de glitcheurs.

L'hémisphère nord-est de ma carte conceptuelle circonscrit deux autres zones dédiées à l'exploitation stratégique du glitche dans l'optique du *ludus*. Entièrement à l'est, on retrouve la zone de la domination. Celle-ci démarque le détournement de bogues pour obtenir un avantage ludique déloyal dans le but d'optimiser les opportunités de triompher des objectifs prescrits par le design. L'exemple iconique reste la mobilisation du glitche pour orchestrer des stratégies dégénératives trompeuses jugées collectivement comme étant de mauvaise foi. Dans ce cas, le but de tricher et de gagner en brisant le jeu. La zone adjacente à gauche désigne la renégociation inédite du champ des possibles ludiques pour atteindre l'état de jeu modèle. Ici, la contre-jouabilité innovante assure l'intégration du glitche dans le cadre de stratégies alternatives dont l'exploitation est socialement perçue comme originale, de bonne foi et de bon goût. Cette approche du glitche jouit d'une acceptabilité sociale en vertu de son accessibilité, de sa transparence, de sa valeur ajoutée apportée au jeu et de ses effets équilibrés sur l'équité ludique. L'assimilation stratégique de l'artefact vient enrichir le méta-jeu ainsi que le répertoire de jouabilité de sorte que le glitche est normalisé en tant que composante légitime du système et des normes comportementales. Enfin, l'axe vertical en plein centre de la carte sur lequel s'alignent les encadrés de l'usage, du produsage et de la production constitue une mince zone neutre qui se caractérise par des manipulations a-politiques du glitche.

À la lumière des observations précédentes, on peut lancer et stimuler la réflexion en spatialisant certains des exemples tout juste évoqués au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 4).<sup>18</sup> Ce portrait initial est l'occasion de mieux problématiser les tensions politiques associées à la poésie du glitche. La dispersion des manières de contre-jouer avec le glitche potentialise deux grandes tendances ludo-politiques qui seront au cœur de ma réflexion :

À l'extrême gauche, on retrouve une contre-jouabilité paralogique où le glitche sert des tactiques d'appropriation sur le mode de la *paidia*. Le geste donne corps à une jouabilité critique explorant

---

<sup>18</sup> Je note que le texte figurant à l'intérieur des bulles blanches de la figure 4 est formaté de sorte à occuper la zone la plus exacte au sein de la carte. À chaque fois que j'aurai recours à mon modèle pour cartographier des exemples de glitche, il sera important de garder en tête que la taille de chacune des bulles a été minutieusement travaillée sur le plan de la verticalité et de l'horizontalité afin que les études de cas soient localisées avec la meilleure précision possible.

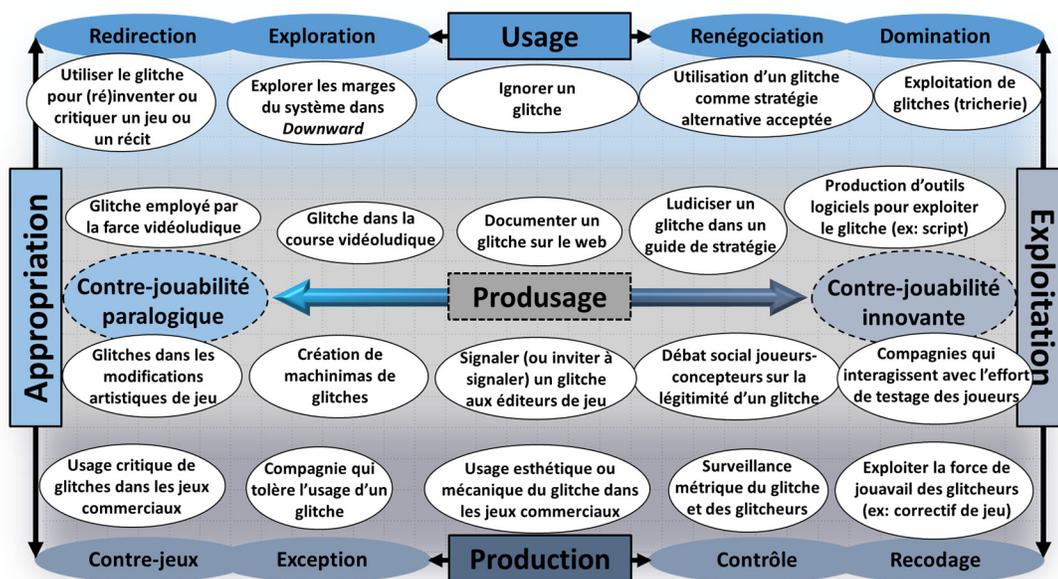


Figure 4 : Exemples canoniques de glitches disposés dans la *Carte ludo-politique du glitche*.

des logiques parallèles en vertu de motivations expérimentales, métaludiques et subversives. L'utilisation tactique du glitche désobéit à l'autorité auteuriale des systèmes et à la propriété intellectuelle de l'industrie. Cette attitude interactionnelle libre, bruyante et indisciplinée dynamise des mésusages qui esquivent, sabotent ou redirigent le programme néolibéral qui prédomine dans les jeux, la culture et l'industrie. S'ensuit un rayonnement des principes idéologiques de l'anarcho-communiste.

À l'extrême droite, on dénote une contre-jouabilité innovante où le glitche innerve des stratégies d'exploitation optimisées pour la performance du *ludus*. Les stratagèmes sont orchestrés pour dominer et s'enrichir sur les plans ludique et/ou économique. Cette utilisation opportuniste solidifie l'autorité du système, de l'auteurialité et de l'industrie. L'attitude interactionnelle se caractérise par l'individualisme, le conformisme et la discipline. Le geste collabore au contrôle de la consommation, au recodage de l'efficacité cybernétique des systèmes, à l'effervescence capitaliste de l'industrie et à la propagation idéologique du néolibéralisme dans les jeux et la culture.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> J'emploie les termes « stratégie » et « tactique » en référence à la fameuse distinction proposée par de Certeau dans *L'invention du quotidien I. Arts de faire* ([1980] 1990). La stratégie, c'est le lieu tangible du pouvoir dominant des producteurs (institutions, entreprises, centres urbains, armée, etc.). Elle délimite un terrain « [de] calcul (ou [de] manipulation) des rapports de forces » destiné à « gérer les relations avec une extériorité de cibles ou de menaces » dans le but d'exercer un contrôle du temps, un contrôle scopique et un contrôle épistémique (p. 59-60). La stratégie est un ordre systémique, disciplinaire, technocratique, rationaliste et expansionniste. Pour sa part, la tactique correspond au mouvement libre et indiscipliné des consommateurs au sein des lieux de la stratégie. Elle opère dans le non-lieu de l'événement afin de « jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force [stratégique] étrangère » (p. 60). En tant qu'altérité rusée et bricoleuse qui saisit les occasions au « coup par coup », son rôle est de braconner les productions de la stratégie. En détournant clandestinement « les failles que les conjonctures particulières ouvrent dans la surveillance du pouvoir propriétaire » (p. 61), la tactique aménage des espaces d'appropriation ludique. Au sein de ces espaces d'usage, les consommateurs développent des manières de faire pour reconfigurer le pouvoir, réinventer leur quotidien et exprimer des projets qui leur sont propres.

L'analyse des mécanismes du glitche impliqués dans l'embrayage de ces deux modes de contre-jouabilité contribuera à approfondir une pensée poétique et politique du glitche propre aux sciences du jeu. Elle mettra en lumière les effets de politisation ambivalents de l'artefact en cernant les contours de son économie culturelle et politique. À travers le prisme du glitche, j'apporterai un éclairage singulier sur des sujets qui préoccupent la critique politique du jeu vidéo tels que la frontière de plus en plus poreuse entre les rôles de « joueur » et de « concepteur », l'évolution des dynamiques d'exploitation de la force de jouavail dans une économie de l'information, les mesures de contrôle dans les réseaux vidéoludiques, les formes de gouvernementalité et de résistance propre à la culture vidéoludique ainsi que le thème du jeu vidéo comme instrument de politisation.

Pour que l'examen du potentiel critique et politique du glitche soit en mesure de trouver des résonances à l'échelle globale de la culture vidéoludique, il importe de délimiter une sous-unité d'analyse plus uniforme sur les plans technologique, économique, expérientiel et discursif. Une telle uniformité est primordiale. Elle permettra d'exemplifier la manière dont les effets de politisation du glitche se manifestent toujours à la confluence d'une pluralité d'agents et de plateformes qui sont interreliés au sein d'une base culturelle commune. À ce titre, le genre vidéoludique du jeu de tir à la première personne se présente comme corpus d'étude idéal pour satisfaire de telles exigences.

#### **4. Le glitche dans la mire du genre**

Au fil de mon parcours doctoral, j'ai eu l'occasion de travailler pour le *Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques* (LUDOV) de l'Université de Montréal dirigé par Bernard Perron, Dominic Arsenault et Carl Therrien. C'est à titre de spécialiste du jeu de tir à la première personne (FPS)<sup>20</sup> que j'ai pris part à un projet de recherche subventionné par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada intitulé : « L'histoire

---

<sup>20</sup> Dans la suite de ma thèse, j'emploierai l'étiquette générique anglaise « FPS » (*First-Person Shooter*) pour renvoyer au genre du jeu de tir à la première personne. Non seulement l'usage de cet acronyme allègera grandement la lecture, mais il représente l'occasion de garder à vue l'importance du discours et du consensus culturel commun qui se retrouvent au cœur de la notion de genre.

au service de la théorie. Une étude de la forme et de la réception des genres vidéoludiques » (2013-2016). Durant cette étape de mon cheminement, j'ai réalisé une analyse du discours extensive sur l'histoire du FPS à travers quatre grandes communautés de discours (les universitaires, les journalistes, l'industrie et les joueurs).<sup>21</sup> Au gré de mes recherches, j'ai développé une expertise sur le genre que je compte mettre à profit de l'étude de ma problématique. Plus spécifiquement, trois grands motifs m'ont amenée à circonscrire mon corpus d'études au domaine générique du FPS.

Le premier motif est d'ordre technologique. À partir de la seconde moitié des années 1990, la compagnie de développement de jeux id Software – culturellement reconnue comme ayant cristallisé la formule canonique du FPS avec des succès planétaires tels que *Wolfenstein 3D* (1992), *DOOM* (1993) et *Quake* (1996) – effectue une décision d'affaire aux répercussions monumentales. L'entreprise choisit d'adopter les principes du logiciel en accès libre (*open source*) pour la commercialisation du code source de leurs jeux et de leurs moteurs de jeu id Tech (*DOOM* et *DOOM II* [1994]), id Tech 2 (*Quake* et *Quake II* [1997]), id Tech 3 (*Quake III : Arena* [1999]) et id Tech 4 (*DOOM 3* [2004]). En soumettant leurs produits aux conditions légales de la Licence publique générale GNU,<sup>22</sup> id Software a mis à disposition des créateurs de jeux vidéo (amateurs et professionnels) des plateformes logicielles intelligibles, modulables et modifiables. Les types d'appropriations de ces outils technologiques s'étalent sur un large spectre d'usages allant des formes de réemploi avec micro-variations comme dans le cas de la

---

<sup>21</sup> Par souci de rigueur, je tiens à évoquer quelques précisions. En ce qui concerne la communauté universitaire, ma collègue Andréane Morin-Simard et moi avons dépouillé un total de 44 monographies, 10 articles de périodique, 5 actes de colloque et 2 thèses de doctorat. Du côté de la presse spécialisée, j'ai examiné l'entièreté de la revue imprimée *Computer Gaming World* (268 numéros entre 1981-2006) en plus de 16 critiques et 30 palmarès des meilleurs FPS collectés sur des sites web réputés tels que *PC Gamer*, *IGN*, *Giant Bomb*, *Joystick Division*, *GameSpot* et *Rock Paper Shotgun*. Enfin, en ce qui a trait aux fans sans affiliation institutionnelle, j'ai étudié un total de 45 palmarès audiovisuels des meilleurs FPS de tous les temps archivés sur YouTube. Les données associées à l'industrie sont principalement composées de publicités et d'entrevues rencontrées dans le champ du discours journalistique. Plusieurs des instances de discours journalistiques qui seront analysées dans ma thèse ont été dénichées à travers ce travail de dépouillement et de codage mené au sein du LUDOV.

<sup>22</sup> Suivant les principes de la « gauche d'auteur » (*copyleft*), la Licence publique générale GNU permet d'utiliser gratuitement, de modifier librement et de redistribuer de nouvelles productions tant et aussi longtemps que le code source reste « ouvert » selon les conditions de ladite licence. Cependant, des redevances doivent être payées dès l'instant où il est question de commercialiser des créations au code source « propriétaire » ou « fermé » qui souscrivent aux logiques de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur.

création de clones ou de modifications de jeu (les *mods*). Autrement, on retrouve des itérations commerciales profondément remodelées ayant mené au développement de moteurs de jeu privatisés par le droit d'auteur et qui dynamise encore aujourd'hui parmi les FPS les plus populaires du genre.<sup>23</sup>

La logique des technologies en accès libre cimente une situation créative marquée par une dynamique mémétique de répétition-variation. C'est-à-dire que les mêmes contraintes matérielles et fonctionnelles sont incessamment reprises et altérées d'un jeu à l'autre. Par voie de conséquence, l'évolution du genre se déploie autour d'un ensemble restreint et constamment recyclé d'outils, de paramètres et de fonctions technologiques. Comme le note Bogost dans son ouvrage *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* lorsqu'il s'intéresse à l'industrie des moteurs de jeu dans le monde du FPS:

*Quake and Half-Life are different in some ways, but they share the same material basis: the same core code. The low-level routines that render objects, manage collision, fire projectiles, and model physical interactions between characters and objects are fundamentally, explicitly identical* (2006, p. 62).

Les effets régulateurs attribuables à l'expressivité pragmatique des moteurs de jeu sont directement en cause dans la survivance, la reproductibilité et la démultiplication de glitches partageant des airs de famille à travers l'histoire du genre. Cette observation apparait corroborée par Bogost:

If we imagine that the programmers working on a hypothetical game engine were forced to work hundred-hour weeks under afflictive working conditions to ship a product, that working condition becomes embedded into the resulting product [...] In the case of the game engine produced under this condition, the common material basis of one game is formally embedded in the other, and thus derivative works inherit the material conditions of their production. A more mundane example might entail a security or functional defect in the engine that, because of its common, encapsulated codebase, would cascade through any games created on that engine (p. 62).

---

<sup>23</sup> À ce titre, on peut citer le moteur GoldSrc développé par Valve Corporation à partir de id Tech 2 pour la conception de *Half-Life* (1998) et dont le successeur immédiat, appelé Source engine, est la technologie derrière d'énormes succès commerciaux comme *Counter-Strike : Source* (2004), *Half-Life 2* (2004), *Portal* (2007) et *Team Fortress 2* (2007). Un autre exemple notable concerne les moteurs IW 2.0 et IW 3.0 des compagnies Infinity Ward et Treyarch ayant travaillé avec une version modifiée de l'engin id Tech 3 durant la création de *Call of Duty* (2003) *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) et *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010). L'héritage de id Software continue d'agir comme signe-trace dans plusieurs des lignes de codes de ces séries de jeux ultras populaires.

Dans le cadre d'un genre comme le FPS, l'étude esthétique et politique du glitche potentialise alors une analyse critique des conditions de production des jeux découlant de la même lignée de moteurs de jeu. Non seulement le glitche devient le marqueur d'une matérialité et d'un fonctionnalisme commun. Il permet également d'articuler une réflexion sur l'économie politique sous-jacente aux œuvres du FPS. Cette possibilité découle de sa connexion à la force de travail des concepteurs ainsi qu'aux enjeux de propriété intellectuelle reliés au respect des conditions d'utilisation des jeux et de leurs technologies. Dans cette perspective, l'appropriation et l'exploitation du glitche contre-jouent sur le terrain légal et économique du libre marché des produits vidéoludiques du FPS. Enfin, Bogost (2006, p. 63-66) relève un lien de nature discursive entre les œuvres et les moteurs de jeu. En se référant aux cas de *Deus Ex* et de la série *Thief* de Looking Glass Studios (tous deux issus du Unreal engine), l'auteur souligne que les engins sont en mesure d'agir comme fenêtre réflexive sur le genre. Ces exemples repensent la centralité du tir et du conflit armé par l'entremise d'alternatives non-violentes basées sur des mécaniques de furtivité et d'évitement avec une teneur morale. Transposé sur le glitche, ce raisonnement érige un pont direct avec la notion d'« auteurialité procédurale » telle que définit par Murray dans sa monographie *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* :

Authorship in electronic media is procedural. Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions. It means establishing the properties of the objects and the potential objects in the virtual world and the formulas for how they will relate to one another. The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities ([1997] 1999, p. 152-153).

Sur le plan du moteur de jeu et des œuvres, le glitche est l'aboutissement d'une auteurialité procédurale et collaborative ayant commis un faux pas. Sur le plan de la contre-jouabilité, la recherche, l'utilisation et la documentation de l'erreur est l'expression singulière de ce que l'on peut nommer suivant Murray l'« auteurialité dérivée » des glitcheurs :

The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder, makes use of this repertoire of possible steps and rhythms [supplies by the procedural author] to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled. We could perhaps say that the interactor is the author of a particular performance within an electronic story system, or the architect of a particular part of the virtual world, but we must distinguish this derivative authorship from the originating authorship of the system itself ([1997] 1999, p. 153).

À la lumière des propos de Bogost et de Murray, le glitche est manifestement intriqué à l'activité discursive d'une figure auteuriale. Il peut s'agir de l'auteurialité procédurale des concepteurs encapsulée dans la matérialité et la fonctionnalité d'un moteur de jeu et du système ludique d'une œuvre. Autrement, il est aussi question de l'auteurialité dérivée des glitcheurs qui se manifeste dans l'exercice d'une contre-jouabilité venant transgresser, détourner et subvertir l'autorité de l'auteur procédural et de la propriété intellectuelle.

Il importe de préciser que le virage technologique emprunté par id Software au milieu des années 1990 (et que d'autres compagnies comme 3D Realms, Epic Games, Valve et Digital Illusions CE emprunteront à leur tour) s'opère sur fond de révolution numérique. En effet, le début des années 1990 est marqué par le développement d'Internet et la démocratisation des technologies de production, de communication et d'usage. La vitesse de connexion et de transfert de données augmente considérablement, ce qui propulse la culture du jeu vidéo multi-joueur compétitif en ligne. Les outils et les espaces communicationnels du web se raffinent et leur utilisation s'intensifie, notamment à travers les forums de discussion sur les babillards électroniques (*Bulletin Board System*), les systèmes de messagerie instantanée (*Internet Relay Chat*) ainsi qu'une multitude de sites web amateurs et professionnels. Rapidement, le web devient le lieu de prédilection pour acquérir, développer et partager à la fois des connaissances, des compétences et des contenus additionnels reliés au FPS. Parmi de telles ressources, on compte des correctifs de jeu, de la documentation de type tutoriel, des créations de fans (modules complémentaires, addiciels de jeu, modifications de jeu, textures d'avatar, niveaux de jeu, etc.), des fichiers de démonstration de jouabilité (appelés *demo files*), des éditeurs de niveaux ou encore des logiciels d'assistance à la modification. Au regard de ma problématique, le FPS apparaît alors comme un corpus justifié sur le plan technologique parce qu'il est le site d'une profonde synergie ainsi que d'une forte porosité entre l'espace de production et l'espace de réception. L'ouverture qui caractérise la matérialité et les fonctionnalités de ce genre en fait un domaine d'objets hautement propice à l'exemplification des dynamiques d'appropriation et d'exploitation entourant le glitche.

Le second motif est le prolongement direct du premier et se rapporte à des facteurs économiques et culturels. Dans son ouvrage *The Language of New Media* (2001), Manovich

précise que le modèle d'affaires de id Software est responsable de la consolidation d'une nouvelle économie culturelle dans le monde du jeu vidéo :

*With Doom, id software pioneered the new economy which the critic of computer games J.C. Herz summarizes as follows: « It was an idea whose time has come. Release a free, stripped-down version through shareware channels, the Internet, and online services. Follow with a spruced-up, registered retail version of the software ». Fifteen million copies of the original Doom game were downloaded around the world. By releasing detailed descriptions of game files formats and a game editor, id software also encouraged the players to expand the game, creating new levels. Thus, hacking and adding to the game became its essential part, with new levels widely available on the Internet for anybody to download. Here was a new cultural economy which transcended the usual relationship between producers and consumers or between « strategies » and « tactics » (de Certeau): the producers define the basic structure of an object, and release few examples and the tools to allow the consumers to build their own versions, shared with other consumers (p. 245).*

Dans le cadre de cette économie culturelle, le FPS se cristallise fondamentalement en tant que média co-créatif. Dans son acte de colloque « WADs, bots and mods: Multiplayer FPS games as co-creative media » (2003), Morris se rapporte au développement de *Quake* afin de rendre compte de la philosophie de co-création qui caractérise l'approche de design de id Software :

*In February 1996, months before the commercial release of Quake, id released three levels over the net to allow gamers to bug-test network play. Two days later, game hackers had not only discovered bugs, but provided patches to fix them; hundreds of patches and hacks were sent to id in the following months. Users had even figured out how to activate features in Quake the developers had not yet thought were functional. One id developer was quoted as saying: « The joke around here now is we can let the rest of the world finish Quake for us ». In 1999, following the release of the first official test for id's Quake III Arena, (the first of a planned four tests before the release of the 'Q3 Demo') id developer Graeme Devine received over 6,000 feedback emails (2003, p. 6).*

Les conclusions de Morris indiquent que l'apport co-créatif des communautés de fans est au cœur de l'histoire du genre, faisant de ce dernier un emblème du changement de paradigme médiatique vers la culture participative. D'ailleurs, une enquête réalisée par l'auteure en 1999 auprès de joueurs de FPS révèle que 83% des répondants ont indiqué avoir été impliqué auprès de projets créatifs liés au FPS tels que la mise en place de sites web ou encore de la conception de modèles 3D, de scripts, d'éléments graphiques, de niveaux de jeu ou de logiciel d'assistance pour la création ou la modification de contenus. L'implication des fans à travers toutes les étapes de production, de distribution et de consommation font du FPS un genre

profondément ancré dans une forme d'auteurialité collaborative comme le laisse présager Morris :

In a multiplayer FPS game such as *Quake III Arena*, the « game » is not just a commercially released program that players use, but an assemblage created by a complex fusion of the creative efforts of a large number of individuals, both professional and amateur, facilitated by communication and distribution systems that have developed out of the gaming community itself. As a co-creative media form, multiplayer FPS gaming has introduced new forms of participation, which have led to the formation of community structures and practices that are changing the way in which these games are developed and played (2003, p. 9).

En vertu de la participativité prononcée qui dynamise l'histoire du genre, on s'étonne peu de constater que le lègue de id Software est aussi culturel. En effet, le FPS compte parmi la famille de jeux ayant cristallisé différentes sous-cultures, notamment une culture de la modification de jeu (Kücklich 2005; Postigo 2007, 2008, 2010; Sotamaa 2007, 2010), une culture de la course vidéoludique (projet *Quake Done Quick*; voir Scully-Blaker 2014 et Menotti 2014), une « culture de la rediffusion » (*replay culture*) (Lowood 2006, 2008) ainsi qu'une culture du machinima (pensons aux réalisations *Diary of a Camper* [United Ranger Films, 1996], *Operation Bayshield* [Clan Undead, 1997] ou encore *Red vs. Blue* [Rooster Teeth, 2003]). Les nombreuses boucles de rétroaction entre les concepteurs de FPS et les communautés de fans pointent vers un modèle de développement « ouvert » traversé par de profonds rapports d'appropriation, et ce, de son émergence à sa maturation. Ce faisant, ce corpus générique circonscrit un ensemble de jeux vidéo ainsi qu'une économie culturelle hautement propice à l'obtention de résultats révélateurs des dynamiques d'exploitation de la force de jouavail des glitcheurs. Dans la mesure où le phénomène qui m'intéresse apparait au fondement de l'un des genres les plus populaires et les plus lucratifs de l'histoire du jeu vidéo, le FPS s'annonce plus que favorable à l'étude des intrications ludo-politiques du glitche avec le néolibéralisme.

La troisième raison est d'ordre expérientiel. Comme le remarque Meades, les jeux vidéo « have similarities of form, context, and operation between releases within the same genre that offer coherence for the consumer, but while these structures create the foundation for correct or normal play, they also provide the potential for glitches » (2015, p. 97). En délimitant un corpus générique comme le FPS, on obtient une cohésion en ce qui concerne le contexte de réception, l'horizon d'attentes, les modes de jeux canoniques, les mécaniques primaires, les habitudes de jouabilité ainsi que le type de glitche susceptible d'émerger. Cette homogénéité

formelle se dessine également sur le plan thématique. Par exemple, l’ancrage du genre dans l’action militaire, les récits de conspiration et les scénarios d’envahissement uniformise une expérience narrative teintée par un complexe de divertissement-militaire, par la masculinité militarisée ainsi que par une attitude culturelle impérialiste et ethnocentriste. Plus encore, Voorhees explique dans son article « Monsters, Nazis and Tangos : The Normalization of the First-Person Shooter » (2012) que la formule mécanique et thématique qui était l’objet d’une profonde panique morale durant les années 1990 s’est estompée aux tournants des années 2000 à mesure que le genre « [as] come to involve stories and themes that applaud American military intervention abroad [... that fit] within the discursive field of a nation embroiled in a War on Terror » (2012, p. 107-108). Or, en tant que formation discursive s’étant cristallisée et développée dans un contexte social de militarisation basé sur l’ethnocentrisme, la globalisation, la conquête géopolitique du Moyen-Orient, la domination des ressources et la compétition économique, le FPS incarne un genre vidéoludique de prédilection pour examiner la manière dont le glitche peut résister ou souscrire aux principes du néolibéralisme.

Que ce soit par l’entremise d’une contre-jouabilité paralogique ou innovante, le glitche prend une signification singulière à travers une telle unité expérientielle qui ne trouve pas d’équivalent dans un genre comme le jeu de plateforme, le jeu de rôle ou le jeu d’aventure. Au demeurant, j’aurai par moment recours à des exemples de glitches choisis au-delà du FPS. Ceux-ci rempliront une fonction d’illustration nécessaire pour mieux approfondir l’analyse du corpus principale.

## 5. Méthode *anarchéologique*

Mon attitude et ma démarche méthodologique relèvent de l’archéologie des médias.<sup>24</sup> En tant que discipline « à contre-courant » (*against the grain*) (Huhtamo et Parikka 2011, p. 10),

---

<sup>24</sup> Cette jeune discipline est bien représentée par des auteurs comme Albera (2004), Elsaesser (2004), Huhtamo (2005), Zielinski (2006), Gaudreault (2008), Huhtamo et Parikka (dir., 2011), Albera et Tortajada (2011), Parikka (2012), Habib (2014) ainsi que Apperley et Parikka (2015).

l'archéologie des médias est souvent qualifiée en référence aux philosophies punk<sup>25</sup> et anarchiste<sup>26</sup>. Elle cherche à déconstruire les régimes téléologiques de l'histoire des médias pour excaver des trajectoires historiques négligées relayant les « voix » des marges. Sous cette lentille, il est moins question de narrativiser l'évolution des médias que de décrire, de cartographier et d'enrichir une base de données culturelle au sujet de la riche granularité des phénomènes qui participent de cette évolution. En ce sens, l'archéologie des médias est une entreprise anti-herméneutique relevant de l'épistémologie critique plutôt qu'une démarche herméneutique d'historicisation. Ce programme intellectuel est parfois dénommé « nouvelle historiographie » ou « nouvel historicisme » en raison de sa manière différente d'appréhender et de relater l'histoire matérielle des médias et de la culture. Comme le souligne Sobchack dans son chapitre de livre « Afterword : Media Archaeology and Re-presenting the Past » (2011) :

*Empirical and materialist, emphasizing qualitative and often quantitative description, this new methodology emphasizes the “thinginess” of things and entails not interpretive “reading” or cultural “analysis” but closely looking at and, when possible, touching, operating, and performing the object of study. Historiography is also transformed — conceived and written (to use Hayden White’s useful distinction) not in narrativized acts of interpretation that impose a comprehensive vision on the world but rather in narrated acts of discovery and description that open up our senses as well as our intellect to the world — and, particularly, to its constant discontinuities, its always marvelous “otherness” from the way we would think it. In sum, the desire for presence and the historiographic strategies (both methodological and discursive) that accompany it account in great part not only for the emergence of certain kinds of counter histories [...] but also for the increase of more recent denotative rather than connotative histories: material histories, structural histories, what we might call forensic histories [...] (2011, p. 327; je souligne).*

Les propos de Sobchack indiquent que la démarche archéologique consiste à fouiller, à enquêter et à dénicher ce qui dans la matérialité médiatique et dans la culture manifeste l'« Autre »

---

<sup>25</sup> De l'idéologie post-moderne propre au *punk*, l'archéologie des médias conserve l'anti-conformisme, la transgression comme marqueur de distinction, les logiques bricoleuses du faire soi-même (*Do-It-Yourself*), le caractère ludique et parodique, le rejet d'une seule vérité pure et la mentalité du libre accès et du remixage. Cet héritage se traduit par un intérêt pour des problématiques qui contestent les savoirs canoniques et la voix des élites. Il est garant d'une méthodologie bricolée qui se soucie peu des conventions disciplinaires. On dénote des analyses matérialistes qui insistent sur le braconnage et l'intervention sociale. Des corpus bigarrés assemblés à partir de matériaux insolites et controversés alimentent une manière contestataire de décrire l'histoire à contrario des structures de pouvoir.

<sup>26</sup> Les principes de l'anarchisme résonnent dans la manière dont cette discipline: donne une voix aux formes de contre-pouvoirs, argumente en faveur de l'émancipation des libertés individuelles et collectives, refuse de hiérarchiser ses sources, valorise la sérendipité comme mode d'investigation libre de l'histoire, revendique le nomadisme intellectuel dans l'usage des notions théoriques et l'exploration des corpus, propose des théories capables d'orienter l'action sociale, puis articule des analyses politisées qui critiquent ouvertement le pouvoir hégémonique, les systèmes de pensée dominants et les formes de contrôle techno-épistémique.

(*otherness*) dans la choséité des choses (*thinginess of things*). C'est dans cet ordre d'idées que Parikka attribue pour sa part l'étiquette « nouveau matérialisme » (*new materialism*) à l'archéologie des médias dans sa monographie *What is Media Archaeology?* (2012, p. 63). Ce qualificatif circonscrit le domaine d'objets que scrute la discipline et qui recoupe principalement trois sphères d'investigation :

- 1) La matérialité des composantes matérielles et logicielles des machines médiatiques : circuit, câble, écran, disque, ressort mécanique, scripte, routines, boucle de rétroaction, code de programmation, interface, algorithmes, codec, fichiers, protocoles, commandes, données informatiques, etc.
- 2) La matérialité de la plateforme médiatique<sup>27</sup> : ensemble d'idées et de représentations, structures de design (affordances, mises à jour, choix des paramètres, etc.), protocole, ligne éditoriale, programme économique/idéologique, stratégies rhétoriques, outils de contrôle, méthodes de surveillance, formes de gouvernementalité, etc.
- 3) La matérialité des pratiques culturelles : activités humaines, travail, loisirs, usages, corps, manières de faire, technique de production et de consommation, formes d'appropriation, conditions phénoménologiques d'expériences, etc.<sup>28</sup>

Pour reprendre une expression chère à ce champ d'études, il est question d'aller investiguer « *sous le capot* » (*under the hood*) (Parikka 2012, p. 83) de la matérialité médiatique. Parmi les objectifs épistémologiques, on retrouve la volonté de cerner la spécificité ontologique des médias et de faire l'analyse de leurs effets de pouvoir sur le savoir et les pratiques. À ce titre, il importe de rappeler que cet intérêt pour l'ontologie et la politique des médias est grandement hérité de Foucault, et plus précisément de *L'archéologie du savoir* ([1969] 2005). En vertu de cet héritage, l'archéologie des médias accorde une grande importance à la notion d'*archive* en tant que « *système général de la formation et de la transformation des énoncés* » (Foucault [1969] 2005, p. 171).<sup>29</sup> Dans ce contexte, démystifier le système d'archive des médias

---

<sup>27</sup> Le mot « plateforme » rejoint ici son sens figuré et politique en tant qu'espace de diffusion d'idées, base d'un programme idéologique et ensemble de propositions d'action. C'est la signification que l'on donne au terme lorsque l'on parle notamment de « plateforme électorale ».

<sup>28</sup> Dans l'ensemble de ma thèse, je référerai couramment à l'expression « matérialité vidéoludique », notamment pour signifier que le glitch met en lumière et interroge les dimensions matérielles du jeu vidéo et de la jouabilité. Lorsque j'aurai recours à ce terme, ce sera toujours pour désigner ses trois domaines de prédilection : la machinerie, la plateforme idéologique et les pratiques culturelles.

<sup>29</sup> Il importe de rappeler la distinction entre les archives au sens traditionnel de collection de textes, de documents, de témoignages, de vestiges, etc., et l'*archive* au sens foucauldien renvoyant aux conditions de possibilités, au système de pensée et à l'ensemble de relations et d'institutions gouvernant la production et la conservation des archives. L'archive de Foucault est cela qui détermine ce qui peut être dit ou non-dit à propos d'une chose, d'un événement ou d'un phénomène dans un champ du savoir.

(ou les médias comme système d'archive) signifie étudier les conditions de possibilité qui régulent l'apparition, la préservation, la circulation, la transformation et la disparition des énoncés sur les médias. Pour le dire autrement, les machineries, les plateformes et les pratiques médiatiques régulent les conditions d'énonçabilité de ce qui peut être dit ou non-dit à propos d'un média.

Cette discipline alloue autant d'intérêt au système de règles et aux rapports de forces qui gouvernent la production, la diffusion et la consommation de la matérialité médiatique (et des savoirs sur les médias). Pour reprendre les mots de Huhtamo et Parikka dans leur chapitre d'introduction de leur ouvrage collectif *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications* : « Media archaeology rummages textual, visual, and auditory archives as well as collections of artifacts, emphasizing both the discursive and the material manifestations of culture » (2011, p. 3). Au-delà du rapport énonciatif à l'archive, les médias sont aussi envisagés en tant que dispositif techno-épistémique où la notion de « dispositif » doit s'envisager selon la définition constructiviste que lui confèrent les théoriciens du cinéma Albera et Tortajada qui d'ailleurs s'inspirent de la pensée de Foucault:

Le dispositif est un schème, un jeu dynamique de relations qui articule ensemble des *discours* et des *pratiques*; un schème qui devra être élaboré à partir de cette grille, ce petit outil de travail, en apparence dérisoire, qui décrit le dispositif en trois termes devant être dans chaque cas, dans chaque recherche, entièrement redéfinis et saisis dans leurs relations réciproques: le *spectateur*, la *machinerie*, la *représentation* (2004, p. 38; je souligne).<sup>30</sup>

Au côté du pouvoir sur la connaissance (archive), on inclut le pouvoir sur le corps des sujets (dispositif). Conceptualisés à la confluence des notions d'archive et de dispositif, les médias contribuent à déterminer les conditions d'interprétation et d'utilisation de la culture, à distinguer les bonnes pratiques des mauvaises, à fixer les conditions d'énonçabilité du discours

---

<sup>30</sup> Albera et Tortajada expliquent que, dans la pensée de Foucault, la notion de dispositif peut renvoyer à deux choses. D'abord, elle indique un dispositif de vision et d'audition comme le Panoptique qui sert à surveiller et à discipliner les corps. Autrement, elle désigne ce que les auteurs nomment un « dispositif-épistémè », c'est-à-dire des « schèmes de relations entre des éléments hétérogènes » de nature discursive et non-discursive « qui peuvent par ailleurs inclure des dispositifs de vision et d'audition » (2004, p. 31). C'est dans cette seconde acception que s'articulent les principes régulateurs de l'archive foucauldienne. Un dispositif-épistémè exerce une forme de pouvoir sur le savoir parce qu'il détermine les conditions de possibilité et d'énonçabilité des énoncés. L'archéologie des médias étudie les systèmes médiatiques sur l'angle combiné de ces deux dimensions du dispositif (pouvoir technique sur les corps et pouvoir épistémique sur la connaissance), d'où le recours ici à l'expression « techno-épistémè » que je reprends de Parikka (2012, p. 125).

et à normaliser les attitudes subjectives ainsi que les gestes du corps. Pour les archéologues des médias, l'analyse de ces effets de pouvoir sert à dénoter le rôle que jouent les appareils techniques et les représentations dans le conditionnement des comportements. Pour exposer les mécanismes de contrôle qui s'articulent autour des médias, l'entreprise archéologique se focalise sur toutes formes d'écarts et d'irrégularités susceptibles de révéler des réalités cachées. À ce titre, l'analyse privilégie l'étude des contingences, des accidents, des bruits, des déchets médiatiques, des technologies oubliées, des contradictions discursives, des ruptures et des transformations culturelles. L'excavation matérielle et discursive des glissements atypiques par rapport à la norme constitue le centre d'intérêt des méthodes d'investigation de cette discipline.

Divers moyens analytiques et interventionnistes sont proposés par l'archéologie des médias afin de s'engager dans une telle direction. Aux côtés de l'analyse du discours qui demeure prédominante, on retrouve l'étude transhistorique des formes esthétiques et des figures réflexives récurrentes (par exemple l'étude des *topoi* de Huhtamo [2011]). On privilégie également l'enquête matérialiste par l'entremise du piratage (*hacking*), de la rétro-ingénierie (*reverse engineering*) et du détournement tactique des machines et des logiciels (notamment par la torsion de circuit nommé en anglais le *circuit bending*). Elle suggère également de varier les types d'analyse, de mixer les modèles théoriques et de travailler avec des corpus bricolés et hétérogènes, toujours en prenant soin de ne pas hiérarchiser les éléments. On retrouve ici l'esprit *punk* et *anarchiste* déjà souligné de l'archéologie des médias et dont la méthodologie éclatée est parfois qualifiée de « variantologie » (Zielinski [2002] 2006, p. 7) ou encore d'« anarchéologie » (p. 34-37; p. 258; je souligne).

Cette avenue méthodologique apparaît prometteuse pour appréhender le caractère ludopolitique du glitch. En raison de sa relation ambivalente aux structures du jeu et à l'économie capitaliste de l'industrie, la contre-jouabilité du glitch pointe directement *sous le capot* de la matérialité vidéoludique. Par la force des choses, cette forme de transgression incarne une forme singulière de rétro-ingénierie très proche du piratage informatique et dont les interventions détiennent un fort potentiel réflexif. L'appropriation autant que l'exploitation du glitch ont la capacité de révéler le fonctionnement interne de la machinerie (matérielle et logicielle), le caractère construit des représentations et des mécaniques de jeu, l'aspect conditionné de l'interprétation et des interactions des joueurs ainsi que le pouvoir régulateur des contraintes

économiques, industrielles et sociales. En ce sens, le glitche se présente comme un outil d'investigation archéologique par excellence non seulement en vertu de ses multiples effets de glissements, d'écarts et de contradictions, mais aussi en tant que topos ou même inhérent au jeu vidéo comme forme d'expression humaine et culturelle. Plus encore, toutes expérimentations vidéoludiques au moyen du glitche (chasse aux glitches, troll, course vidéoludique, tricherie, etc.) représentent en soi une méthode d'enquête archéologique. Ce faisant, toutes retranscriptions, descriptions et traces qui découlent de la contre-jouabilité du glitche assurent la prolifération de matériaux d'analyse riche afin de mener une enquête archéologique du média « jeu vidéo ». En clair, les glitcheurs jouent de façon exemplaire le rôle d'archéologues du jeu vidéo. Or, bon nombre de leçons peuvent être tirées de leur manière de contre-jouer pour le chercheur souhaitant emprunter cette avenue de recherche et entrer en contact avec la matérialité des jeux. Face à cette dynamique d'enrichissement mutuelle entre le glitcheur et le chercheur, la démarche archéologique permettra de mieux comprendre la portée techno-épistémique, critique et politique du glitche autant qu'elle pourra apprendre de ses formes de détournement dans le but de raffiner ses outils, ses méthodes et ses applications.

À la lumière de cette synergie entre ma problématique ludo-politique, l'éthos transgressif de la contre-jouabilité du glitche et la posture philosophico-politique punk et anarchiste de l'archéologie des médias, je décide de caractériser l'essence et la méthode de ma recherche par l'expression « *anarchéologie du glitche* ». Évidemment, le recours au préfix « *an* » récupère et insiste sur l'expression de Zielinski ([2002] 2006) dont l'objectif est de s'aligner avec à la philosophie anarchiste pour désigner une éthique de travail libertaire, a-disciplinaire et a-hiérarchisée. En suivant l'esprit à contre-courant de l'archéologie des médias, cette précision traduit d'abord une attitude intellectuelle et méthodologique. L'*anarchéologie* du glitche refuse de hiérarchiser ses sources (une vidéo YouTube est traitée avec autant d'importance qu'un texte scientifique). Elle privilégie l'hétérogénéité du corpus (jeu vidéo, film, téléserie, bande dessinée, vidéo sur YouTube, machinima, capture d'écran, œuvre photographique, art plastique, etc.). Elle valorise le point de vue des différences en s'intéressant aux discours et aux pratiques ludiques transgressives. Elle migre au-delà des frontières entre les systèmes d'analyse. Elle mobilise une méthodologie exploratoire de recherche et de collecte de données basée sur les principes de la

sérendipité<sup>31</sup> et du nomadisme<sup>32</sup>. Le centre d'intérêt de l'*anarchéologie* du glitche se focalise sur la matérialité vidéoludique, les écarts du glitche, les effets de métaludicité, les articulations rhétoriques de la jouabilité critique et les frictions avec l'autorité auteuriale et les instances du pouvoir. Un tel mode d'enquête souhaite mettre en lumière les points de tensions entre les tactiques d'appropriation et les stratégies d'exploitation articulées autour du glitche. L'écho à l'anarcho-communisme se concrétise également dans le déploiement de la recherche comme forme d'action directe. Le travail est envisagé comme une manière d'établir un contact avec l'objet d'étude, d'exprimer une voix (la mienne autant que celle des glitcheurs), d'intervenir sur le terrain de la problématique et de nourrir, voire de dynamiser les formes de résistance examinées. En ce sens, l'*anarchéologie* du glitche se veut autant une cartographie qu'une interpellation de l'autonomisation, de la démocratie directe, de la réflexion critique, de la désobéissance et de la fédération des forces créatrices au sein des communautés de glitcheurs. L'exposition du vitalisme parfois dérangeant de cette communauté aidera à mettre en relief la manière dont s'opèrent et se renversent le contrôle des libertés, le conditionnement des comportements, le nivellement des différences et l'exploitation économique des individus dans les réseaux vidéoludiques. En ce sens, le rôle du préfixe « *an* » est d'affirmer avec transparence la teinte idéologique de ma thèse en rappelant l'éthos anarcho-communiste avec lequel j'interrogerai la problématique ludo-politique du glitche. Enfin, il est possible de remettre en question la pertinence de ce préfixe soustractif puisque l'archéologie du savoir de Foucault (sans préfixe) est elle-même profondément anarchique. Cela dit, cette précision m'apparaît nécessaire pour situer plus directement ma contribution dans l'héritage de l'archéologie des médias et de

---

<sup>31</sup> La sérendipité est une technique d'investigation grandement valorisée par l'archéologie des médias. Celle-ci explore par tâtonnement expérientiel, aménage des espaces de collecte et d'analyse propices aux découvertes fortuites, tire avantage des accidents de parcours, crée des occasions de divagation et se laisse emporter au rythme passionné de la recherche. En laissant libre cours à la sagacité de l'intuition et à l'instinctivité de l'attention flottante, la sérendipité permet d'entretenir une sensibilité envers des traces silencieuses, des détails minuscules et des indices subtils en apparence insignifiants. À la suite d'approfondissements plus minutieux, ces *punctums* deviennent les pierres angulaires pour reconstruire et raisonner des réalités plus profondes.

<sup>32</sup> L'archéologie des médias se définit comme une discipline nomade (Huhtamo et Parikka 2011, p. 3; Parikka 2012, p. 15) qui doit beaucoup à la nomadologie de Deleuze et Guattari (1980). Cela signifie que le chercheur est amené à voyager (littéralement ou intellectuellement), à se reterritorialiser entre différents champs du savoir, à emprunter de nouveaux chemins pour croiser la connaissance sous des perspectives différentes, à créer des ensembles de concepts mobiles et dynamiques, à digresser, à cartographier l'inconnu ainsi qu'à varier les échelles (macroscopique et microscopique) et les vitesses (macro-variation et micro-variation) du regard historiographique.

ses questionnements singuliers. Du reste, la formulation « *anarchéologie du glitche* » a aussi le mérite de susciter la curiosité, ne serait-ce que par la seule présence de ce préfixe intrigant.

### 5.1. Archives du glitche

Dans sa thèse de doctorat intitulée « Repenser l’histoire de la jouabilité. L’émergence du jeu de stratégie en temps réel » (2015), Dor élabore les modalités d’une analyse énonciative inspirée de Foucault. L’idée générale est de reconstituer l’évolution des manières de jouer à partir des discours produits par et pour la jouabilité. Au cœur de cette méthodologie, on retrouve l’analyse de ce que l’auteur appelle les archives de jouabilité : « Ce que j’appelle archives de jouabilité, ce sont toutes les formes d’archives qu’un chercheur peut collecter qui permettent de témoigner de la manière dont un jeu a été joué historiquement : guides de stratégie, fichiers vidéo, enregistrements de parties, critiques, échanges sur des forums de discussion, etc. » (2015, p. 163). Chaque document d’archives est composé d’« énoncés actionnels » que l’auteur théorise de la manière suivante :

Un énoncé est actionnel en ce sens qu’il concerne des actions entreprises par des joueurs dans un jeu vidéo. L’énoncé actionnel est une unité d’action dans un jeu vidéo lorsque cette action est médiatisée, qu’elle soit au sein d’une critique, d’un guide de stratégie ou dans l’enregistrement d’une partie. Je définirai l’énoncé actionnel comme toute description ou retranscription d’une action ou d’une série d’actions traduisant celle-ci en un texte — dans sa définition la plus large [...] — qui ait indirectement une posture de commentaire ou de qualificatif par rapport à un jeu vidéo » (2015, p. 166).

Dans un article scientifique plus récent titré « À quoi pensent les archives de la jouabilité? Une approche historiographique de l’expérience vidéoludique » (2018), Dor et moi avons approfondi la notion d’archives de la jouabilité à travers un cas à l’étude focalisé sur la plateforme YouTube et les activités de chasseurs de glitches. C’est dans la continuité de ces réflexions que je conceptualise ma méthodologie comme un travail de recherche au sein des archives du glitche comprises comme toutes formes d’archives qu’un individu peut collecter sur le glitche : encyclopédies participatives, soluces de jeu, billets de blogue, commentaires sur des fils de discussion, articles journalistiques ou scientifiques, vidéos de jouabilité, machinimas, captures d’écran, GIFs animés, déclaration publique des développeurs, notes de correctifs de jeu, etc. L’*anarchéologue* du glitche fouille lesdites archives et inspecte la documentation à la recherche des énoncés actionnels du glitche, c’est-à-dire toutes descriptions ou retranscriptions

d'une action ou d'une série d'actions témoignant de la manière dont un glitche a été réalisé historiquement. C'est de cette suite d'opérations *anarchéologiques* dont il sera maintenant question.

Ayant déterminé le FPS comme corpus de jeux principal, j'ai entamé des fouilles au sein des archives du glitche en respectant l'éthos de sérendipité et de nomadisme préconisé par l'archéologie des médias. Mes premières déambulations ont permis d'identifier un ensemble de glitches aux mêmes airs de famille à travers diverses franchises iconiques du FPS comme *DOOM*, *Quake*, *Half-Life*, *Halo*, *Team Fortress*, *Call of Duty* et *Battlefield*. Ce premier défrichage a servi à constituer une liste préliminaire de cas iconiques : *rocket jumping*, *strafe jumping*, *bunny hopping*, *out of map*, *animation cancelling*, *skiing*, *head glitching*, *dolphin diving*, etc. Armé de cet outil heuristique, j'ai entamé des opérations de collecte de données plus extensive sur chacun des cas y compris leurs variations dans différents FPS. J'ai dépouillé les pages dédiées aux glitches dans les encyclopédies participatives (officielles et non-officielles) des jeux vidéo concernés. J'ai consulté et archivé des billets de blogue, des fils de discussion et des témoignages circulant sur divers réseaux sociaux comme Reddit, Steam, Imgur et Twitter. J'ai recensé plusieurs articles journalistiques de la presse spécialisés dans les revues (papier et en ligne) *Computer Gaming World*, *Computer and Video Games*, *Joystick*, *GameSpot*, *Kotaku* et bien d'autres. J'ai examiné des discussions et des débats entourant divers glitches sur des sites de compagnies de jeu et de fans. J'ai isolé plusieurs analyses traitant des glitches concernés dans la littérature scientifique. Enfin, j'ai accordé une attention particulière aux notes officielles de correctifs de jeu produits pour négocier les glitches préalablement identifiés au sein de ma liste.

L'autre étape majeure a été de dépouiller les archives audiovisuelles du glitche consolidées sur YouTube qui représente à l'heure actuelle le principal répertoire du glitche. Pour ce faire, j'ai travaillé à partir de requêtes combinant 1) le mot-clé anglais « glitches », 2) les noms de glitche issu de ma liste préliminaire ainsi que 3) les titres de séries de FPS populaires. Cette opération m'a permis de constituer des archives personnelles d'un peu plus de 350 vidéos de jouabilité réparties à travers cinq grands types de productions faniques: les vidéos tutoriels, les farces vidéoludiques, les compilations humoristiques de moments de jeu incongrus, la course vidéoludique et les *machinimas* expérimentaux ou artistiques. L'opération suivante consistait à

coder un maximum de vidéos à l'intérieur d'une base de données Excel (voir annexe A pour de plus amples détails sur la structure et l'utilisation de ladite base de données).

Afin de prioriser et de sélectionner les vidéos les plus pertinentes pour l'analyse, j'ai déterminé un ordre de codage en fonction de quatre critères méthodologiques. D'abord, j'ai présélectionné les contenus les plus consultés en fonction du nombre de vues, de commentaires et de mentions « j'aime » et « je n'aime pas ». Ce choix m'assurait d'avoir en main des données jouissant d'une visibilité sociale accrue et bonifiée de plusieurs réactions, ce qui m'apparaissait essentiel pour mener une recherche sur l'influence sociale, économique et politique du glitche. Dans un deuxième temps, j'ai identifié les vidéos dont les démonstrations sont appuyées d'explications (écrites ou orales) claires et extensives. De cette manière, il m'était possible de mieux comprendre, expliquer et analyser les ressorts mécaniques du glitche. Troisièmement, j'ai privilégié les exemples où les glitches sont exécutés durant des parties de jeux conventionnelles. Cette décision était nécessaire pour examiner les effets et les réactions du glitche suscités auprès des autres joueurs, que ce soit à travers des gestes de jouabilité ou des interventions dans les canaux de communication. Enfin, j'ai préconisé les productions audiovisuelles réitérant des glitches similaires. Ainsi, j'obtenais un bassin de documents audiovisuels interreliés à partir duquel j'ai pu comparer un même glitche en observant ses réemplois ainsi que l'étendue de ses disséminations. L'entrée de données fut suspendue dès l'instant où j'ai cerné plus d'une vingtaine de cas probants répartie sur 109 vidéos.<sup>33</sup>

L'analyse des énoncés actionnels du glitche contenus dans ces documents d'archives a permis de reconstruire les trajectoires socio-techniques des glitches identifiés comme pertinents. Afin de resserrer davantage le corpus, j'ai réduit mon bassin d'exemples aux cas répondant minimalement à l'une des quatre conditions essentielles à ma recherche : 1) l'impact tangible sur la matérialité vidéoludique, 2) la controverse socio-culturelle, 3) la réitération dans plusieurs jeux du genre et 4) le « dialogue symbolique » avec l'industrie (Meades 2015, p. 107).<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> À ce jour, plusieurs vidéos restent encore à être codées de sorte que la base de données s'est transformée en un projet « ouvert » pour de futurs travaux de recherche.

<sup>34</sup> À la suite d'entrevues auprès de glitcheurs, Meades explique que ceux-ci se conçoivent « comme étant engagés dans un dialogue symbolique avec les développeurs et les détenteurs de systèmes à travers leurs interactions de

L'application de ces critères de sélection a permis de circonscrire les matériaux culturels à partir desquels j'ai décidé d'exemplifier et d'argumenter les potentialités critiques et politiques ambivalentes du glitche vidéoludique dans le genre du FPS.

Pour raffiner davantage la conceptualisation de mon objet d'étude afin de le théoriser comme outil critique et politique, j'ai ouvert l'arpentage *anarchéologique* des archives du glitche à des domaines non-vidéoludiques. Cette opération est une étape méthodologique centrale à l'archéologie des médias :

Pour constituer le schème épistémique des dispositifs de vision, il convient d'élargir le corpus de manière à confronter plusieurs types de discours relevant de diverses manières de penser, liées aux pratiques sociales, institutionnelles, rhétoriques, etc., tous étant pris dans différents espaces d'énonciation. De plus, il s'agit de viser les dispositifs eux-mêmes, pour dégager à partir d'eux et des textes qui les définissent, tel ou tel concept associé (Tortajada 2004, p. 35).

Afin de m'engager dans cette voie, je me suis tourné du côté du cinéma, de la télévision, de la bande dessinée, des arts d'avant-garde et des métiers techniques en plus d'aller puiser dans les disciplines des sciences de la communication, des études des médias et des théories de l'art. Cette délimitation élargie des archives du glitche fut l'occasion de mettre à contribution de l'étude ludo-politique du glitche un ensemble de manifestations médiatiques dispersées dans le temps historique, dans les matérialités des médias ainsi qu'à travers les discours et les pratiques d'une pluralité de champs du savoir. Cet éclatement des frontières du glitche vidéoludique est l'occasion d'appréhender et de construire l'objet culturel de ma recherche en vertu de son caractère transhistorique et transmédiatique. En dépliant ainsi l'objet d'étude, on accède à un point de vue unique sur la profonde matrice techno-épistémique, c'est-à-dire le dispositif épistémè « glitche »,<sup>35</sup> où se rejoignent tous glitches sur les plans formel, conceptuel,

---

contre-jouabilité avec les jeux et leurs systèmes » (2015, p. 107). Cette forme de communication par documents interposés inclut tous gestes de collecte et de partage d'information au sujet du glitche et qui est susceptibles de générer une réponse de la part de l'industrie. À ce titre, la production d'un correctif de jeu suivant la publication d'un glitche sur YouTube constitue une situation de dialogue symbolique entre les glitcheurs et les développeurs. Dans cet ordre d'idée, cette notion englobe diverses instances de discours telles que des communiqués de presse, des gazouillis sur Twitter, des billets de blogues, des vidéos YouTube, des métriques de jouabilité, des sanctions formelles, l'octroi de contrats de travail à titre de testeurs de jeux, etc.

<sup>35</sup> Dans son article « Archéologie du cinéma : de l'histoire à l'épistémologie » (2004), Tortajada articule une réflexion cherchant à définir l'« épistémè cinéma » du début du 20<sup>e</sup> siècle. La notion d'épistémè est reprise de l'*Archéologie du savoir* ([1969] 2005) de Foucault qui l'a défini comme « l'ensemble des relations pouvant unir, à

technologique et discursif. En venant ancrer le glitche vidéoludique dans cette matrice, il a été possible d'argumenter avec plus de finesse sa portée critique et politique. Avant d'intégrer mon cadre théorique et mes cas à l'étude au sein d'un découpage argumentatif, je tiens à préciser la manière dont mes matériaux ont été appréhendés par l'analyse.

## 5.2. Modes d'analyse

Suivant l'esprit *anarchéologique*, différents modes d'analyse seront mobilisés et harmonisés. Premièrement, je réaliserai des analyses d'énoncés actionnels auprès de mes archives du glitche pour décortiquer et retracer les trajectoires socio-techniques de mes glitches à l'étude. Cela signifie de réfléchir notamment aux conditions de leur émergence dans les jeux, à leur impact sur les manières de jouer, à leur circulation dans les archives, à leur place dans les joutes discursives et à leurs effets transformatifs sur design. Un examen attentif de ces trajectoires servira à mettre en lumière les enjeux socio-techniques, économiques et politiques qui dynamisent le glitche. Deuxièmement, j'aurai recours à l'analyse formelle et/ou narratologique lorsque je m'intéresserai aux relations entre le glitche, les formes esthétiques et la structure narrative des œuvres. Troisièmement, j'utiliserai l'analyse textuelle de contenu dès l'instant où il s'agira d'examiner les énoncés actionnels à travers lesquels circulent des renseignements sur l'expérience des individus, l'horizon d'attente et le contexte socio-culturel de réception. Suivant la méthode archéologique qui prône la prise de contact avec la matérialité de l'objet d'étude, un quatrième mode d'analyse sera mobilisé. Je réaliserai des analyses réflexives de mes expériences personnelles de chasse aux glitches en appuyant mon raisonnement sur des images captées durant mes séances de contre-jouabilité (pareillement à l'analyse présentée en ouverture). Cinquièmement, j'utiliserai l'analyse culturelle pour mettre

---

une époque donnée, les pratiques discursives qui donnent lieu à des figures épistémologiques, à des sciences, éventuellement à des systèmes formalisés [...] » (p. 250). En mobilisant l'approche matérialiste des médias de Kittler (1999), Tortajada ouvre le concept du philosophe à l'étude de la machinerie médiatique. L'analyse croisée du discours, des dispositifs de vision et des représentations textuelles est mise au service de la construction d'un schème épistémique envisagé comme « un réseau qui met en relation divers éléments, des machines, des lieux, des pratiques sociales, des énoncés et même des modalités de discours (métaphores récurrentes, par exemple), des concepts définissant aussi bien des éléments des dispositifs — tel le spectateur — que leur fonction — le cinématographe considéré comme modèle de la pensée chez Bergson, par exemple » (2004, p. 45). La description archéologique des dispositifs et la mise en relation de leurs éléments disparates au sein d'un schème épistémique potentialisent une relecture, une ouverture et une réécriture de l'histoire culturelle des dispositifs. Mon *anarchéologie* du glitche s'inscrit dans cet héritage par sa volonté de construire le réseau techno-épistémique du glitche à partir d'une multitude de manifestations qu'il s'agira ensuite de mettre en relation afin de saisir le glitche à partir de ses conditions de possibilité conceptuelles, esthétiques, expérientielles et idéologiques.

en œuvre une lecture critique des dynamiques d'exploitation, des rapports de pouvoir, des jeux d'influences, des techniques rhétoriques et des valeurs idéologies rattachées soit aux œuvres soit à l'économie culturelle et politique du glitche.

L'interaction entre ces modes d'analyse permettra de reconstituer des réseaux d'associations entre les diverses manifestations culturelles du glitche que j'ai collectées durant les premières étapes de ma recherche. Une telle diversité des modes d'analyse apparaît essentielle pour rendre compte de la façon dont la matérialité vidéoludique évolue dans sa relation aux dimensions esthétique, sémiotique, pragmatique, socio-culturelle, économique et politique du glitche. Chaque document d'archives qui sera étudié peut représenter un point sur une carte ou un nœud dans la matrice techno-épistémique du glitche. Or, l'articulation des méthodes analytiques voudra déterminer la teneur qualitative des lignes ou des arêtes qui existent entre les preuves audiovisuelles, les discours et les pratiques afin de retracer et de comprendre les liens qui les unissent. Ce geste cartographique de mise en réseau des archives élargies du glitche caractérise une approche que je qualifie d'aca-chasse aux glitches (pour l'idée d'une chasse *académique*). Quelques clarifications méthodologiques s'imposent afin de bien comprendre la nature argumentative de la thèse.

### **5.3. Aca-chasse aux glitches : De la trace au tracé**

Ce que l'on désigne comme glitche, ce sont toujours les répercussions dans l'après-coup de glissements techniques antérieurs qui demeurent insaisissables dans leur totalité puisqu'ils se sont articulés sur des plans d'expérience qui échappent au discernement (surcharge énergétique, source de bruit insaisissable, irrégularité dans le fonctionnement des protocoles, etc.). En réalité, étudier le glitche signifie la plupart du temps de le suivre à la trace. Pour clarifier la complexité de cette unité d'analyse centrale à la méthode *anarchéologique*, une présentation du concept devient nécessaire.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Je remercie sincèrement professeure Bonenfant de m'avoir accueilli dans son séminaire sur la notion de trace donné à l'automne 2013 dans le cadre des activités du groupe de recherche *Homo Ludens* de l'Université du Québec à Montréal. Je suis infiniment reconnaissant de cette rencontre intellectuelle ayant mis le concept de trace sur mon chemin ainsi que bon nombre de judicieux conseils de sémiologie et de méthodologie.

Le paradigme de l'indice théorisé par Ginzburg dans son article « Signe, Traces, Pistes. Racine d'un paradigme de l'indice » (1980) situe la trace dans l'héritage de la notion d'indice.<sup>37</sup>

Dans ce contexte, la référence à la chasse est emblématique de la manière de traiter la trace :

Pendant des millénaires, l'homme a été un chasseur. Au cours de ses innombrables chasses, il a appris à reconstituer les formes et les déplacements de proies invisibles à partir d'empreintes laissées dans la boue, de branches cassées, d'excréments, de touffes de poils, de plumes arrachées, d'odeurs confinées. Il a appris à sentir, à enregistrer, à interpréter et à classer des traces infinitésimales comme les filets de bave. Il a appris à effectuer des opérations mentales complexes avec une rapidité fulgurante, dans l'épaisseur d'un fourré ou dans une clairière remplie d'embûches. [...] À l'aide d'indices minimes, [il a] réussi à reconstituer l'aspect d'un animal qu'[il] n'avai[t] jamais eu sous les yeux (1980, p. 9-10).

Selon Ginzburg qui prend le 19<sup>e</sup> siècle comme objet d'étude, une même méthodologie rejoint la critique d'art (notamment la méthode morellienne), la littérature (avec la méthode policière de Sherlock Holmes) et la psychanalyse (avec la méthode freudienne). Ces trois disciplines cherchent à « remonter, à partir de données expérimentales apparemment négligeables, jusqu'à une réalité complexe qui n'est pas directement expérimentale » (Ginzburg 1980, p. 10). L'objectif est de tirer des conclusions à partir des écarts et des faits marginaux envisagés comme étant révélateurs. Par exemple, Morelli scrute la manière unique dont certains peintres représentent des signes picturaux en apparence insignifiants comme les oreilles, les doigts, les ongles ou les nez. Il développe ainsi une expertise des micro-détails. Celle-ci lui permet de déterminer si un tableau est une fausse reproduction ou un original. La littérature policière inspirée de Sherlock Holmes présente des enquêteurs qui repèrent des indices subtils sur les scènes de meurtre dans le but de reconstruire un crime et de retrouver le coupable. En psychanalyse (l'idée équivaut pour la médecine moderne), Freud cherche à guérir la psyché troublée en étudiant les symptômes souvent minuscules et muets comme les actes manqués, les lapsus, les rêves, les transferts, les fétiches, etc. Dans la pensée de Ginzburg, la trace est mise en équivalence avec la notion d'indice pour désigner un type de signe ou une forme d'énoncé possédant une autonomie de signification. La fonction sémiotique de la trace-indice est de

---

<sup>37</sup> Pour être rigoureux, il importe de souligner que, dans la sémiotique peircienne, le concept anglais « index » (traduit en français par « indice ») désigne « un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote parce qu'il est réellement affecté par cet objet » (Peirce cité dans Jeanneret 2011, p. 72). Étant produit à la suite d'un rapport de causalité et de contiguïté avec ce à quoi il renvoie, l'indice « introduit en quelque sorte le réel dans l'économie du signe » (Jeanneret 2011, p. 73). Ainsi, l'indice réfère à la réalité antérieure et extérieure avec laquelle il a été en contact direct. Par exemple, la trace de pas dans la neige est l'indice du passage d'un animal ou d'une personne.

référer à une absence présente, c'est-à-dire à la chose, au phénomène ou à l'événement préalable avec lequel l'indice a été en contact au moment de sa formation.

Dans le cadre de ce raisonnement, le glitche agit comme une trace-indice référant à la réalité palpable qui est responsable de sa manifestation sémiotique. Parce qu'un glitche-indice est toujours lié à son référent en vertu d'un contact physique (une peinture imprégnée du geste de l'artiste, une scène de crime empreinte des actions du criminel, les symptômes psychosomatifs qui démarquent le trauma, le glitche portant les inscriptions d'un dérapage matériel et humain), l'étudier comme tel est une manière « [d']appréhender une réalité plus profonde, qu'il serait impossible de saisir par d'autres moyens » (Ginzburg 1980, p. 9). Dans le cadre du paradigme de l'indice, le rôle de l'anarchéologue du glitche est alors de dépister les indices du glitche afin de les analyser pour reconstituer quelque information sur le phénomène physique passé ayant causé son apparition. Il peut s'agir de remonter aux rôles des procédures technologiques, aux gestes de contre-jouabilité, au travail des producteurs ou encore aux activités d'internaute des usagers. En définitive, que l'on chasse le gibier, le peintre, le criminel, le trauma ou le glitche, l'essence de la méthode reste la même : décoder les indices.

Au-delà de l'indice, il existe plusieurs autres conceptualisations de la trace comme type de signe. Dans un article intitulé « Problématique de la trace à l'heure du numérique », Serres effectue une revue de la littérature de cette notion complexe. Le chercheur discerne cinq grandes significations menant chacune à des problématiques singulières (2013, p. 84-85)<sup>38</sup> :

1) Trace-empreinte

La trace comme empreinte matérielle ou morale : problématiques de la mémoire individuelle, de l'imagination et de la vérité.

2) Trace-indice

La trace comme indice, symptôme, petite quantité et détail : problématique historiographique reliée à la micro-histoire et au paradigme de l'indice.

---

<sup>38</sup> Je paraphrase (et souligne) la synthèse de Serres. Les mots-valises comme « trace-indice » ou « trace-mémoire » sont employés à divers endroits dans le texte de l'auteur. Je prends la liberté de sous-titrer chaque problématique à l'aide de ces mots-valises à des fins de clarté. De plus, je tiens à indiquer que la cinquième problématique que j'inclus sous le terme de « trace-modèle » est mentionnée par Serres, mais consciemment laissée de côté dans son argument. Autrement, je note chacune des problématiques par acquis de référence ainsi que pour fournir un aperçu des traditions théoriques rattachables à chaque type de trace. Cependant, je souligne que mon objectif n'est aucunement de traiter individuellement de ces cinq grands axes de recherche. Je m'y réfère simplement comme tremplin pour lancer la réflexion sur les traces du glitche comme terrain d'enquête d'une grande profondeur.

### 3) Trace-mémoire

La trace comme mémoire : problématique de l'épistémologie de l'histoire concernant la trace et le document comme support de la connaissance historique.

### 4) Trace-écriture

La trace comme écriture : problématique de la trace comme ligne ou écriture en philosophie ainsi que la problématique de la traçabilité en sociologie et en science de l'information et de la communication.

### 5) Trace-modèle

La trace comme modèle : problématique de la morale et de l'éthique reliée à l'exemplarité de la trace (suivre les traces de..., marcher dans les traces de...).

Sous l'angle de la trace-empreinte, réfléchir l'effet prégnant du glitche sur les souvenirs de jeu personnels, l'imaginaire collectif vidéoludique et la (trans)formation d'une éthique de joueur. Dans la perspective historiographique de la trace-indice, la valeur indicielle du glitche pointe vers les couches de réalités cachées qui sont sous-jacentes à l'avènement du glitche. Par l'entremise de la trace-mémoire, on accède à une réflexion sur les preuves documentaires écrites et non-écrites du glitche en tant que support essentiel de la connaissance historique sur le patrimoine vidéoludique. La trace-écriture signale l'importance de penser le glitche en matière de tracé et de traçabilité, notamment pour étudier ses trajectoires au sein des réseaux socio-techniques dans lesquels il est mis en circulation par des agents humains et non-humains. Par le biais de la trace-modèle, le centre d'intérêt s'aiguille vers la moralité des gestes de contre-jouabilité inspirés par le glitche dans leur rapport de conformisme ou de transgression vis-à-vis des règles du système, de l'équité ludique et des habitudes de jeu en communauté. Dans chacune de ces théorisations, la trace demeure une catégorie de signe à part entière, c'est-à-dire une catégorie d'énoncé. Or, celle-ci atteint des niveaux d'abstraction supplémentaire lorsqu'on la considère non pas comme signe, mais comme élément du signe.

Dans un chapitre de livre intitulé « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé » (2011), Jeanneret entreprend de préciser la notion de trace en la distinguant des concepts de signe et d'indice. Le chercheur définit la trace comme un « objet inscrit dans une matérialité que nous percevons dans notre environnement extérieur et dotons d'un potentiel de sens particulier, que je propose de spécifier comme la capacité dans le présent de faire référence à un passé absent mais postulé » (2011, p. 61). Logée du côté de ce qui est non-inscrit, mais présent dans le signe, la trace selon Jeanneret révèle une *présence non présente* qui prend forme dans l'œil

individualisé d'un interprétant. La trace est ce qui communique involontairement les conditions de possibilité passées et extérieures du signe dans le signe et qui dit plus que le signe lui-même. Parce qu'elle travaille en différé, elle exprime des significations qui diffèrent et transcendent les couches signifiantes explicites.

À travers leur contribution « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative » (2011), Boutaud et Dufour corroborent le raisonnement de Jeanneret. Ils maintiennent que la référentialité de la trace est indirecte du fait que cette dernière « ne se déploie pas dans un système de pure désignation, de pur renvoi d'une chose (marquée) à une autre (marquante), [...] mais fonctionne dans un système de correspondances synesthésiques, en prise directe avec le spectateur [...] » (2011, p. 158). La trace est mise en parallèle avec le *punctum* de Barthes précisément parce qu'elle est un élément du signe ou de l'énoncé sur lequel accroche l'interprétant et qui « emporte toute la lecture de l'œuvre [en raison de son] grand pouvoir d'expansion sur le reste de l'image » (2011, p. 158).

À partir de ces premiers discernements, il apparaît que la trace entretient un rapport très complexe au temps. Dans son article « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance », Steck argumente que la trace s'envisage comme « présence temporaire, disparue mais non morte », qui serait « à saisir dans l'instant de son passage » et dont l'apparition-disparition s'effectuerait selon des « rythmes commandés par les exigences du travail, de la consommation, de la vie de famille, des loisirs, de l'étude, de la santé, selon des temporalités socialement partagées » (2011, p. 265). Cette temporalité multi-couche est également soulevée par Jeanneret selon qui la trace « n'est qualifiée comme trace que si elle est envisagée dans son présent comme le signe d'une chose passée et absente [...]. Mais ce signe *présent* ne renvoie au *passé* que pour [celui] qui mobilise une certaine visée *future*, car si l'on repère, collecte et interprète des traces, c'est en vertu d'un projet » (2011, p. 61). Ce chevauchement des temporalités mène Boutaud et Dufour à stipuler que « la trace *refigure* le temps » (2011, p. 157). Autrement dit, actualiser le *passé* de la trace dans le *présent* du signe s'effectue toujours en fonction de considérations *futures*. Ce mouvement interprétatif opère une chaîne de médiations temporelles venant reconstruire, évaluer et prolonger la séquence narrative de la trace. En ce sens, les deux auteurs diront que la trace n'est pas seulement orientée vers un passé révolu, elle « s'actualise aussi dans le présent et anticipe même un avenir » (2011, p. 157).

Par ce télescopage des temporalités, la trace dénote et dynamise un glissement interprétatif, un processus de lecture, un flux signifiant et surtout une action en cours. Elle est de l'ordre du mouvement et des « processus passés qui construisent le réel » comme le souligne Galinon-Méléneec dans son article « Expérience incarnée, construction cognitive et jugement » (2013, paragr. 21). Même constat du côté de Gauthier à l'occasion de son chapitre « Les distinctions honorifiques en tant que traces institutionnelles » (2011) où la trace est envisagée comme étant « produite par le déplacement de l'être ou de l'objet ou encore par le déroulement de l'action » (p. 291). Or, lorsqu'elle révèle la matérialité ou l'historicité du signe dans le signe, c'est parce que sa *présence non présente* est interprétée comme déplacée sur ou condensée dans certains éléments d'une manifestation sémiotique appartenant pour leur part au registre de la fixité et de l'inscription. Dans le même ordre d'idée, Steck établit une distinction entre la trace et la marque : « Si la trace dit le mouvement, la marque dit la condition et la borne du mouvement » (2011, p. 256).<sup>39</sup> Ces enseignements révèlent que la trace est une potentialité signifiant mouvante qui hante la matérialité des signes, c'est-à-dire qui se miroite dans le creux des marques, des empreintes, des artefacts, des vestiges ou de tous autres signes. Par exemple, lorsque Jeanneret s'intéresse à ce qu'il nomme des « traces-artefacts » qui documentent des usages dans les guides touristiques (ce qu'il nomme par la suite des « traces d'usage »), c'est dans le but de comprendre la manière dont les « traces observables externes produites par les hommes » (2011, p. 59) subissent des actes de retranscription qui les transforment en tracés interprétables et reproductibles. Par exemple, lorsqu'une personne partage un récit de voyage dans un guide touristique, les traces ressenties lors de son expérience sensible et incarnée prennent nouvellement la forme de tracés consultables.

Pour clarifier la distinction entre la trace comme type de signe et la trace comme élément du signe, Galinon-Méléneec propose le terme « signe-trace » à l'occasion de son chapitre de livre

---

<sup>39</sup> En posant cette différence importante, Steck souligne la difficulté de séparer « trace » et « marque » du fait que la trace « par une sorte d'accumulation dans la durée ou encore par une vigueur anormale tend à tatouer la surface du monde au point d'en marquer l'identité » (2011, p. 262). Une distinction similaire s'articule du côté de Galinon-Méléneec qui soutient que la trace « recouvre un processus de l'ordre du mouvement » et que lui attribuer les qualificatifs de marque ou d'empreinte indique « une inscription plus ou moins profonde, de l'ordre du fixe » (2013, paragr. 22). Bien que les deux puissent coïncider et se superposer, la trace n'est pas équivalente aux vestiges, aux monuments ou encore aux indices. Elle dénote une matrice beaucoup plus profonde, complexe et abstraite qui s'étend bien au-delà et en-deçà de l'inscription du dispositif énonciatif dans l'énoncé. La trace performe sur un plan de virtualité où co-existe une infinité chaotique de potentialités signifiantes en attente d'être explorées, actualisées, communiquées et mises en mouvement par un interprétant.

« Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant » (2011). Le signe-trace renvoie à la *présence non présente* des conditions de possibilité du signe dans le signe. Sur le plan de la communication verbale, les tics gestuels, les comportements, le langage non-verbal, l'intuition, l'empathie, les jugements, le surgissement des mémoires ou encore l'aiguillage incontrôlé de l'attention sont des exemples de signe-traces susceptibles d'être captés pour servir de valeur ajoutée signifiante. Lorsque Galinon-Méléneq précise que « tout signe est signe-trace du processus qui l'a construit » (2011, p. 195), c'est pour indiquer que tout acte de communication fait inévitablement écho aux réalités énonciatives internes et externes qui façonnent silencieusement l'émission et la réception d'un signe. À ce titre, les signes-traces réfèrent entre autres à l'histoire de vie des acteurs de la communication qui transparait à travers les manières personnalisées, sensibles et incarnées via lesquelles les individus forment et interprètent des signes ou des énoncés de toute sorte. En ce sens, le signe-trace identifié dans un signe peut être analysé afin de reconstituer une information à propos de l'identité et de l'histoire des protagonistes de la communication. Dans ce contexte, il renvoie aux récits de vie personnels modelant l'individualité, les attitudes subjectives, les visions du monde, les comportements, les gestes et le corps.

Dans le contexte des réseaux socio-numériques où tous nos comportements se traduisent en données calculables, Merzeau indique dans son article « Du signe à la trace : l'information sur mesure » que « [l']*on ne peut plus ne pas laisser de traces* » (2009, p. 24). Sous de telles circonstances, Jeanneret souligne trois transformations majeures : 1) des activités humaines autrefois secrètes laissent maintenant des traces, 2) l'accumulation et la circulation des traces s'accélèrent et 3) les traces sont désormais traitables à grande échelle, car leur support relève d'un code traduisible en données calculables. Les observations de Jeanneret recourent ainsi les propriétés qui selon Serres (2013, p. 90-93) distinguent la trace de la trace numérique, c'est-à-dire la matérialité (les traces passent au numérique), l'intentionnalité (elles sont générées constamment à notre insu), la temporalité (elles se découpent en unité isolable), la calculabilité (elles sont collectées, quantifiées et redocumentarisées), l'interprétativité (elles sont étudiées par l'humain et l'algorithme), la réflexivité (elles renvoient aux interactions homme-machine) et la mémorisation (elles sont stockées massivement). Parce que la trace numérique a pour effet d'uniformiser et de simplifier la rugosité du vivant par une série de médiations techniques,

Bonenfant précise une chose importante à travers son article « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice » : « la question des traces doit être déplacée pour ne plus considérer les traces comme des “réalités cachées”, mais comme des conditions de possibilité d'une culture partagée par un réseau humain » (2014, paragr. 35). Dans cette optique, il advient que les signes et les énoncés configurés en contexte numérique contiennent les traces de leur substrat informationnel, de leurs mesures de surveillance métrique, de leurs quantifications, de leur régulation par les machines, de leur mobilité socio-technique, de leur redocumentation, de leur traçabilité et de l'identité individuelle et collective des individus ou des communautés qui les façonnent ou les ont façonnés.

Ce portrait conceptuel de la trace est l'occasion de préciser les tenants et aboutissants de ma méthode *anarchéologique*. En tant qu'*anarchéologue* du glitche, mon travail consiste à examiner les énoncés actionnels du glitche afin de dénicher, d'analyser et d'interpréter les signes-traces référant à la *présence non présente* des conditions de possibilité du glitche dans le glitche. Cette aca-chasse aux signes-traces du glitche cherche alors à articuler un discours de présence à propos de la globalité du processus d'énonciation et des règles d'énonçabilité du discours qui hante les énoncés actionnels du glitche. Pour donner quelques exemples, il peut s'agir d'un procédé formel permettant d'extraire de l'information sur la matérialité et le fonctionnement de l'appareil formel d'énonciation sous-jacent au glitche. Une manière de se comporter ou de discourir qui révèle la subjectivité, le bagage d'expériences, la réputation ou la sensibilité politique de l'énonciateur. Un choix esthétique, un geste de jouabilité ou un champ lexical reflétant la survivance d'un héritage conceptuel ou bien l'influence d'une tradition artistique. Des décisions d'affaires ou de design qui trahissent une philosophie de développement ou encore l'application d'un modèle économique. Des réactions qui extériorisent la philosophie, les motivations, l'idéologie et les buts communs d'une communauté. Des opérations de modalisation de contenus dévoilant l'état du climat culturel, économique et politique. Une attitude interprétative et interactionnelle qui divulgue l'intériorisation d'une structure identitaire ou d'un système de préférences, de croyances et de valeurs. Un style de jeu particulier dénotant l'intégration (ou la transgression) d'une disciplinarité corporelle ou encore de certaines de normes d'usage. Un détail dans une création

artistique qui parle des conditions matérielles, humaines et économiques à partir desquelles s'est formé un glitche.

Parce que le signe-trace existe à l'état de potentialités capables de happer l'activité interprétative et ludique de l'interprétant en fonction de ses projets personnels, le concept ouvre l'objet d'étude à des considérations affectives et idéologiques qui sont vitales pour approfondir ma problématique ludo-politique. De plus, le signe-trace permet de penser le glitche comme le site d'une refiguration de différentes temporalités (passé, présent, futur) exerçant certaines influences sur la manière de comprendre, d'interpréter et d'utiliser le glitche. Dans une perspective *anarchéologique*, l'observation de ce télescopage des nappes du temps au sein du glitche est fondamentale pour cerner les contours de la matrice techno-épistémique « glitche ». Enfin, parce que le signe-trace réfère à un mouvement énonciatif passé ayant la propension de générer des mouvements futurs, le concept est disposé à l'analyse de la formation, de la dissémination et de la transformation des manières de jouer. Dans cette perspective, le signe-trace délimite un outil théorique pour raisonner l'aboutissement ou l'éventuel commencement d'un processus de politisation décelable dans les manifestations sémiotiques du glitche.

La cartographie que je m'appête à réaliser est le résultat d'un récit d'aca-chasseur vécu à travers les archives du glitche. Le nomadisme intellectuel et la sérendipité qui sont à l'origine de ce récit ont été graduellement documentés et spatialisés au sein de trois cartes cognitives développées avec le logiciel *CmapTools* (voir annexe B pour une présentation détaillée de ces outils méthodologiques). En vertu de sa focalisation sur le signe-trace et de son approche cartographique de la connaissance, ma thèse se situe au croisement de l'atlas, de la carte et du guide touristique pour trois raisons. D'abord, elle dessine la topographie d'un réseau d'interconnexions conceptuelles, historiques, esthétiques, imaginaires, socio-techniques, économiques et politiques qui est commun à une variété de glitches. En second lieu, elle retranscrit mon expérience personnelle, sensible et incarnée d'aca-chasseur de signes-traces en s'efforçant d'intégrer cet itinéraire au moyen de différents tracés interreliés (à l'image de mes cartes cognitives compilées dans l'annexe B). Enfin, lesdits tracés consolident des outils pour orienter de futures explorations et expérimentations au sein de la matrice techno-épistémique « glitche ». L'objectif *anarchéologique* motivant ces opérations de retraçage et de retranscriptions reste ultimement de passer du signe-trace au tracé : « À l'organisation linéaire

des faits, des “événements” ou des idées, se substitue alors le *tracé* d’un certain nombre de relations et d’imbrications qui ne nient pas l’histoire mais la font apparaître comme un champ de possibles pour un certain nombre d’accomplissements techniques et symboliques » (Tortajada 2004, p. 45; je souligne).

#### **5.4. Aux limites de la carte**

Naturellement, toutes cartes et toutes cartographies demeurent subjectives et possèdent ses propres limites. Ainsi, on pourrait taxer l’approche *anarchéologique* de faire preuve d’un manque d’objectivité et de distance critique par rapport à son objet d’étude; d’autant plus que cette méthode insiste sur la sérendipité, le nomadisme et la prise de contact avec la matière étudiée. Cette suspicion peut susciter davantage de doutes sachant que, comme je le montrerai au chapitre 8, la fétichisation techno-culturelle du glitche au sein de la culture vidéoludique fait aussi sentir sa présence dans les sciences du jeu. Plus encore, j’ai expliqué que les signes-traces fonctionnent sur le mode du punctum et du raccroc (au sens de « rattraper », mais aussi de « coups de chance » ou de « heureux hasard »). Dès lors, le repérage des signes-traces dans un glitche dépend nécessairement de la sagacité, des projets personnels, des motivations individuelles et de l’histoire de vie du chercheur. En ce qui me concerne, mes analyses de signes-traces découlent, d’une part, de ma volonté de politiser l’étude du glitche et, d’autre part, de mes affinités philosophiques avec l’anarcho-communisme. Ces prédispositions intellectuelles ont déterminé la manière dont j’ai raisonné les manifestations sémiotiques du glitche afin de recueillir de l’information sur leurs conditions de possibilité formelles, socio-culturelles, économiques et politiques. Cette apriorité interprétative constitue à la fois les limites et le caractère unique de ma thèse. Elle est le reflet de mes préférences vidéoludiques, de mes sensibilités esthétiques, de mes goûts artistiques et médiatiques ainsi que de mon système de croyances et de valeurs. À ce titre, elle restreint le champ des possibles en matière de découvertes, de discours critique et de conclusions. En s’intéressant aux sensibilités politiques des usages, on peut suspecter que cette méthode court le risque de prêter des intentions politiques; une réalité qui pourrait être complétement par la réalisation d’une histoire orale basée sur des entrevues formelles auprès de glitcheurs et des concepteurs de jeu. Pour toutes ces raisons, une méthodologie articulée autour du signe-trace peut sembler jouer en terrain glissant.

En réponse à ces objections, on peut affirmer que dans le contexte disciplinaire des humanités et des sciences sociales, il est impossible de faire complètement fi de la subjectivité. Toutefois, on peut atteindre une subjectivité équilibrée par divers moyens. D'abord, en reconnaissant de manière transparente ses propres préjugés pour se prémunir contre tous jugements moraux et inviter le dialogue, les critiques et le choc des idées. Autrement, on atteint cet équilibre en s'efforçant de rendre compte de la multiplicité des points de vue sur le phénomène afin de ne pas se laisser aveugler par son propre amour du sujet et pour demeurer critique à travers les interprétations. Dans mon cas, j'ai aménagé cette diversité des points de vue via la mixité des modes d'analyse, l'analyse du discours auprès de plusieurs voix, l'étude de la contre-jouabilité sous plusieurs angles, un corpus hétéroclite et des outils analytiques conçus pour rendre compte d'une pluralité de pratiques contrastées performées dans différentes communautés. Au demeurant, le subjectivisme nuancé de l'aca-chasseur en pleine action sur le territoire du glitche a l'avantage de pouvoir relater une expérience incarnée de première main qui est ancrée dans une situation de terrain. Dans cette perspective, l'approche *anarchéologique* a accès à une compréhension ascendante des phénomènes vécus « de l'intérieur ». Suivant l'esprit des études de fans, elle promet alors la production d'un type de savoir qui reste autrement imperméable entre autres aux recherches objectives descendantes qui sont menées « de l'extérieur » suivant des méthodes quantitatives.

En dernier lieu, on pourrait reprocher à un corpus générique comme le FPS d'être trop accommodant et prédisposé pour l'exploration de ma problématique. Il confine l'étude du glitche à un bassin de joueurs hautement homogène (masculin, jeune, éduqué, fortuné, fortes compétences techniques, actif sur le web, etc.) qui partage une grande proximité avec le développement de jeux (les FPS occupent une place de choix au sein des cultures masculines d'ingénieurs informatiques).<sup>40</sup> À la lumière de ces caractéristiques, à quel point le cadre d'analyse peut-il s'appliquer à d'autres genres et à d'autres communautés de pratique? Dans un autre contexte démographique, est-ce que les potentiels critiques et politiques du glitche auraient la même portée? Si oui, comment s'actualiseraient-ils? Quels seraient leurs effets? Et quelle teneur discursive auraient leurs manifestations? Pour répondre à ce questionnement, il faudra

---

<sup>40</sup> Je remercie Vinciane Zabban pour la justesse de cette observation critique exprimée lors de ma soutenance de thèse.

évidemment mener de futures recherches. Plutôt qu'une lacune, j'y vois une ouverture ainsi qu'une invitation forte stimulante.

## 6. Cadre théorique et découpage argumentatif

Le chapitre 1 construit un tracé conceptuel composé de traces théoriques amassées à travers les théorisations du glitche dans les études vidéoludiques. En reprenant et en prolongeant le travail de Lederle-Ensign et Noah Wardrip-Fruin (2016), je me rapporterai principalement au cas du *strafe jumping* pour exemplifier six nœuds conceptuels. La trajectoire de ce glitche est particulièrement riche : d'abord considéré comme bogue exploitable dans *Quake* puis comme mécanique de jeu à part entière de *Quake III : Arena* pour se déployer comme des habiletés de héros dans *Quake Champions* (id Software, 2017-) tout en se cristallisant entre temps comme convention générique au sein d'autres franchises telles que *Wolfenstein* (1992-2017), *Soldier of Fortune* (2000-2007), *Counter-Strike* (2002-2014), *Painkiller* (2004-2012), *Halo* (2001-2017) et *Call of Duty* (2003-2018). Dans un premier temps, l'évolution socio-technique du *strafe jumping* mettra en lumière le rapport techno-centrique au bogue qui se dénote unanimement chez Newman (2005, 2008), Bainbridge et Bainbridge (2007), Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010), Robert (2013), Švelch (2014) et Krapp (2016). Dans un second temps, je m'intéresserai au prolongement du glitche dans le domaine plus ouvert, indéterminé et inattendu de l'émergence en référence aux travaux de Smith (2001), Juul (2005), Švelch (2013, 2015) et Tipton et Murff (2014, 2016). Dans un troisième temps, j'étudierai la proximité avec l'idée de contingence qui connecte le glitche à la sphère de l'accident, du hasard et de l'improbable tel que le proposent les réflexions de Švelch (2014), Meades (2015) et Krapp (2016). Dans un quatrième temps, l'argumentation se portera sur les relations entre le glitche, la tricherie et la notion de stratégie dégénérative (*exploits*) à partir des recherches de Wright, Boria et Breidenbach (2002), Consalvo (2007) et Robert (2013). Dans un cinquième temps, les raisonnements sur le méta-jeu développés par Salen et Zimmerman (2004), Bainbridge et Bainbridge (2007), Newman (2008) ainsi que Carter, Gibbs et Harrop (2012) serviront à évaluer le glitche comme stratégie de niveau supérieur et œuf de Pâques. Dans un sixième temps, la conceptualisation du glitche dans l'optique du « contre-jeu » (Meades 2015) exposera sa nature transgressive en tant qu'élément pathogène, identitaire, carnavalesque, de résistance et de

domination. En conclusion, je formulerai une définition fédératrice du glitche qui structurera l'ensemble de mon argumentation.

Le chapitre 2 élabore un tracé taxonomique en retraçant les quatre grands modes de classification du glitche dans les études vidéoludiques. Je dresserai le portrait des modèles d'allégeances formalistes en recensant d'abord l'outil de classification causale de Bainbridge et Bainbridge (2007). Ensuite, j'examinerai la typologie basée sur les échecs observables que proposent Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010). Subséquemment, j'étayerai la taxinomie des falsifications du glitche de Demeilliez (2016). En dernier lieu, je me tournerai vers la méthode de catégorisation situationniste de Meades (2015) centrée sur les cibles du glitche. Ce tour d'horizon sera l'occasion de jeter un regard sur l'inventaire des motifs esthétiques canoniques du glitche vidéoludique consolidé dans la littérature sur le sujet. Les avantages et les limites de chaque modèle seront exemplifiés en référence à des glitches tels que le *Minus World* de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), le chaos graphique de *Yars's Revenge* (Atari, 1981), les transgressions de frontières dans *Team Fortress 2* (nommé *TF2* à partir d'ici), ainsi que les glitches de boutons de *Halo : Combat Evolved* (Bungie, 2001) et de *Halo 2* (Bungie, 2004). Aux termes de cette présentation, je développerai une réflexion critique sur l'insuffisance de l'approche formaliste que je proposerai de compléter en reprenant la méthode situationniste.

Le chapitre 3 introduit les notions de « temps profond » (Zielinski 2006), de « série culturelle » (Gaudreault 2008) et de « discours de présence » (Sobchack 2011). Celles-ci sont présentées comme des outils pour construire les principales unités de signification du glitche par le biais de ses représentations, de ses pratiques et de ses discours. Ces outils sont argumentés comme moyens de réinscrire le glitche à travers diverses traditions fictionnelles, esthétiques et techniques. La suite du chapitre se lance dans le travail *anarchéologique* en commençant par un tracé imaginaire qui s'attaque à l'imaginaire collectif du glitche abordé en fonction de cinq séries culturelles dont les ramifications se propagent au sein de bandes dessinées, de films, de téléseries et de jeux vidéo. Premièrement, j'aborderai la relation au parasite et au monstre dans la série culturelle du fantastique en référence notamment à la bande dessinée *The Bugs*, à la téléserie australienne *Glitch* (Ayres et Fox, 2015-), au film d'horreur *V/H/S* (2012) et aux jeux d'épouvante *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005) et *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios,

2013). Deuxièmement, j'examinerai la comédie américaine *Glitch!* (Mastorakis, 1988) et le jeu humoristique *The Stanley Parable* afin de concevoir le glitche comme accident et hasard. Troisièmement, je traiterai de la valeur d'instrument et d'outil dans le contexte du cyberspace tel qu'elle se dessine dans la science-fiction télévisuelle *Reboot* (Gavin Blair, Ian Pearson, Phil Mitchell et John Grace, 1994-2001) ainsi que dans le film d'animation *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012). Quatrièmement, la signification de l'objet d'étude sera raisonnée dans l'optique des aberrations révélant la fabrique de l'univers dans le film *The Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999) et dans les jeux *ROM CHECK FAIL* (Farbs, 2008), *Bedlam* et *The Stanley Parable* où le glitche est rattaché aux notions de simulation, de piratage informatique et de *cyberpunk*. Cinquièmement, j'analyserai la télésérie *Mr. Robot* (Esmail, 2015-) et le film *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017) où la relation entre le symptôme et le glitche est mise à l'avant, entre autres dans les contextes fictionnels de l'hacktivisme et de la cyber-sécurité.

Les chapitres 4 et 5 prolongent la cartographie *anarchéologique* du glitche en réalisant un tracé artistique. Le concept de jouabilité critique de Flanagan sert de nouvelle unité de signification afin de situer le glitche au sein de différentes traditions artistiques d'avant-garde. Au chapitre 4, l'argumentation plongera à rebours dans l'histoire de l'art en amorçant le retraçage à partir du mouvement *glitch art*. En m'intéressant aux œuvres d'artistes comme Rosa Menkman, Sabato Visconti, Giacomo Carmagnola, Mathieu St-Pierre, Tom Cabrera et David Ariel Szauder, je ferai un inventaire des principales techniques créatives du glitche tout en exposant les thématiques plus intimement liées à l'artefact dans leur relation à la philosophie de ce mouvement artistique.

Au chapitre 5, j'effectuerai un retour dans le temps afin de dénicher les filiations et les influences technique, esthétique et thématique du *glitch art* à travers l'histoire de l'art toujours en conservant la notion de jouabilité critique comme unité de signification commune. Dans un premier temps, je raisonnerai les expérimentations musicales du Futurisme italien, de Duchamp et de Cage qui ont profondément fait éclater les frontières entre les sons et les bruits. Dans un second temps, je m'attarderai aux ready-mades de Duchamp qui transite par cette forme d'art pour critiquer les institutions, désacraliser le statut de l'artiste, remettre en question la valeur culturelle de l'objet d'art et exposer le rôle de l'interprétation vis-à-vis l'émergence du potentiel critique d'une œuvre. Dans un troisième temps, je ferai migrer la réflexion vers l'anti-art du

Dadaïsme. J'attirerai l'attention sur des œuvres telles que *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany* (Höch, 1919), *Le Rossignol chinois* (Ernst, 1920) et *Untitled (Assemblage on Hand Mirror)* (Schwitters, 1920-1922). J'insisterai sur la parenté avec le *glitch art* en lien avec l'esthétique du chaos, l'absurde et la destruction pour critiquer le rôle de l'art bourgeois, des technologies et des médias de masse dans l'avènement de la guerre. Dans un quatrième temps, je m'intéresserai au caractère provocateur, ludique et social de l'art Fluxien. L'analyse de créations comme *Total Art Match-Box* (Vautier, 1965), *One for Violin Solo* (Paik, 1962) et *Play it by Trust* (Ono, 1966) mettra en lumière la manière dont Fluxus fragilise la production de sens et détourne les attentes pour développer une réflexion critique et humaniste sur l'institution des beaux-arts, le quotidien, le consumérisme ainsi que la porosité des frontières entre l'espace privé et public. Dans un cinquième temps, le tracé artistique se tournera vers les marqueurs de matérialité du cinéma expérimental et de l'art vidéo. Plus précisément, je raisonnerai les films de réemploi *Variations on a Cellophane Wrapper* (Rimmer, 1970) et *Lossless #3* (Baron et Goodwin, 2008) afin de réintroduire le glitche dans l'héritage des arts matérialistes et anti-illusionnistes qui font le procès du mimétisme par une mise en exergue de l'acte de médiation. Dans un dernier temps, je présenterai les travaux de Galloway (2006) sur le « counter gaming ». J'évaluerai la notion de glitche à travers l'art vidéoludique en m'attardant aux créations *Untitled Game* (Jodi, 1996-2001), *Adam Killer* (1999-2001), *The Velvet-Strike* (Schleiner, Leandre, et Condon 2002), *QQQ* (Betts, 2002), *dead-in-iraq* (DeLappe, 2006-2011), *Dust 2 Dust* (Sheely, 2013) et *Memory of a Broken Dimension* (Ezra Hanson-White, 2012-). En terminant, je reviendrai sur la déclaration de Galloway selon laquelle l'art vidéoludique dépouille le média de sa particularité – la jouabilité – de sorte que le projet politique des contre-jeux reste fondamentalement inachevé. Je proposerai à mon tour d'envisager les formes de contre-jouabilité paralogique du glitche comme avenue pour réaliser le programme avant-gardiste des contre-jeux sur le plan actionnel.

Le chapitre 6 déploie un tracé socio-technique dont les traces sont étalées dans les discours produits à travers sept domaines chacun relayant une vision utilitariste singulière du glitche. Le premier concerne l'ingénierie mécanique et électrique où le bogue est considéré, à travers les énoncés de l'inventeur Thomas Edison, de l'astronaute John Glenn et de l'informaticienne Grace Murray Hopper. Ces premières manifestations rattacheront le glitche à

l'idée de problème matériel mineur qu'il importe de repérer, de documenter et de corriger. Le second domaine porte sur les dérapages de la performance énonciative de l'annonceur dans le monde de la radio des années 1940. Ici, le discours d'intervenants intéressés au monde radiophonique comme Katharine Brush, Bett Anderson et Tony Randall permet de rattacher le glitche à des glissements cognitifs et performatifs de l'ordre de l'erreur d'inattention, de la faute de diction et du trou de mémoire. La troisième sphère technique traite des stratagèmes économiques de production dans le secteur de la télévision commerciale en référence aux mots des fabricants de caméras et de producteurs de publicités. Le quatrième champ aborde la place qu'occupe le glitche dans la pratique du design de jeu. Les réflexions de Crawford (1984), de Rouse (2001) et de Salen et Zimmerman (2004) viennent aligner les glitches avec l'idée d'aberrations à négocier durant le cycle de développement et plus précisément lors de la phase finale de testage de jeu. Le cinquième secteur technique se consacre à la négociation des glitches par la presse vidéoludique. Cette section construit son raisonnement à partir d'une analyse textuelle approfondie d'une rubrique journalistique de la revue *Computer and Video Games* dédiée aux glitches et intitulée « Bug Hunter » (Schifreen 1983-1985). En tant que première forme de communauté de chasseurs de bogues dans le monde du jeu vidéo, l'histoire de Bug Hunter sert de point de référence pour détailler l'éthos et les méthodes de la chasse aux glitches. Le sixième domaine relie l'expérience du glitche à la série culturelle du piratage informatique et par extension à celle de la cyber-sécurité. Le glitche est ainsi mis en parallèle avec la notion de faille exploitable susceptible de mettre à mal un système informatique autant que de mener à son amélioration. Cette dualité du glitche est abordée par l'entremise des primes de chasse au bogue (comme celle offerte par John Carmack lors de la conception de *Quake III : Arena*) ainsi que via le récit personnel de Schifreen (auteur de Bug Hunter) qui fut la tête de proue du fameux scandale de piratage auprès de la British Telecom dans la deuxième moitié des années 1980 au Royaume-Uni. En dernier lieu, les techniques du glitche sont explorées à travers l'activité de la chasse aux glitches dans la culture du jeu vidéo. Les travaux ethnographiques de Meades (2015) serviront de pierres d'assises afin de présenter la manière dont se travaille le glitche au sein de cette communauté de pratique.

Les chapitres 7 et 8 s'appuient sur la matrice imaginaire, artistique et technique identifiée dans les chapitres précédents ainsi que sur les recherches dans les études des médias et des arts

afin d'intégrer deux contributions au tracé conceptuel déjà entamé au chapitre 1. Au chapitre 7, j'accorderai une attention particulière au concept de bruit développé dans la théorie mathématique de la communication de Shannon et Weaver ([1949] 1964) et revisité dans la théorie des médias de Nunes (2011), Krapp (2011), Parikka (2012) et Cubitt (2017). Trois notions seront au programme : l'information, l'entropie et la redondance. Celles-ci préciseront l'idée d'ambiguïté poétique et politique du bruit qui découle de ses conceptualisations en tant qu'interférences et parasites. Je montrerai que le bruit peut à la fois assurer le fonctionnement des systèmes (au service des logiques cybernétiques d'efficacité maximale) autant que les faire dérailler (au plaisir des expérimentations esthétiques avec le bruit). J'adapterai les conclusions de ces auteurs dans le champ des études vidéoludiques en revisitant et en bonifiant les travaux sur le bruit en jeu vidéo amorcés par Salen et Zimmerman (2004) et Consalvo (2009). Afin de cerner une forme de bruit proprement vidéoludique, je proposerai la notion de bruit ergodique dont l'utilité sera démontrée par l'étude d'un glitche controversé appelé le *Short Circuit Lag* dans le jeu *Team Fortress 2*.

Au chapitre 8, je détaillerai l'appréhension du glitche dans l'optique de la notion de marchandise en m'appuyant sur la théorie de la marchandise développée par Marx dans le livre premier de l'ouvrage *Le Capital. Critique de l'économie politique* ([1867] 1993). Il sera question d'exposer trois phénomènes de commercialisation autour du glitche : 1) l'interaction entre la valeur d'usage et la valeur d'échange, 2) le développement et l'objectivation de la valeur et 3) le fétichisme des marchandises. Pour exemplifier cette couche conceptuelle, je procéderai à l'analyse économique d'un glitche permettant de cultiver des quantités anormales de ressources ludiques rares dans le jeu *Destiny* (Bungie, 2014). J'aurai recours aux théories de Hills (2002) développées dans le champ des études de fans afin de cerner le rôle des communautés de glitcheurs dans la création et la mise en circulation des valeurs du glitche. Ce passage me permettra de mettre en lumière les rapports d'exploitation économique auxquels les glitcheurs sont intriqués en vertu de ce que je nomme la fétichisation techno-culturelle du glitche. En conclusion, j'effectuerai un retour réflexif sur la définition provisoire du glitche du chapitre 1.

Le chapitre 9 développe un tracé économique. La présentation des principes fondamentaux du nouveau paradigme médiatique associé à la « culture participative » (Jenkins

2006), au « produsage » (Brun 2007) et au « média propageable » (Jenkins, Ford et Green 2013) sert de bases conceptuelles qui sont mises en dialogue avec le travail de Meades (2015) pour définir les contours de la culture vidéoludique réseau. Après avoir posé la fétichisation technoculturelle du glitche comme l'un des moteurs de ma problématique ludo-politique au chapitre 8, l'argumentation entreprend de dé-fétichiser le glitche en construisant un modèle théorique appelé le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Ledit modèle relie au sein d'un même espace conceptuel les principales boucles de rétroaction entre les technologies vidéoludiques, le glitche, la contre-jouabilité et le design de jeu. Celui-ci est utilisé pour étudier deux tendances économiques. La première renvoie à une culture de la marchandise imbriquée à des logiques de détournement et d'hameçonnage. L'approche du détournement commercial du glitche est exemplifiée à partir de la trajectoire socio-technique du *rocket jumping* dans l'histoire du FPS alors que celle de l'hameçonnage est détaillée via une analyse de deux glitches ayant radicalement altéré le design et la jouabilité de *Team Fortress 2* : le *spectator exploit* et le *infinite healing exploit*. La deuxième tendance se caractérise par une économie du don et repose sur des opérations économiques d'entraide basées sur le modèle de la récolte et de l'abritage. La récolte sera étudiée à travers le cas du *blast climbing* dans le jeu vidéo *DeadCore* (5 Bits Games, 2014) alors que le modèle de l'abritage sera illustré en référence au glitche de désynchronisation des masques de collision dans *Team Fortress 2*. L'appréhension de l'économie culturelle et politique du glitche par l'entremise de mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* révélera un complexe tissu d'interactions composé non seulement de jeux de pouvoir, d'influence et d'exploitation, mais aussi d'entraide, de coopération et de mutualisme. Le retraçage de ces réalités économiques sous-jacentes à l'évolution formelle des jeux sera présenté comme une façon de démystifier l'obscurantisme créé par la fétichisation technoculturelle du glitche au sujet des conditions de possibilité matérielles, laborieuses et humaines du glitche.

Le chapitre 10 élabore un tracé politique. Le premier segment effectue une présentation des différentes manières dont le glitche fut pensé dans une optique politique par les sciences du jeu vidéo (Bainbridge et Bainbridge 2007, Ashton et Newman 2011, Genvo 2008, Švelch 2015, Meades 2015, Demeilliez 2016). Afin de participer et de raffiner cette initiative scientifique encore embryonnaire, la seconde partie du chapitre situe la problématique ludo-politique du glitche dans l'héritage des notions de « jeux de l'Empire » et de « jeux de la multitude » (Dyer-

Witheyford et de Peuter 2009). Réfléchi en dialogue avec la théorie des réseaux proposée par Galloway et Thacker (2007) ainsi que la réflexion critique de Betancourt (2017) au sujet du capitalisme numérique, ce tracé aborde les différentes formes de complicité et de résistance de la contre-jouabilité du glitche. Les affinités de la contre-jouabilité innovante avec le néolibéralisme sont analysées à travers deux cas que je raisonnerai en référence aux travaux de Miller (2012), Welsh (2012), Murphy (2014) et Möring et Leino (2016). Dans un premier temps, j'étudierai la pratique d'un clan de glitcheurs professionnalisé appelé UBA Productionz qui instrumentalise les loisirs du glitche afin d'obtenir des contrats de travail dans l'industrie. Dans un second temps, je m'arrêterai sur l'exemple du *quick scoping* dans *Call of Duty: Black Ops II* (Treyarch, 2012). Ce cas fera état du conformisme technique et idéologique sur lequel peut déboucher le glitche par rapport au « contrôle protocologique » (Galloway et Thacker 2007), au militarisme, au bio-pouvoir et à la mise en marché de soi. Autrement, la capacité de perturbation politique de la contre-jouabilité paralogique sera décortiquée selon trois types de « pratiques contreprotocologiques » (Galloway et Thacker 2007) faisant rayonner le projet politique des jeux de la multitude. Premièrement, j'aborderai un glitche de barrière permettant de déserrer le niveau « No Russian » de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) ainsi qu'un cas de machinima expérimental intitulé « Crushed between two portals experiment » (Crowbcats 2016) aligné avec des tactiques de non-existence se dérochant au contrôle de l'Empire. Deuxièmement, j'explorerai les idées d'hypertrophie et de « brouillage culturel » (Jenkins 2006) à travers un exemple de farce vidéoludique perturbant profondément les impératifs militaires de victoire, de domination et de rendement dans *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011). Troisièmement, je relaterai le récit des Nobles 14 qui renvoie aux 14 fans qui se sont appropriés un glitche dans l'optique de la « désobéissance sémiotique » (Katyal 2012) afin de résister à la fermeture du service Xbox Live pour le jeu *Halo 2* (Bungie, 2004). En appuyant mon effort de théorisation sur ma *Carte ludo-politique du glitche*, j'injecterai une substance nouvelle à la théorie critique du glitche vidéoludique en exposant la double potentialité politique de l'artefact en tant que ce dernier est toujours en tension entre une sensibilité idéologique anarcho-communiste et néolibéraliste. L'exploration de ces enjeux alimentera une réflexion sur le glitche comme agent de politisation à travers lequel le glitche peut jouer un rôle rhétorique majeure; d'où la nécessité de le comprendre et de le dynamiser en ces termes.

# Chapitre 1

## Tracé conceptuel I : Un bogue dans la matrice

Avant de se frotter à la fine granularité ludo-politique du glitche, il est essentiel de (re)tracer ses bases théoriques. À cet effet, ce chapitre d'ouverture se penche sur des questions d'ordre fondamental : Qu'est-ce qu'un glitche? Sous quelle forme canonique se manifeste-t-il? De quelle manière est-il défini? Quels concepts sont mobilisés pour le comprendre et le qualifier? Le chapitre est divisé en six sections. Chacune d'elle aborde une couche conceptuelle prédominante dans les études vidéoludiques. Premièrement, je m'attarderai au parallèle incontournable avec le bogue de programmation. Deuxièmement, je m'intéresserai au prolongement du glitche dans le champ ouvert, indéterminé et inattendu de l'émergence. Troisièmement, j'étudierai la proximité avec l'idée de contingence reliée au domaine de l'accident et du hasard. Quatrièmement, la réflexion se portera sur le rapport entre le glitche et l'exploitation dégénérative des failles de design dans l'optique de la tricherie. Cinquièmement, je relèverai le lien avec le méta-jeu et le para-jeu lorsque le glitche innerve des stratégies de niveau supérieur ou encore des activités ludiques parallèles. Sixièmement, la théorisation du glitche dans l'optique de la contre-jouabilité mettra en lumière les ramifications transgressives de l'artefact. En conclusion, je consoliderai ces six affinités notionnelles afin de construire une définition fédératrice du glitche. Pour lancer la réflexion, je prends la liberté de situer les principaux exemples qui seront analysés au cours du chapitre dans ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 1.1). Cette manière de faire est l'occasion de préparer le terrain intellectuel qui facilitera les raisonnements récapitulatifs en conclusion.

### 1.1. Bogue

De toutes les couches conceptuelles du glitche, le rapport au bogue représente le degré théorique zéro. Dans cette perspective, le glitche s'interprète en tant qu'erreur de programmation, échec fonctionnel du logiciel et dérapage comportemental du système. Cette acceptation courante trouve résonance dans l'ouvrage *Playing with Videogames* (2008) de Newman où ce dernier propose une lecture techno-centrique faisant correspondre le glitche avec le bogue informatique :

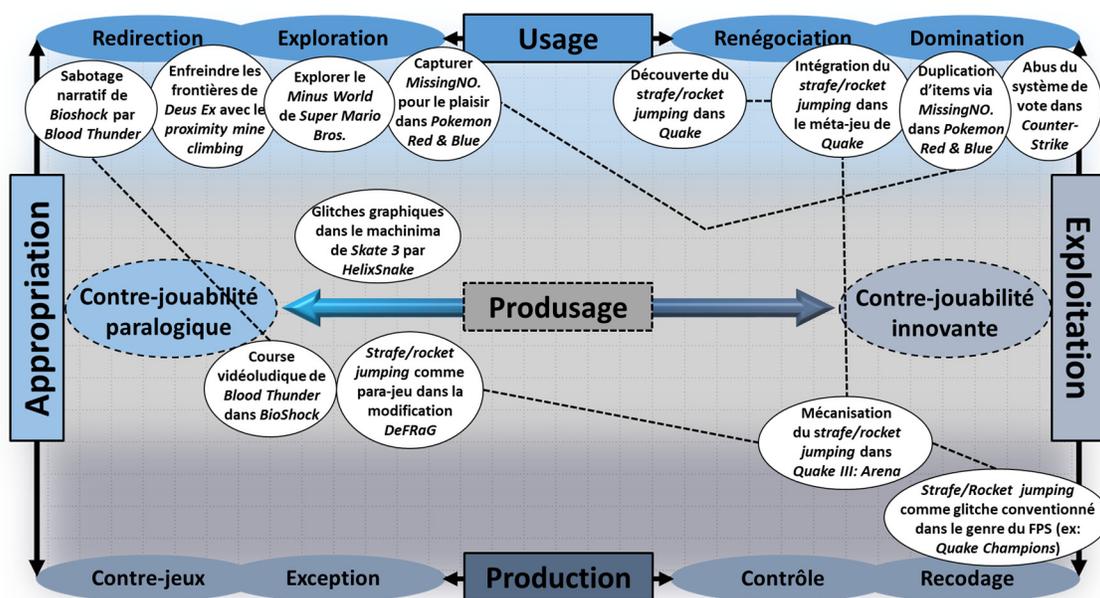


Figure 1.1 : Spatialisation des cas de glitches dans la Carte ludo-politique du glitche.

A glitch, or « bug » as it is sometimes known, is a generic term for the result of a programming error. Glitches vary significantly in their scale and severity and range from graphical artefacts or anomalies that do not dramatically affect or alter gameplay to those that can crash the game, and even the system on which it is running, or corrupt save data, thereby eliminating a gamer's recorded progress (2008, p. 114).<sup>1</sup>

La pensée de Bainbridge et Bainbridge s'inscrit également à travers cette lignée définitionnelle. Dans leur article « Creative Uses of Software Errors. Glitches and Cheats » (2007), les auteurs abordent le glitche en tant qu'« erreurs logicielles, qu'il s'agisse de bogues de programmation ou de défauts de conception » (2007, p. 62). Du côté des études de logiciel, Goriunova et Shulgin signent un chapitre de livre intitulé « Glitch » dans l'ouvrage collectif

<sup>1</sup> Dans un article de 2005 intitulé « Playing (with) Videogames », Newman propose une conceptualisation moins techno-centrique et davantage culturelle : « The term "glitches" is something of a catch-all and is variously used in videogame culture to refer to *audio-visual imperfections* (graphics drawing incorrectly or audio breaking up), *gameplay anomalies* (the ability to get stuck in certain looping sequences), or even *narrative inconsistencies* (continuity errors either within titles or across series) » (p. 63; je souligne). La rectification entre la définition de 2005 et de 2008 évacue la question des inconsistances narratives. Cet ajustement confirme deux choses : 1) en tant que signe-trace, l'horizon référentiel du glitche varie selon le regard que pose l'interprétant dans un contexte d'interprétation donné et 2) il est possible d'appliquer la notion de glitche au-delà des aberrations systémiques.

*Software Studies : A Lexicon* (Fuller [dir.], 2008). À travers cette contribution, l'artefact est envisagé comme « dysfonctionnement perceptible d'un système » (p. 111).

Le critère d'imprédictibilité et d'observabilité se retrouve aussi dans la conceptualisation de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin développée dans leur acte de colloque « What Went Wrong : A Taxonomy of Video Game Bugs » (2010). Les chercheurs positionnent le glitche à pied d'égalité avec le bogue informatique. Dans leur modèle, le bogue est découpé en trois strates formelles qui se distinguent entre la faute, l'erreur et l'échec. La faute est un phénomène qui se produit soit sur le plan de la configuration de la machinerie, c'est-à-dire lors des opérations de conception d'un jeu. Par exemple, un programmeur qui implémente incorrectement les paramètres physiques d'un objet de jeu constitue une faute. L'erreur correspond à la manifestation de la faute lors de l'exécution du code de programmation. Lorsqu'un logiciel détecte les paramètres physiques fautifs de l'objet, l'erreur se concrétise notamment sous forme de problème de détection de collisions. Cet état erroné du logiciel mène potentiellement à une situation d'échec qui s'apparente à ce que l'on assigne à la notion de glitche. L'échec désigne une « déviation observable par l'utilisateur par rapport au comportement attendu du système » (2010, p. 109). Il s'agit de ce qu'un testeur de jeu est en mesure de percevoir à la suite d'une erreur de détection des collisions, entre autres un avatar coincé anormalement dans un objet solide ou encore un personnage catapulté dans l'espace de jeu en raison d'une aberration de collisions.

Une logique similaire traverse la théorisation de Jaroslav Švelch dans son article « Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces » (2014) où le glitche est cadré en tant que « dysfonctionnements perçus du logiciel de jeu » (p. 2544).<sup>2</sup> Dans son chapitre « Game Glitch » publié dans l'ouvrage collectif *Debugging Game History: A Critical Lexicon* (Lowood et Guins [dir.], 2016), Krapp reconduit une appréhension similaire du glitche centrée sur l'idée de problèmes techniques :

The word [glitch] has become particularly common in computer game circles, where it is sometimes synonymous with sudden disruptions-graphic display or sound mistakes,

---

<sup>2</sup> À des fins de clarté, je souligne que Jaroslav Švelch et Jan Švelch sont deux frères qui ont travaillé la notion de glitche (parfois séparément et ensemble). Il est important de tenir compte de cette réalité pour éviter de confondre la pensée de ces deux auteurs. Afin d'établir la distinction, j'aurai recours exceptionnellement à leurs prénoms.

communications errors, failed collision detection, games freezing or crashing, or other malfunctions, often prompted by a particular input combination (2016, p. 211).

Alignées sur la notion de bogue de programmation, les précédentes définitions abordent le glitche comme aberrations audiovisuelles, anomalies de jouabilité, défauts de conception, dysfonctionnements du logiciel de jeu, déviations comportementales et problèmes communicationnels. Cela dit, dès lors que l'on creuse davantage, cette première couche conceptuelle atteint rapidement ses limites. En effet, le glitche vidéoludique n'est pas automatiquement synonyme de paralysie, de destruction et de ruine expérientielle. Au contraire, il est couramment le point de départ d'une transformation appropriative du jeu, d'une ouverture du champ des possibles ludiques et d'une émergence de formes de contre-jouabilité. Paradoxalement, le glitche est une interruption dynamique, une dysfonction fonctionnelle, un défaut empreint de qualité, une erreur efficace ou encore un bris qui crée du jeu.

Cette observation est corroborée par la distinction entre le « bug » et le « bug non-bloquant » établie par Robert dans un article intitulé « Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques » (2013). Si le bogue dit bloquant coïncide avec le dysfonctionnement complet et à la négation absolue du jeu (la paralysie qui force le redémarrage), le bogue non-bloquant est pour sa part de l'ordre du dysfonctionnement partiel à l'aube duquel l'expérience vidéoludique reste jouable, bien que repensée et redirigée. En tant que glissement mineur qui ne compromet pas l'intégrité d'un système, le glitche est à camper du côté du bogue non-bloquant étant donné qu'en sa présence, « un certain *espace de jeu* s'inaugure au gré de [son] imprévisibilité essentielle pour laquelle un jeu vidéo ne se jouerait alors plus dans le même sens » (Robert 2013, p. 2).<sup>3</sup> Les réflexions de Robert connectent avec la pensée du théoricien de l'art Betancourt qui, dans son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017), qualifie le glitche de moments d'« échecs partiels » en référence

---

<sup>3</sup> Dans son article « Des espaces d'appropriation » (2008, p. 66) que j'ai déjà présenté dans l'introduction de ma thèse, Bonenfant formule un raisonnement similaire lorsqu'elle rapporte le cas du *conc jumping* de *Team Fortress* (Team Fortress Software, 1996 [*Quake* mod]). Ce truc de navigation a été découvert par des joueurs ayant appris à utiliser l'onde de choc des grenades pour effectuer des sauts de haute voltige leur permettant de parcourir rapidement des distances prononcées. Dans la pensée de la chercheuse, cet exemple sert à expliquer que le bogue participe au (re)maniement de l'espace d'appropriation. Cette conceptualisation du bogue comme élément producteur de jeu rejoint celle de Robert sur le plan de l'aménagement d'un espace de jeu, d'une marge de manœuvre et du détournement de sens et d'utilisation.

à une analyse de l'œuvre d'art vidéo *Digital TV Dinner* (Fenton, Zaritsky et Ainsworth, 1978) réalisée en interférant avec le fonctionnement de la console de jeu Bally Astrocade :

All the imagery of Digital TV Dinner is composed from *partial* failures: the system breaks, but only so much that the standard, anticipated result does not (entirely) dis/appear. Instead of rebooting, the machine generates visuals following the partial instructions still in memory, dumping the results as the chaotic (but structured) *noise* shown in the finished video. Glitch as a whole, whether audible or visual, depends on this *catastrophic, yet incomplete, breakdown* (p. 39; je souligne).

Dans le cadre d'un article intitulé « Glitch » (2017), le théoricien des médias Cubitt insiste également sur le statut du glitche comme accident trivial qui demeure sans conséquence fatale : « a “glitch” is any accident that is trivial enough to be overcome. A glitch in any kind of system creates minor disturbances without actually damaging its major functioning. Glitches do not stop transmission: they merely make it scrappy, dirty, or noisy » (2017, p. 19). En définitive, la nature non-bloquante, mineure et temporaire du glitche fait consensus dans plusieurs définitions.

Bien que le parallèle avec le bogue soit fondamental dans la mesure où la présence d'un glitche signale un échec partiel dans un système de jeu, cette équivalence demeure elle-même partielle dans la mesure où elle fournit un portrait incomplet de la situation théorique. Dans son ouvrage *The Glitch Moment(um)* (2011), l'artiste et théoricienne du *glitch art* formule brillamment cette distinction importante entre l'échec et le glitche : « *l'échec est un phénomène à surmonter, tandis qu'un glitche est incorporé davantage dans les processus technologiques ou d'interprétatif* » (p. 27). Considérant que la richesse non-bloquante et appropriative de l'objet d'étude a pour effet de créer un excès de jeu dans le jeu, une seconde couche conceptuelle s'impose à la réflexion : l'émergence.

## 1.2. Émergence

Lorsque le théoricien des médias Nunes raisonne la notion d'erreur dans son chapitre d'introduction « Error, Noise, and Potential : The Outside of Purpose » paru dans l'ouvrage collectif dont il est le directeur *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures* (2011), il oppose le sens donné à l'erreur avant et après le Siècle des Lumières. L'ère de la raison qui marque le 18<sup>e</sup> siècle a fait de l'erreur une aberration par rapport à la vérité ainsi qu'une déviation

en ce qui concerne le chemin défini comme juste et raisonnable. L'erreur apparaît comme un élément indésirable à éviter, un problème à contrôler et une fausseté à corriger par l'entremise de la rationalité instrumentale et des outils de la science. C'est le sens qui domine encore largement aujourd'hui et qui est adopté par les sciences de l'informatique, la cybernétique et les théories de l'information et de la communication. Dans ces disciplines, lorsque l'erreur n'est pas littéralement l'objet d'une correction, c'est parce qu'elle sert d'unité de mesure ou de source d'information pour réguler le fonctionnement de boucles de rétroaction responsables d'assurer la stabilité, l'efficacité et la performance des systèmes.

À travers le prisme de son sens plus ancien, Nunes explique que l'erreur signifie une ouverture libre, un vagabondage sans finalité, une trajectoire d'égarement, ou encore « une errance par rapport à la destination prévue » (2011, p. 3). Dans cette acception pré-Lumières de l'erreur, il n'est pas question de problèmes ou d'obstacles à la raison. L'erreur se conçoit dans le sillage de la poïétique et représente l'occasion de fabriquer et de faire émerger des vérités, des idées et des formes artistiques singulières.<sup>4</sup> Sous ces qualités exploratoires et expérimentales, l'erreur adopte les contours d'une potentialité ou d'une virtualité. Comme le remarque le philosophe des nouveaux médias Barker dans sa contribution « Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant », l'erreur représente toujours l'opportunité d'une ouverture des systèmes :

*The error is potential* in the sense that it is not pre-formed or pre-programmed by the artist. It can only be described as potential, which is inherent in the machine. This potential emerges from *unique activities* that occur in the process of a system, processes that *detrterritorialize the system*, removing it from its usual functioning, which *open the system* so that unforeseen information may emerge (2011, p. 52; je souligne).

Dans le prolongement du rapport au bogue non-bloquant, le glitche vidéoludique incarne un potentiel d'expansion et de déterritorialisation qui caractérise l'erreur selon sa conception pré-Lumières. Pour le formuler à l'aide de la pensée de Robert, le glitche représente une

---

<sup>4</sup> Comme je le montrerai aux chapitres 4 et 5, l'erreur comme moteur poétique et poïétique se retrouve au cœur des arts d'avant-garde. Des mouvements artistiques tels que le Dadaïsme, Fluxus, le cinéma expérimental, l'art vidéo, le *glitch art* ou encore l'art vidéoludique ont tous travaillé à partir du potentiel expressif des accidents techniques dans l'articulation de leur esthétique, de leur message et de leur vision du monde.

« finalité sans fin », une « absence de raison » et un « sens interminable » (2013, p. 6-7) qui articule ses propres logiques et vérités :

Le bug [non-bloquant] est *sans fin*, il est là *parce qu'il est là*, formellement indéterminable d'après la réalité virtuelle où il a lieu. Il est malgré toute logique qui le précède, en une vérité qui lui appartient dans sa choséité extraordinaire (p. 6).

Le retour vers des filiations sémantiques plus anciennes autorise l'inclusion de la notion d'émergence dans le paysage conceptuel du glitche. Dans son ouvrage *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), Juul définit la structure de jeu en émergence en tant que système de jeu possédant « a small number of rules that combine and yield a large game tree, that is, a large number of game variations that the players deal with by designing strategies » (2005, p. 73). L'auteur établit ensuite quatre types d'émergence (2005, p. 80-81) qu'il nomme la « variation » (grande diversité de parties et d'états de jeu possibles), le « motif » (déploiement de situations de jeu qui ne sont pas déductibles à partir des règles), l'« irréductibilité » (impossibilité de prévoir tous les comportements du système sans tester explicitement la simulation auprès d'utilisateurs) et la « surprise » (interactions imprévisibles entre les règles et les objets de jeu surprenant autant les joueurs que les concepteurs). Pour exemplifier ce lien de parenté théorique, je me réfère au cas du *strafe jumping* de la série *Quake* (voir Fig. 1.1 pour suivre la trajectoire de ce glitche).<sup>5</sup>

Autour de la sortie de *Quake*, des joueurs ont découvert un glitche dans la physique du moteur de jeu permettant de renégocier l'atteinte des objectifs du *ludus*. Des relations de causalité insoupçonnées ont été repérées entre le mouvement de l'avatar, la directivité du mouvement de la souris, la mécanique du saut et le calcul de l'effet de friction par le code. À la suite d'un agencement circonstanciel de ces quatre aspects interdépendants, il devient possible de court-circuiter l'effet de friction normalement appliqué lorsque l'avatar touche le sol. L'essence de ce glitche consiste à combiner les techniques du *strafe running*<sup>6</sup> et du *bunny*

---

<sup>5</sup> Dans la suite de ce chapitre, je me référerai au *strafe jumping* à plusieurs occasions afin de l'observer selon différentes couches conceptuelles. Les réflexions qui suivent appuient et approfondissent l'analyse méticuleuse que Lederle-Ensign et Wardrip-Fruin ont effectuée de ce glitche dans leur article « What is Strafe Jumping? » (2016).

<sup>6</sup> Le *strafe running* est une technique de navigation iconique dans le monde du FPS. Elle consiste à appuyer simultanément sur les touches arrimées au mouvement vers l'avant et au déplacement latéral. Cette combinaison de touches permet d'effectuer des trajectoires sur un axe diagonal ou circulaire durant lesquelles la vitesse de navigation est augmentée par rapport au mouvement en ligne droite.

*hopping*<sup>7</sup>. Il est question d'exécuter une série de sauts latéraux consécutifs à chaque moment précis où l'avatar entre en contact avec le sol (avec la combinaison des touches « Barre d'espace + W + A » pour les sauts vers la gauche et « Barre d'espace + W + D » pour ceux vers la droite). Simultanément, chaque saut doit être orienté, synchronisé et coordonné avec une minutieuse translation horizontale de la souris dans la même direction que le déplacement de l'avatar. Une faille mathématique dans le code source interfère avec la normalisation des unités de vitesse et permet un cumul radical de la vélocité. Il devient ainsi possible d'accumuler des vitesses ahurissantes et de réaliser des sauts bonifiés qui s'étendent sur des distances anormalement grandes.

En raison de ses avantages kinesthésiques, le bogue a rapidement été l'objet d'une assimilation stratégique ayant forgé sa place dans le répertoire de jouabilité de *Quake* en tant que jouabilité émergente. Pour désigner une telle intégration stratégique de la mécanique du glitche dans le cadre du jeu, je propose l'expression « glitche ludicisé ».<sup>8</sup> En tant que glitche ludicisé, le *strafe jumping* a profondément altéré les manières de jouer à *Quake*. Le rythme des parties s'est accéléré. Les exigences sensori-motrices en matière de réflexes, de dextérité manuelle, de rapidité d'exécution et de temps de réaction se sont complexifiées. La planification et l'exécution des trajectoires spatiales dans les environnements de jeu se pensent différemment. De larges fossés normalement infranchissables pouvaient désormais être traversés à l'aide de ce type de saut sophistiqué. Le sautillerment erratique devenait la modalité de mouvement

---

<sup>7</sup> Le *bunny hopping* est une astuce de déplacement impliquant de réaliser une série de sauts à chaque instant précis où l'avatar touche le sol (à l'image d'un lapin qui sautille sur de longues distances). La séquence de sautilllements permet de minimiser l'effet de friction causé par le contact avec le plancher. Cette technique est d'une grande utilité pour fuir et pourchasser plus efficacement ses adversaires tout en devenant une cible plus difficile à atteindre.

<sup>8</sup> Je choisis le terme « ludicisé » en m'inspirant d'un article de Genvo intitulé « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot » (2013). L'auteur s'intéresse aux phénomènes de contagion et de mutation du jeu sur des objets ou des activités qui ne sont pas a priori ludiques. Genvo propose le concept de ludicisation pour « décrire comment certains objets qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, ce faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est un jeu sont amenées à changer » (paragr. 4). Ainsi, la notion de glitche ludicisé signifie qu'un bogue sans qualités ludiques apparentes a encouru un processus de ludicisation en vertu duquel elle a été transformée en élément ludique, stratégique et jouable. Évidemment, on comprend que dans le cadre d'une étude sur la contre-jouabilité du glitche, il sera pratiquement toujours question de glitches ludicisés. Or, j'utiliserai cette expression uniquement dans les cas où un changement dans le degré d'assimilation du glitche mérite d'être abordé. L'essentiel reste de prendre conscience que les modalités d'interaction du glitche peuvent s'envisager comme des états susceptibles de varier sur le plan qualitatif selon les attitudes interactionnelles des utilisateurs. On verra d'ailleurs dans la suite de ce chapitre que d'autres états peuvent être mis en place pour une meilleure compréhension des phénomènes du glitche, notamment les idées de glitche mécanisé et de glitche conventionné.

privilegiée pour éviter les tirs, s'enfuir des menaces, pourchasser l'ennemi et accéder aux items de jeu avant ses adversaires. Rapidement, le *strafe jumping* est devenu central à la jouabilité de *Quake* à un point tel où, dans le contexte multi-joueur, l'incapacité de performer le glitche est un signe d'inexpérience.

En suivant les enseignements de Juul, l'exemple du *strafe jumping* montre que le glitche se rattache à l'émergence puisqu'il est susceptible d'injecter davantage de variabilités dans la palette des états de jeu possibles, notamment en modifiant le flux kinesthésique du jeu, en bonifiant les capacités navigationnelles de l'avatar et en transformant les manières d'utiliser l'architecture des niveaux. L'apparition de nouvelles modalités de saut, de poursuite, d'évasion et d'évitement indique aussi qu'un glitche a le potentiel d'introduire de motifs stratégiques alternatifs qui ne pouvaient être anticipés par la seule structure de jeu ni par les concepteurs de jeu. Conséquemment, le glitche est susceptible d'ajouter de la surprise lorsqu'il fait naître des styles de jouabilité imprévisibles auxquels les joueurs et les concepteurs doivent s'adapter.<sup>9</sup> Enfin, il est aussi intrinsèquement lié à l'émergence par le biais de l'irréductibilité. En se dérochant au contrôle auteurial, les artefacts vidéoludiques ont la capacité de repousser les limites des systèmes au-delà de l'expérience planifiée et testée par les créateurs et les machines.

Le parallèle entre le glitche et l'émergence est également relevé par Tipton et Murff dans un article intitulé « Embrace the unexpected : Yet another family conversation » (2016) qui reprend et prolonge un acte de colloque dont le titre est « Glitches, Players, and Metagames: Another Family Conversation » (2014). Les auteurs entretiennent ce qu'ils nomment une « conversation de famille » entre les deux concepts. Lorsqu'il est question du glitche (appelé aussi « bogue »), les auteurs abordent les anomalies liées à la physique du jeu, à l'impossibilité d'atteindre les conditions de réussite, aux déraillements de l'intelligence artificielle, aux mauvais choix de conception et aux comportements aberrants de personnages non-joueurs. Dans leur vision des choses, ces exemples résonnent avec l'idée d'émergence parce que ceux-ci s'immiscent de manière imprévisible dans l'espace de réception soit pour obstruer le

---

<sup>9</sup> Je précise que le saut de roquette dans la série *Quake* est l'exemple fourni par Juul pour cette forme d'émergence. Comme je l'expliquerai plus loin, ce truc de saut émergent est souvent qualifié de glitche. Cet autre cas d'émergence sur le mode de la surprise confirme une fois de plus la prévalence de cette seconde couche conceptuelle.

fonctionnement des jeux soit pour ouvrir le registre des interactions possibles. Pour reprendre la formulation des chercheurs qui s'apparente intimement avec la notion d'irréductibilité :

Bugs, harmless or otherwise, are a common part of software development. You can't predict every single outcome of a particular scenario, especially when the system is extremely complex. While test cases and extensive QA can help, games always ship with *glitches* ranging from the hilarious-but-harmless to the game-breaking. Some games ship with so many bugs that they are unplayable, but thoroughly entertaining to watch from the perspective of a horrible disaster playing out. [...] Although *bugs are a common feature of games that allow for open player interaction*, they do not necessarily lead to failure as a game (Tipton et Murff 2016, p. 39; je souligne).

Le cas du *strafe jumping* témoigne concrètement de cette proximité théorique puisque bien loin de briser le jeu et de paralyser la jouabilité, le glitche a provoqué l'augmentation des possibilités interactionnelles de *Quake*. À la lumière d'une telle ouverture de l'espace d'appropriation, on peut affirmer suivant Tipton et Murff que « [w]hen an engine glitch or design oversight gives a player an unexpected choice that leads to a unpredicted scenario, emergent game behavior happens » (2016, p. 42). Dans son article « The Vagueness of Being Glitchy: Repurposing the Glitch in Remember Me », Jan Švelch pousse le parallèle encore plus loin en soulignant : « [e]mergence could then be used as a metaphor for a glitch because it is closely connected to some video game glitches which were caused by unexpected interactions between rules and player behavior » (2013). En dépit de son adéquation première, l'application de la métaphore s'accompagne de ses propres limites. L'exploration de ces dernières est l'occasion de préciser certaines particularités de cette seconde couche conceptuelle.

### 1.2.1. Aux frontières de l'imprévu

Le parallèle entre le glitche et l'émergence apparaît si foisonnant que même lorsque Tipton et Murff cherchent à différencier les deux concepts, la frontière qui les sépare se montre hautement incertaine et poreuse :

Emergent behavior is when specific components of a game behave as they are supposed to, but they either go too far with their behaviors or interact in ways the developer didn't originally intend. These are separated from bugs in that they are often not obvious as to their source or they do not break player immersion; rather, they are the result of the system elements interacting in a way that the developer didn't predict (2016, p. 40).

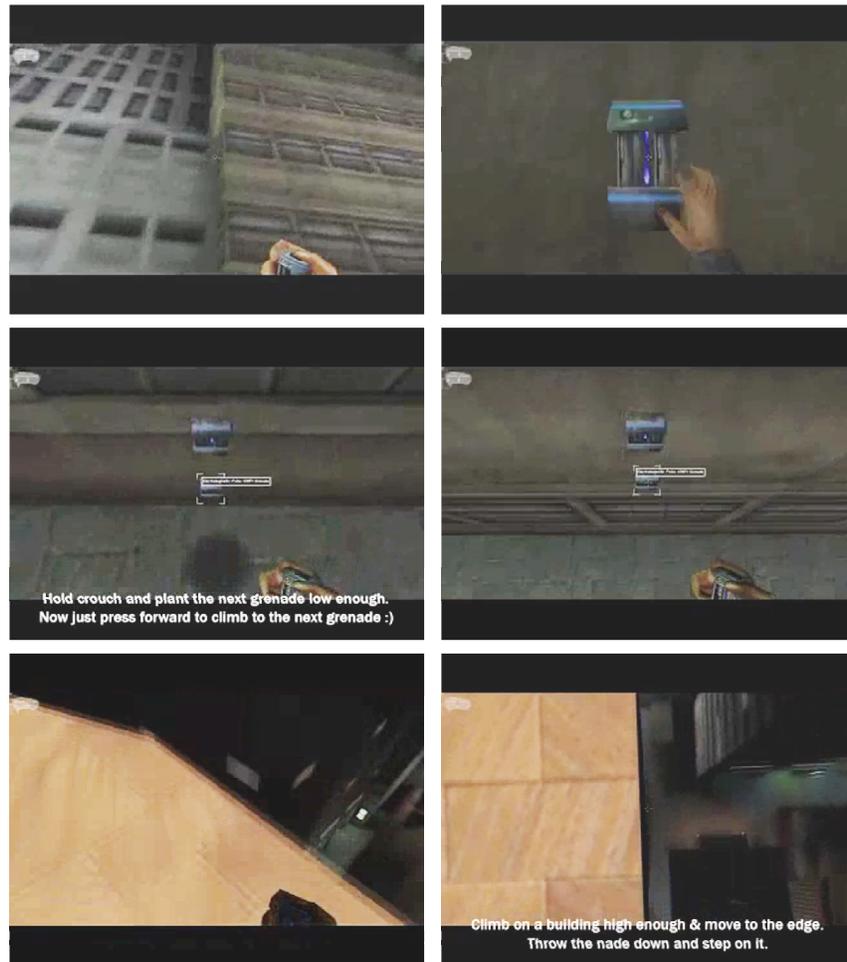
Je me permets d'ouvrir ici une parenthèse critique afin de clarifier la distinction floue que posent Tipton et Murff. Selon les auteurs, les comportements émergents se distingueraient du glitche en raison de l'ambiguïté de leur raison d'être et parce qu'ils n'interféreraient pas de manière négative avec l'immersion. Les présomptions à partir desquelles les chercheurs établissent leur distinction demeurent toutefois discutables. Peu importe qu'il s'agisse d'émergence ou de glitche, le système fonctionne tel qu'il a été programmé, la source de l'événement reste ambiguë, les implications immersives dépendent de l'utilisateur et l'artefact transgresse le contrôle auteurial. Loin de clarifier ce qui oppose les notions comparées, l'énoncé cité réaffirme plutôt l'intrication, voire l'indissociabilité, entre les deux concepts. Le problème avec la proposition mise à l'avant réside dans son parti pris pour le système et l'auteur. En prenant la citation aux mots, ce qui permettrait de tracer la ligne entre les notions repose sur des questions d'intentionnalité auteuriale par rapport aux enjeux techniques concernés. Or, du point de vue du glitcheur et de la contre-jouabilité, le fait de savoir si une aberration comportementale « va trop loin » (*go too far*) par rapport à l'expérience prévue par les développeurs n'a que très peu d'importance pour distinguer le glitche de l'émergence. Autrement, qui détermine ce qui va trop loin? Qui décide si l'immersion est brisée et selon quel barème? Quelle autorité est en position de statuer à propos du fonctionnement (a)normal du système? Sur quoi se base-t-on pour prêter des intentions vis-à-vis de ce qui était (im)prévu par des équipes de développeurs? Afin d'éclaircir ces questionnements, il est instructif de confronter le discours d'un concepteur de jeu avec celui des glitcheurs.

Un exemple emblématique du parallèle relatif qui existe entre l'émergence et le glitche se dénote du côté du *proximity mine climbing* trouvé dans le jeu *Deus Ex*; une hybridation générique entre le FPS, le RPG et le jeu de furtivité. Dans un article intitulé « The future of Game Design : Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms » (2001) publié sur son site web personnel,<sup>10</sup> le concepteur du jeu Smith revendique le passage vers un nouveau

---

<sup>10</sup> Je profite de cette première occurrence de référence à un site web afin de préciser ma méthodologie. Tout au long de ma thèse, je cite des contenus trouvés sur Internet. Pour éviter de surcharger le texte d'adresses URL, j'inclus toutes les références issues d'Internet en bibliographie (encyclopédie participative, notes de correctifs de jeu, billets de blogue, interventions sur les réseaux sociaux, etc.). Autrement, puisque mes analyses travaillent à partir des matériaux des communautés de glitcheurs actives sur YouTube, j'ai créé pour une Youtubographie qui contient toute l'information des créations audiovisuelles qui seront étudiées. Enfin, j'ai mis sur pied une médiagraphie regroupant les oeuvres médiatiques non-textuels, non-Youtubographiques et non-vidéoludiques.

paradigme de design favorisant l'émergence et donnant préséance à l'expressivité et à la créativité du joueur (par opposition au contrôle de l'auteurialité procédurale des développeurs). Pour illustrer les défis de ce paradigme, le créateur se réfère à la technique d'escalade qui permet de réaliser des glitches de sortie de carte (Fig. 1.2).



**Figure 1.2 :** Exécution du glitche d'escalade à partir des mines antipersonnelles dans *Deus Ex* (Ion Storm, 2000). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) : Visualisation en contre-plongée du bâtiment à escalader. (2) : Mise en place du premier explosif sur le mur avant de bondir sur l'objet. (3) : Le glitcheur est posé sur un second dispositif placé légèrement plus haut. Celui-ci est accroupi et s'apprête à reprendre possession de la première mine. (4) : Répétition de la technique montrant le personnage s'élever sur la structure architecturale. (5, 6) : Le glitcheur est positionné sur le toit de l'immeuble et regarde la ville en surplomb. Source : martt1 (2008).

L'arsenal d'armes de *Deus Ex* est composé de mines antipersonnelles de formes cubiques pouvant être collées sur les surfaces de l'environnement. Dès l'instant où des glitcheurs ont pris connaissance de la propriété solide de cet outil ludique, ils se sont emparés de sa forme cubique pour escalader les surfaces verticales constituées par les murs et les gratte-

ciels des espaces urbains dystopiques du jeu. La méthode d'exécution exige de poser une première mine au mur puis de sauter sur cette dernière. À l'intérieur du bref décompte qui précède l'explosion, il s'agit de s'accroupir et d'apposer une seconde mine légèrement plus haut sur le mur, de bondir sur ce second explosif puis de reprendre aussitôt possession du premier dispositif avant que celui-ci explose. L'idée est de répéter constamment l'opération afin d'improviser librement des échelles « escaladant ainsi n'importe quel mur du jeu [et] échappant [aux] limites soigneusement prédéfinies » (Smith 2001, s. p.). C'est en vertu de ce potentiel d'exploration et d'expérimentation transgressive que j'ai localisé le *proximity mine climbing* dans la zone de l'exploration située dans la strate de l'usage de ma carte (Fig. 1.1).

Smith émet clairement sa position à l'égard de cette technique de jouabilité émergente découverte après la sortie du jeu : « This is obviously a case where – had we known beforehand about the ways in which these tools could be exploited – we might have capped the height or something » (2001). Malgré son intention de consolider un paradigme de design favorisant l'émergence et le joueur-auteur, le développeur réaffirme son contrôle autorial et relie paradoxalement le glitche concerné à l'idée d'émergence indésirable et de stratégie dégénérative. Selon lui, il s'agit d'un fléchissement des règles qui diminue l'appréciation du jeu et qui aurait mérité d'être corrigé. Lorsqu'il est question d'émergence désirable, Smith se rapporte entre autres à une stratégie basée sur l'appropriation d'une classe de personnage non-joueur dont la propriété est de générer une explosion une fois éliminée. Tel que rapporté, des joueurs innovants ont compris qu'il était possible d'ouvrir des portes et des coffres verrouillés en faisant détoner ce type d'ennemi dans le périmètre d'objets ludiques fermés à clé, et ce, sans dépenser de ressources pour crocheter les serrures. Dans la vision du concepteur, on a affaire à un cas d'émergence désirable puisque l'astuce vient ouvrir le champ des possibles afin de résoudre un type de défi ludique sans compromettre l'intégrité du jeu.

La réflexion ambivalente de Smith permet de préciser que la différence entre le glitche et l'émergence réside moins dans la technicité du comportement qui advient que dans ses conséquences sur l'expérience recherchée par un individu (joueur, concepteur, chercheur, etc.). Dans la perspective du créateur, l'exploitation des mines antipersonnelles est jugée négative parce qu'elle déroge de la proposition ludique anticipée et transgresse les frontières de jeu d'une manière qui sabote l'accès et l'enchaînement planifié des contenus vidéoludiques. Inversement,

l'ouverture des portes et des coffres via la charge explosive de certains personnages non-joueurs est évaluée comme désirable parce qu'elle respecte l'esprit du jeu tel que pensé par l'auteur. Pourtant, dans les deux cas il s'agit d'une appropriation des logiques de programmation dites « ouvertes ». Autrement, dès l'instant où l'on se positionne dans l'optique d'un glitcheur intéressé à explorer les environnements, à renégocier l'accomplissement des objectifs et à expérimenter avec le système de *Deus Ex*, le *proximity mine climbing* devient une source originale de plaisir, de satisfaction et d'immersion. À ce titre, je précise que les captures d'écran qui composent la figure 1.1 ont été prises à partir d'une vidéo sur YouTube intitulée « Deus Ex - Grenade climbing & falling tutorial » et réalisée par un glitcheur surnommé martt1. L'existence même de ce type de contenu sur la plateforme de partage vidéo indique que, du point de vue de la réception, le glitche peut se concevoir comme une forme d'émergence désirable. Plus encore, la section commentaire afférente au tutoriel signale l'appréciation sociale et partagée de cette technique d'escalade :

« i never get lucky with throwing it right. Even the UberJump (jump-throw-land on grenade) was succesfull only once :/ LOL » – Darth Nihilus

« Nice :) » – davidhasharin

« Wow, I considered myself to be somewhat like a DX expert, but that's new to me... Great! » – LimboJimbo

« woah man, that's some pro stuff » – Flimjab Squarmbis <sup>11</sup>

En clair, ce qui fait office de bogue exploitable pour le concepteur peut très bien être envisagé comme émergence agréable pour le glitcheur et vice versa.<sup>12</sup> À la lumière de ces écarts de point de vue, on doit reconnaître que tout glitche incarne une forme d'émergence et que la labilité entre les deux notions dépend moins de causes techniques et davantage de facteurs

---

<sup>11</sup> Je saisis l'occasion offerte par cette suite de commentaires de joueurs pour préciser un aspect méthodologique. Dans la mesure où plusieurs internautes se soucient peu de l'orthographe et de la grammaire, je choisis de conserver la formulation des énoncés intacte pour éviter de surcharger les citations de mentions « [sic] ». Autrement, à la fin de chaque énoncé cité entre guillemets, j'insère le pseudonyme après un tiret long.

<sup>12</sup> Cette disparité des interprétations relève du fait que de manière générale, pour le concepteur, le glitche est un artefact systémique à isoler et à corriger alors que pour le glitcheur il s'agit d'un élément de jouabilité à savourer et à partager. J'estime important de rappeler la double dimension du glitche pensée comme « contre-jeu » tel que je l'aie expliquée dans l'introduction de ma thèse. D'une part, le glitche peut s'envisager comme jeu mécanique ou comme interstice entre les pièces d'un mécanisme. Dans cette perspective, il se conceptualise comme une composante du système. D'autre part, le glitche existe aussi en tant que résultat de l'activité du joueur, c'est-à-dire en tant que produits de la jouabilité. À ce titre, on aura compris que dès l'instant où je parle du glitcheur, c'est pour référer au glitche comme forme d'appropriation de la contre-jouabilité. Inversement, réfléchir les formes du glitche relève davantage d'une analyse formelle des systèmes.

pragmatiques reliés au degré de transgression actionnelle, aux intentions des interprétants et au contexte de réception régi par un horizon d'attentes.<sup>13</sup> La frontière poreuse qui se décèle entre glitche et émergence dans l'énoncé de Tipton et Murff ainsi qu'à travers le discours de Smith a néanmoins le mérite de mettre en lumière l'interchangeabilité et le caractère pragmatique des deux concepts. À ce titre, il apparaît que les critères situationnistes d'improbabilité, d'imprévisibilité et d'accident trouvent leur place au cœur d'une définition du glitche. Pour étayer ce raisonnement, je m'arrête sur le cas du *rocket jumping* popularisé dans le jeu *Quake* dont la trajectoire socio-technique est identique à celle du *strafe jumping* (voir Fig. 1.1).

### 1.2.2. Bondir de l'erroné au jouable

Le saut de roquette implique d'effectuer un saut en tirant simultanément une roquette sous les pieds de son avatar (ou sur un mur environnant) afin d'utiliser l'explosion du missile pour se propulser sur l'axe horizontal ou vertical. Moyennant une perte de points de santé, cette technique permet d'atteindre des vitesses et des hauteurs vertigineuses. Dans le contexte de *Quake*, des secteurs normalement inatteignables devenaient accessibles. Les modalités de navigation et d'accès aux ressources étaient transformées par l'emploi de raccourcis et d'accélération soudaine. La dynamique des courses-poursuites fut altérée par les nouvelles possibilités de trajectoires spatiales.

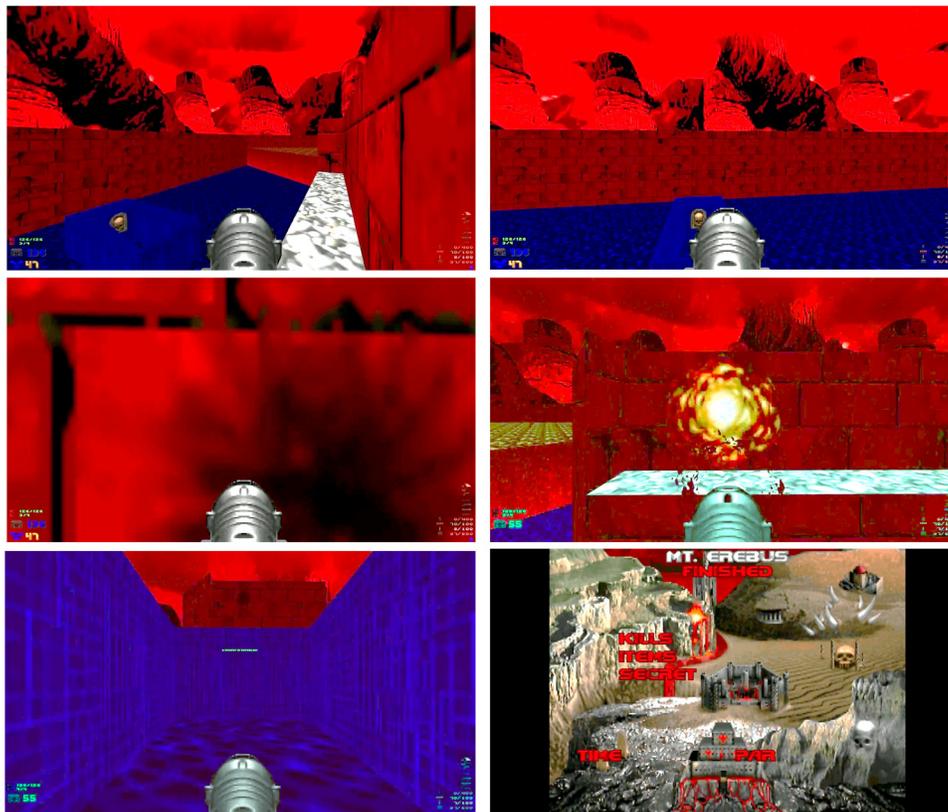
En théorie, les bonds assistés par roquette ne relèvent pas du glitche, mais bien de l'émergence. Cependant, mes recherches révèlent que cette technique de contre-jouabilité est couramment reliée au concept de glitche autant chez les fans (Kess s.d., TV Tropes s.d., Eesgooshee 2013, graham 2018) que chez les journalistes (Lee 2014, Griffiths 2016, GamingBolt 2016, Cicala 2016). Même du côté de la communauté universitaire, on dénote une propension à rattacher le truc de saut à la notion de glitche. Dans le chapitre de livre « Rocket Jump Mechanics for Side Scrolling Platform Games » (2012), Ashraf, Lim, Hui, Luar et Lan s'intéressent à la mécanique dans une perspective de design. En re-contextualisant l'histoire de

---

<sup>13</sup> Cette labilité par rapport à ce qui constitue un glitche (ou pas) est la cause de nombreux débats. L'enjeu central est toujours de déterminer si un glitche est valable en tant qu'attribut légitime d'un jeu ou s'il est inacceptable en tant qu'imperfection qui mérite d'être rectifiée. De tels processus de délibération tournent précisément autour de la pragmatisme et de la performativité du glitche qui impliquent nécessairement une disparité des opinions liée au caractère subjectif des limites et des chevauchements entre glitche et émergence.

cette astuce kinesthésique, les auteurs déclarent : « Le saut de roquette est à l’origine né d’un glitch de jeu qui permettait au joueur d’utiliser une roquette pour se propulser à distance » (p. 203). Autrement, à l’occasion d’un article de conférence intitulé « Understanding Single Player Computer Games as Experimental Systems », Möring se réfère à l’exemple du saut de roquette dans *Quake III : Arena* pour étayer son concept de « surprises involontaires inattendues » qui selon lui « pourraient simplement être appelées bogues ou glitches » (2016, p. 7).

En définitive, le statut de glitch de cette aberration navigationnelle jouit d’un fort consensus culturel. Par contre, cette stratégie de déplacement n’est pas le résultat d’un bogue de programmation puisqu’elle repose sur une fonctionnalité qui s’articule correctement. Pour preuve, l’accès au niveau secret *E3M9: Warrens* dans *DOOM* (1993) requière la réalisation d’un saut de roquette (Fig 1.3).



**Figure 1.3 :** Exécution du *rocket jumping* horizontal dans la mission *E3M6: Mt. Erebus* du jeu *The Ultimate DOOM* (id Software, 1995) pour accéder au niveau secret *E3M9: Warrens*. À lire de gauche à droite à partir du haut. (1, 2) : Alignement vis-à-vis du compartiment bleu au rez-de-chaussée où se trouve la porte. (3) : Joueur face au mur après un pivot de 180 degrés. (4) : Réalisation du saut de roquette. (5, 6) : Joueur à l’intérieur de l’espace caché qui emprunte le portail menant à la fin du niveau. Source : pagb666 (2015).

Dans la sixième mission nommée *Mt. Erebus* du troisième épisode intitulé *Inferno*, une porte de sortie alternative est emmurée dans un espace exigu à toit ouvert et de forme rectangulaire situé sur le plan d'eau dans la portion nord de la carte. Pour atteindre ladite porte, le joueur doit trouver un pouvoir d'invincibilité avant d'emprunter rapidement des stations de téléportation donnant accès à l'étage supérieur d'un bâtiment positionné juste en face du cubicule bleu. De cet espace en surplomb de la localité secrète, il doit repérer le compartiment bleu où se dissimule le portail puis longer une paroi qui donne contre un mur rouge. Une fois parfaitement aligné avec l'emplacement logé au niveau inférieur, le point de vue doit effectuer un pivot de 180 degrés dans le but de faire face au mur. Armé d'un lance-roquette, le principe est d'effectuer un mouvement de recul synchronisé avec le tir d'un missile. L'explosion aura pour effet de catapulter l'avatar sur l'axe horizontal afin que celui-ci soit projeté dans la petite structure où se trouve l'accès au niveau bonus *E3M9: Warrens*.

Dans le monde du FPS, l'arrivée de la tridimensionnalité avec la sortie de *Quake* en 1996 combinée avec la standardisation de la mécanique du saut et de la visée libre arrimée à la souris (appelé *free look* ou *mouse look*) marquent un moment décisif pour la pratique du saut de roquette vertical.<sup>14</sup> Dans une entrevue accordée à Killough (un programmeur enthousiaste réputé pour avoir contribué à l'amélioration du *Doom engine*), Romero indique que l'équipe de id Software n'avait « jamais anticipée le rocket-jumping de *Quake* » (Killough, ~ 1997-1998). Bien que les implications ludiques et culturelles du glitche n'avaient pas été anticipées dans toute leur ampleur, les propos de Willits (concepteur de niveau et co-fondateur de id Software) suggèrent que cette tactique de mouvement était connue des développeurs au moment de

---

<sup>14</sup> J'utilise ici l'expression « moment décisif » puisque mes recherches ont permis de recenser des occurrences précurseuses de *rocket jumping* vertical dans le FPS en 2.5D *Marathon* (Bungie, 1994). Dans cette œuvre historiquement importante, l'introduction de la possibilité de déplacer la visée sur l'axe vertical permet l'exécution d'une technique appelée par la communauté de fans le *grenade hopping* ou le *grenade jumping*; voir Breen (1995, p. 114), Neylon (1995-1997) et pinkynarftroz (2014) ainsi que les entrées encyclopédiques sur le *grenade jump* dans les encyclopédies participatives *Pfhorpedia* (n.d) et *Speed Demos Archives* (2017). Cette dernière consiste à courir, à orienter le lance-grenade MA-75 vers le sol puis à tirer tout en avançant vers la destination visée afin de propulser l'avatar dans les airs. Lorsque performé contre un mur avec un angle d'approche quasiment parallèle, ce truc de jouabilité peut être utilisé pour escalader des façades verticales et réaliser ce qui a été nommé le *grenade climbing*. L'harmonisation de ces deux astuces permet d'atteindre des plateformes surélevées de manière beaucoup plus efficace. Plus encore, elle donne accès à des endroits secrets où les concepteurs ont disposé des ressources ludiques qui ne sont pas accessibles autrement (tel qu'une armure mauve de niveau trois dans la *Deprivation Chamber* du troisième niveau *Nerver Burn Money*). Ce second cas de figure suggère que les créateurs étaient au courant de cette possibilité de navigation secrète qui d'ailleurs n'est pas mentionnée dans le manuel d'utilisateur archivé en ligne (voir Bungie Software, 1994).

concevoir *Quake*. Dans un dossier spécial sur *Quake 4* (Raven Software, 2005) paru dans la revue *Computer Gaming World* juste avant la sortie du jeu, Green commente la découverte du saut de roquette en se rapportant aux propos de Willits recueillis à la suite d'un entretien :

“Rocket jumping” was invented/discovered accidentally by Id programmer John Cash while deathmatching with other Id employees during the development of *Quake 1*. “We were all playing deathmatch on the Start map,” says Id designer Tim Willits, “American McGee, John Romero, Shawn Green, John Cash, and myself. American and I had chased John Cash into a corner of a room. He looked at us and said, ‘If I’m gonna die, you’re gonna die, too.’ Then he looked down, fired a rocket—and jumped right over us. So we all went into god mode right then and started Jumping.” (Green 2005, p. 60).

L'analyse du discours suggère qu'il existe chez id Software une conscience du *rocket jumping* horizontal et vertical avant la publication de *Quake*. Autrement, l'analyse de jeux illustre que la propulsion verticale par explosion de grenade (appelé le *grenade jumping*) est matérialisée et fonctionnelle dans le design de *Quake*. En effet, la conception de niveau sollicite l'usage du saut de grenade pour accéder à la pièce secrète où se trouve le *Ring of Shadows* (un item conférant un pouvoir d'invisibilité de 30 secondes) dans le niveau *E4M4: the Palace of Hate* de l'œuvre en question (Fig 1.4).



**Figure 1.4** : Accès à un espace secret dans la mission *E4M4: the Palace of Hate* du jeu *Quake* (id Software, 1996) par la méthode du *grenade jumping*. À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) : Emplacement de la zone de téléportation sous la plateforme qui dépasse du mur. (2) : Tir de la grenade dans la crevasse au sol. (3) : Vue contre-plongée sur la surface de téléportation alors que le joueur attend l'explosion de sa grenade. (4) : Joueur téléporté dans la pièce secrète. Source : MuppetChronus (2015).

Dans le secteur où se trouve la clé argent servant à ouvrir la dernière porte du tableau, on peut apercevoir une plateforme en hauteur dont la surface inférieure est représentée par une texture noire tachetée de petits points blancs. Or, cette aire de téléportation demeure inatteignable par un saut standard. Cependant, la portion du plancher située directement vis-à-vis du téléporteur est configurée en forme de crevasse carrée minutieusement positionnée. Cette dernière est destinée à faciliter l'accueil et le placement d'une grenade bondissante à l'endroit exact où celle-ci doit exploser pour propulser l'avatar en direction du portail. Après avoir pris possession du *Pentagram of Protection* placé expressément dans le périmètre pour obtenir un pouvoir d'invincibilité, le joueur peut lancer sa grenade et se laisser éjecter dans la zone de téléportation sans risquer de tuer son avatar. Il peut ainsi récupérer le *Ring of Shadows* et compléter la mission à cent pour cent.

Puisque les développeurs avaient manifestement une connaissance élémentaire du saut de roquette depuis *DOOM* et plus concrètement *Quake*, il est imprécis d'utiliser le concept de glitche pour qualifier cette technique. Sous une lentille strictement techno-centrique, la physique du moteur de jeu fonctionne comme prévu. Plus encore, l'accès à des contenus vidéoludiques dépend de ces paramètres. Cependant, cette observation est à nuancer à la lumière des propos du coureur virtuel nommé Bailey qui est réputé pour son implication dans les premiers balbutiements du projet de course vidéoludique *Quake Done Quick*. Sur la plateforme Speed Demo Archive, le contre-joueur déclare :

So it would appear that whilst id [Software] knew that explosions could push you around in useful ways in Quake, they hadn't got as far as thinking how this could be combined with jumping and with the ability that the rocket-launcher provides to make explosions underneath you just about any time you want them (1997, s. p.).

L'affirmation de Bailey est directement corroborée par le discours journalistique qui réfère plutôt à la notion d'accident pour conceptualiser le saut de roquette. Dans un article de couverture de l'édition 1997 du *Electronic Entertainment Expo* (E3) publié dans la revue *Computer Gaming World*, deux journalistes sont allés à la rencontre de id Software à l'occasion de la promotion de *Quake 2* et rapportent que « Bien que le "saut de roquette" ait été un accident dans *Quake*, id [Software] le conserve dans *Quake 2* » (Chin et Long 1997, p. 93). Dans son article sur l'histoire du FPS « Rocket Jump : Quake and the Golden Age of First-Person

Shooters » (2017), Craddock raisonne rétrospectivement l'importance du saut comme élément de design central à l'évolution formelle du saut de roquette. Dans son interprétation des événements, la valeur d'accident provient d'une combinatoire inopinée entre la mécanique du saut et les effets de propulsion par explosion, une conclusion qui est corroborée en référence aux propos de Romero lui-même :

Being able to jump was also vital to rocket jumping, an *accidental technique that players discovered* shortly after Quake's release. "There probably wouldn't be rocketjumping if you couldn't jump [normally]," Romero went on. "You'd be killed if you shot the ground. You wouldn't go very far and you'd take tons of damage. That little amount of jumping [beforehand] really decreases the amount of damage you take from rocket-jumping." (Craddock 2017; je souligne).

Si le saut de roquette peut s'envisager comme glitche, c'est en vertu du caractère accidentel, imprévu et abusif avec lequel a été exploité le mariage entre l'effet de propulsion des explosions, la mécanique du saut et le lance-roquette. À ce titre, l'idée d'abuser le moteur de jeu apparaît déterminante. À la lumière de cette précision, l'*anarchéologie* du *rocket jumping* révèle que le glitche peut se penser comme un excès, un débordement ou une radicalisation par rapport au degré d'intensité et d'inventivité avec lequel se manient certaines fonctions. La permutable apparente entre les notions de glitche et d'émergence révèle que le rapport au bogue (faute, erreur, échec) apparaît moins essentiel à une définition du glitche que les idées d'abus des irréflexions ou des négligences de programmation (*programming oversights*). Le principe voulant que la nature du glitche repose ontologiquement sur le dysfonctionnement technique est d'ailleurs renversé par Goriunova et Shulgin qui reconnaissent le caractère labile et contextuel de ce qui peut être considéré comme glitche :

Glitches have become an integral part of computer culture and some phenomena are perceived as glitches although they are not glitches in technical terms. Artifacts that look like glitches do not always result from an error. What users might perceive as "glitchy" can arise from a normally working function of a program (2008, p. 111).

Cette ligne de pensée est défendue d'une manière différente par Menkman. À travers son discours, le centre d'intérêt définitionnel est réaligné vers une appréhension en termes communicationnels faisant correspondre le concept à l'idée d'une rupture par rapport aux attentes en matière de contenu, de signification et de fonction :

I describe the 'glitch' as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction (2011, p. 9).

Jan Švelch partage à sa façon l'approche de Goriunova et Shulgin et de Menkman à travers son acte de colloque « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions » (2015). Selon l'auteur, considérer le glitche uniquement sous l'angle de la défektivité technique ne rend pas justice à toute la variété d'artefacts et d'événements que les glitcheurs nomment « glitche ». Dans cet ordre d'idées, le chercheur situe l'idée de changement comportemental imprédictible comme élément de définition central du glitche, et ce, au-devant du rapport à la faute et à l'erreur :

I argue that while a glitch can be faulty, *its crucial characteristic lies in its unpredictability that stems from a context*. A glitch cannot be placed solely in the technological sphere or in the realm of human cognition, as Rosa Menkman pointed out in her Glitch Studies Manifesto (2011). It is always the interplay between the two that makes us perceive certain computer behavior as a glitch. [...] I propose to define *video game glitches as perceived unpredictable changes in video game behavior that may or may not be faulty*, but are in any case part of the art form (Krapp, 2011) and source of digital aesthetic qualities (Goriunova & Shulgin, 2008) (Švelch 2015, p. 56-57; je souligne).

À ce stade de la réflexion, on constate que la conceptualisation du glitche se complexifie dès lors que l'on outrepassé le rapport au bogue et que l'on étudie sa relation ambiguë avec le concept d'émergence. La théorie du glitche se précise en ajoutant aux côtés du rapport à la faute, à l'erreur et à l'échec, les critères de surprise et d'imprédictibilité. Dès lors, ce qui apparaît essentiel à l'étude des signes-traces du glitche est de retracer les conditions d'improbabilité d'un geste de contre-jouabilité transgressant l'horizon d'attentes dans un contexte de réception donné. Par effet interposé, on a pu dénoter l'intervention d'une troisième couche conceptuelle qui résonne davantage avec l'idée d'accident et de hasard, c'est-à-dire la notion de contingence.

### **1.3. Contingence**

Dans ses recherches sur le glitche vidéoludique, Krapp loge son objet d'étude dans le domaine chaotique de la contingence par opposition au domaine ordonné, calculable et structuré des règles, des protocoles systémiques et des procédures algorithmiques :

Between a hermetically rule-bound realm of programmed necessity and efficient management of the totality of the possible, we find a *realm of contingency*: distortions in the strictest signal-to-noise ratio, *glitches* and accidents, or moments where the social hierarchy of computer knowledge condescendingly ascribes to « user error » what does not compute (2016, p. 212; je souligne).

Sans référer explicitement au concept de contingence, on trouve une équivalence théorique semblable dans le livre de Meades, *Understanding Counterplay in Video Games* (2015). Comme Krapp, Meades aborde le glitche en insistant sur l'aspect inattendu et non-anticipé de ses relations de causalité :

Glitches are unexpected interactions and outcomes of code. They are not fundamentally illogical but are simply the result of code that has been written in error, that interacts with other functions in unanticipated ways, or goes beyond the functional capabilities of the hardware. As a result there is almost infinite scope for what a glitch may do and what form it may take (2015, p. 97).

Le parallèle entre les concepts de glitche et de contingence traverse également les réflexions Jaroslav Švelch dans son article de 2014. L'auteur décortique les mécanismes humoristiques propres à un sous-genre du machinima qu'il nomme les « *gameplay mischief videos* ». <sup>15</sup> Une section de sa contribution se dévoue aux glitches puisque ces derniers occupent une place importante dans ce genre de production fanique. Dans son argumentation, le glitche est relié au sens philosophique de la notion de contingence tel que formulé par Malaby dans son article « *Beyond Play : A New Approach to Games* » qui la définit comme « *ce qui aurait pu être autrement, c'est-à-dire ce qui n'était pas nécessaire* » (2007, p. 107). Une contingence survient toujours à la suite d'un concours de circonstances hasardeux, accidentel et inattendu. Elle apparaît comme une coïncidence inusitée qui surprend ceux qui en font l'expérience parce qu'elle révèle l'existence insoupçonnée de relations de liaison, de causalité et d'interdépendance entre les choses, les individus et les événements.

Le glitche trouve sans conteste une place de choix aux côtés des contingences, ne serait-ce qu'en vertu de sa capacité à générer des événements vidéoludiques ni nécessaires ni impossibles qui auraient pu advenir autrement. Dans le cadre de cette couche conceptuelle, celui-ci peut s'appréhender comme accident systémique, hasard interactionnel et situations de

---

<sup>15</sup> Cette forme médiatique s'inscrit dans la lignée des vidéos de mauvais tours, de plaisanteries ou d'accidents comiques de type « *America's Funniest Home Videos* » ou « *Drôle de vidéo* » dans le contexte télévisuel nord-américain ou encore les vidéos de « *Fail* » qui sont très populaires sur le web.

jouabilité improbables. C'est ce qu'explique Jaroslav Švelch lorsqu'il analyse le potentiel comique du glitche dans les vidéos de plaisanteries de jouabilité. Afin d'exemplifier son propos, l'auteur renvoie à de nombreux moments insolites enregistrés dans le jeu *Skate 3* (EA Black Box, 2010) par un youtubeur surnommé *HelixSnake*. Parmi ces moments, il est question d'un glitche qui déforme radicalement le corps de l'avatar en plus de le propulser avec une vitesse ahurissante dans une panoplie de directions et de distances aléatoires, parfois au-delà de limites de l'espace de jeu conventionnel (Fig. 1.5).<sup>16</sup>



**Figure 1.5 :** Glitches graphiques réalisés par HelixSnake dans *Skate 3* (EA Black Box, 2010). L'image du bas offre un plan de grand ensemble montrant le dessous du monde de jeu, l'avatar déformé est localisable en miniature dans le tiers supérieur droit. Source : HelixSnake (2014)

<sup>16</sup> Dans la section « Description » de sa vidéo, HelixSnake explique comment reproduire le glitche. Planche à la main, le joueur doit courir, sauter et frapper un personnage non-joueur à l'aide de sa planche. Pendant que l'avatar est en suspension dans les airs, il s'agit de repositionner immédiatement le planchiste sur sa planche (en enfonçant la touche « R1 » sur PS3 ou « RB » sur Xbox). Dans le même instant, il faut exécuter une figure nommée le Superdude qui est réalisable en maintenant enfoncée d'abord la touche « Cercle » (PS3) ou « B » (Xbox) suivi dans un second temps par les deux gâchettes « L2 + R2 » (PS3) ou « LT + RT » (Xbox).

Les machinimas en question sont le résultat d'une contre-jouabilité paralogique performée dans la strate du produsage et axée sur les principes de l'exploration tels qu'illustrés dans la figure 1.1.

Dans cet exemple, le rire découle de l'absurdité causée par l'élasticité anormale du corps du personnage-joueur, le miracle gravitationnel conservant l'avatar en état de suspension, la violente vivacité des déplacements, les incessantes micro-téléportations de l'avatar ainsi que l'éjection brutale dans les marges du système. Jaroslav Švelch précise que ces glitches sont source de divertissement pour trois raisons. D'abord, parce que la manière dont ils font tourner la « roue de la contingence » (2014, p. 2545) déclenche une cascade de surprises, d'accidents et d'éventualités inattendues dont l'incongruité engage le comique. Ensuite, ces glitches réalisent leur potentiel humoristique en exposant « la fragilité du monde simulé et l'arbitrarité de ses règles » (2014, p. 2545). Ainsi, l'utilisateur est confronté à un inconnu (les logiques internes de la machine et du logiciel) dont les non-sens déconcertants sont possiblement rigolos. Enfin, le glitche instigue des situations risibles en raison de ses qualités animistes mettant en relief l'« agentivité de la simulation » en plus d'« animer l'inanimé » (2014, p. 2545). En créant un rapport d'oscillation entre le gain de contrôle et la perte de contrôle, l'artefact produit l'illusion que la machinerie vidéoludique prend magiquement vie, exprime une subjectivité et exerce une agentivité qui se dérobe à l'entendement du joueur. Dans ce cas, les aberrations génèrent des effets amusants parce qu'elles interfèrent avec l'horizon d'attentes et les conventions de représentation et de jouabilité.<sup>17</sup>

Pour prolonger le raisonnement de Krapp, Meades et Švelch, il importe de noter que la valeur de contingence du glitche ne se limite pas qu'à la manifestation soudaine de situations incongrues et drôles.<sup>18</sup> Pour revenir sur les cas du *strafe jumping* et du *rocket jumping*, on peut

---

<sup>17</sup> Comme je l'expliquerai dans le chapitre 3, les raisons pour lesquelles le glitche se rallie à l'humour physique sont les mêmes qui le connectent à des effets d'inquiétante étrangeté, de répulsion et de terreur.

<sup>18</sup> Rappelons que Malaby (2007, p. 107-108) définit quatre types de contingences que je reprends dans la suite de ma réflexion. Premièrement, l'auteur théorise les « contingences stochastiques » qui sont liées au hasard et à l'aléatoire. Par exemple, un lancer de dés, un paquet de cartes mélangé, des intempéries survenant durant une séance de sport, une blessure soudaine qui change l'issue d'une compétition ou encore des effets de décalage et de saute temporelle (le *lag*) dans un FPS. Deuxièmement, on retrouve les « contingences sociales » qui découlent de l'imprédictibilité par rapport aux autres joueurs, c'est-à-dire vis-à-vis de leurs savoirs(-faire), de leurs plans stratégiques, de leur compréhension du jeu ainsi que de leur capacité d'adaptation ludique. Troisièmement, Malaby aborde les « contingences performatives » pour renvoyer à l'impossibilité de prévoir totalement comment nos propres actions seront exécutées ni même quel sera le résultat final (réussite, ratée, redirigée, contrée, parée, etc.).

affirmer que ces coïncidences de jouabilité ni nécessaires ni impossibles revigorent la roue des contingences sur plusieurs plans. Tout d'abord, ils émanent de contingences stochastiques liées au (dys)fonctionnement du moteur de jeu, c'est-à-dire aux dérapages sur le plan de la normalisation des unités de vitesse ainsi qu'aux possibilités d'abus des hasards de programmation. À leur tour, ces accidents génèrent des contingences sémiotiques, notamment en ce qui concerne l'interprétation des structures spatiales, le décodage de l'information contenue dans les différents états de jeu ou encore la manière de concevoir l'espace d'appropriation où se formule et se construit le sens des éléments ludiques. À cela se superpose un excès de contingences sociales marqué par une accentuation du degré d'incertitude face aux opposants. À ce titre, la propagation des glitches ludicisés injecte un surplus d'imprévisibilité dans la manière d'anticiper les connaissances spécialisées de l'adversaire ainsi que ses compétences techniques et sa capacité d'intégration stratégique du glitche. Ce faisant, les affrontements deviennent plus créatifs et surprenants. Enfin, une excroissance des contingences performatives traverse également l'univers de *Quake*. Ne pouvant plus faire l'économie de ces astuces de navigation pour demeurer compétitif en mode multi-joueur, il est impératif de comprendre et de maîtriser les glitches. Considérant ses exigences perceptivo-cognitives et sensori-motrices pointilleuses, l'exécution de ces trucs accentue la part d'imprédictibilité actionnelle pour le joueur lui-même qui décide de mobiliser ces ruses kinesthésiques. Est-ce que la méthode sera exécutée parfaitement ou si un manque de synchronisme laissera le sujet en proie à son opposant? La mobilisation du *strafe jumping* ou du saut de roquette sera-t-elle affectée par des imperfections de coordination clavier-souris et main-œil de sorte que des sauts de longue distance seront ratés ou encore que des courses-poursuites seront perdues? Dans quelle mesure certaines imprécisions dans l'anticipation visuospatiale des déplacements peuvent-elles causer des ralentissements qui mèneront le glitcheur à tomber dans un fossé ou encore à arriver dernier dans une course à l'armement?

Les exemples du *strafe jumping* et du *rocket jumping* dénotent une situation d'amplification du champ des contingences de la série de jeu *Quake* découlant de l'introduction

---

Quatrièmement, il est question de « contingences sémiotiques » qui reposent sur l'irréductibilité de la production de sens des différentes configurations sémiotiques d'un jeu. Dans ce cas, les contingences reposent sur les aléas liés à l'interprétation des signes, à l'incertitude de la perception de l'information, à l'instabilité de l'identification des références ou bien aux éventuelles incompréhensions ou divagations de l'attention.

d'une dose supplémentaire d'indétermination ludique. Sous d'autres occasions, l'accroissement des équivoques peut prendre une tournure narrative et intensifier plus spécifiquement le domaine des contingences sémiotiques.<sup>19</sup> Dans le récit de *BioShock* (2K Games, 2007), le joueur prend le contrôle de Jack après un accident d'avion dont il est le seul survivant. Isolé au milieu de l'océan, le personnage-joueur fait face à un phare qu'il doit rejoindre à la nage. À l'intérieur, il découvre un système de transport qui le mène dans les méandres d'une ville sous-marine rétro-futuriste nommée Rapture. Un message radiophonique de bienvenue raconte l'histoire de ladite ville fondée par un idéaliste dénommé Andrew Ryan. Dans l'espoir de créer une société utopique où l'humain serait affranchi des inégalités sociales et des limitations matérielles du corps, Ryan commercialisa une substance appelée « Adam ». Cette dernière permet à un individu de modifier son code génétique afin de se greffer de différents pouvoirs surnaturels portant le nom de « plasmids ».

À son arrivée sur les lieux, le protagoniste se bute à une dystopie post-humaniste. La ville est complètement ravagée. Des citoyens aux corps atrophiés sont devenus dépendants à la substance et s'entre-tuent pour s'en procurer. Des dispositifs de surveillance opèrent un contrôle totalitaire sur les citoyens. Le capitalisme sauvage qui règne est la cause d'une radicalisation des inégalités sociales découlant de la loi du plus fort. Au fil du jeu, on apprend que le chaos qui pèse sur Rapture découle entre autres d'un mouvement de révolte populaire dirigé contre Ryan par un dénommé Frank Fontaine. Les tensions entre les deux forces sont la cause d'une guerre civile où chacun des partis lutte pour le pouvoir. Pour arriver à ses fins, Fontaine se crée une fausse identité portant le nom de Atlas, un père de famille victime des méfaits du régime de Ryan et motivé par un désir de vengeance à l'égard du dictateur. Par l'entremise de cette double personnalité, il tente de manipuler et d'instrumentaliser Jack pour éliminer Ryan.

Dès les premiers instants du jeu, Atlas intervient à travers le canal radio pour guider Jack à travers Rapture. À un certain moment, il lui demande gentiment (en prononçant l'énoncé

---

<sup>19</sup> J'introduis ici un changement de mode d'analyse pour clarifier la notion plus complexe de contingence sémiotique. Je profite de ce basculement vers l'analyse textuelle de contenu narratif pour montrer que la valeur de contingence de l'objet d'étude n'est pas que ludique, mais aussi fictionnelle notamment lorsque l'usage de glitches au sein de jeux narratifs vient saboter la cohérence du récit. Ce passage permettra deux choses. D'une part, redonner corps à la conceptualisation du glitche comme « inconsistance narrative » proposée par Newman dans son article de 2005 avant d'être abandonnée dans son livre de 2008. D'autre part, justifier l'emplacement de ce glitche dans la zone de la redirection de la strate de l'usage dans ma carte (Fig. 1.1).

« would you kindly ») de l'aider à sauver sa femme Moira et son enfant Patrick qui se sont cachés dans un sous-marin pour échapper au désastre causé par Ryan.<sup>20</sup> Dans le niveau *Smugglers' Hideout*, le joueur arrive dans le secteur où se trouve l'embarcation. Depuis la cabine de contrôle, il doit activer un levier pour qu'Atlas ait accès au quai d'embarquement et puisse délivrer sa famille. Aussitôt la manivelle abaissée à contrario des contre-indications radiophoniques de Ryan qui cherche à éradiquer la résistance, le tyran ferme et verrouille la porte de la cabine derrière le personnage. Atlas est laissé en proie aux hommes armés de Ryan alors que Jack devient le témoin impuissant de l'embuscade qu'il regarde à travers une vitrine. Forcé de battre en retraite, l'adjuvant implore le héros d'aller sauver sa famille. Soudainement, la porte s'ouvre. Le joueur est amené à se frayer un chemin jusqu'au sous-marin avant que ce dernier n'explose sous ses yeux. À ce stade, l'antagonisation de Ryan gagne en profondeur en tant que persécuteur cruel prêt à tuer femmes et enfants pour demeurer au pouvoir.

Au moyen du glitche, la cohérence de la tragédie racontée dans *BioShock* peut être fragilisée jusqu'au non-sens. Dans le cadre de l'édition 2014 de l'événement de course vidéoludique *Awesome Games Done Quick*, un coureur surnommé Blood Thunder réalise un parcours de *BioShock* en 57 minutes et 17 secondes tel que le démontre la captation vidéo de la performance archivée sur YouTube sous le titre « BioShock :: SPEED RUN Live (0:57:17) [PC] by Blood Thunder #AGDQ 2014 » (SpeedDemosArchiveSDA, 2014). Afin de réaliser ce temps impressionnant, le contre-joueur met en œuvre une foule de trucs et de glitches pour contourner d'importantes sections du jeu ou accélérer leur déroulement. Dans le but de court-circuiter la conclusion du tableau *Smugglers' Hideout*, Blood Thunder orchestre un glitche de barrière générant un profond sabotage narratif. Dans la cabine où se trouve le levier à activer pour déclencher l'événement central du récit, le coureur entame un mouvement de recul bien calculé qui permet d'abaisser ledit levier avec suffisamment de distance et d'élan pour sortir de la pièce avant que la porte ne soit fermée et verrouillée automatiquement par Ryan. La transgression de cette frontière est l'occasion d'échapper à la séquence où Jack impuissant assiste au repli de son

---

<sup>20</sup> J'inclus l'énoncé « would you kindly » entre parenthèses dans ma phrase, puisque la finale de *BioShock* révèle que Jack était l'objet d'une expérience scientifique à travers laquelle il a été mentalement programmé pour obéir à tout ordre lui étant commandé via ledit énoncé. Alors que le personnage-joueur avait l'impression d'exercer son libre arbitre tout au long du jeu, il était en réalité un esclave hypnotiquement contrôlé par Atlas et l'auteurialité procédurale de Irrational Games.

acolyte. Pour accéder plus rapidement à la fin du niveau, Blood Thunder explique qu'il est impératif de faire exploser le sous-marin sans quoi il devra attendre l'explosion pré-programmée dans l'arc narratif avant de pouvoir transiter vers la section suivante. Ainsi, dans la vidéo captée, on peut voir le personnage-joueur s'emparer d'un tonneau explosif afin de détruire l'embarcation lui-même et par extension Moira et Patrick.

Dans ce segment de la course, le glitche produit par la contre-jouabilité du glitcheur vient complètement éroder la cohérence du récit par l'introduction d'inconsistances narratives et de contingences sémiotiques. Dans ce nouveau scénario, c'est Jack et non plus l'antagoniste du jeu qui est responsable de l'assassinat de la famille d'Atlas. Le personnage-joueur apparaît désormais comme le complice de Ryan plutôt que l'assistant d'Atlas qui pour sa part continuera de le traiter comme un allié alors qu'il vient de tuer sa femme et son enfant. Par conséquent, les dialogues des personnages non-joueurs durant la clôture de la mission *Smugglers' Hideout* et l'ouverture du niveau suivant, *Arcadia*, génèrent un profond non-sens puisque ceux-ci ont été écrits selon la prémisse où Ryan (et non pas Jack) élimine les êtres aimés d'Atlas. Or, au moment où Ryan interpelle Jack après l'explosion pour critiquer son affiliation avec Atlas et remettre en question son intervention dans le conflit, une incohérence découle du fait que Ryan devrait plutôt se réjouir de voir Jack s'opposer aux directives d'Atlas. Dans le même ordre d'idées, lorsqu'Atlas s'adresse au protagoniste afin de commenter avec tristesse et soif de vengeance les actions que Ryan est censé avoir commises, le ton du récit entre en déphasage complet avec les événements qui se sont réellement produits. Alors qu'Atlas devrait antagoniser Jack pour avoir tué sa tendre moitié ainsi que son fils, il continue plutôt de maudire Ryan et de solliciter l'aide de son comparse l'ayant trahi : « Ain't that just like Ryan, waits until we're almost out, and then pulls the string. We'll find that bastard, we'll find him and we'll tear his heart out ».

De manière générale, c'est aussi l'arc narratif global qui est sévèrement mis à mal par la contre-jouabilité paralogique de Blood Thunder. Considérant que Jack est mentalement programmé pour obéir aux ordres d'Atlas qui utilise constamment l'énoncé « would you kindly », la séquence de rébellion tout juste analysée vient invalider le statut d'esclave contrôlé du personnage-joueur. En ce sens, le glitche neutralise l'effet de dissonance ludo-narrative que Hocking attribue à *BioShock* dans son article « Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about » (2007). Les contingences sémiotiques générées réduisent

considérablement le fossé entre le récit d'aliénation raconté dans la fiction et le récit d'autonomisation raconté par la jouabilité. Ainsi, lorsque Jack (manipulé par Fontaine) parvient à trouver Ryan, une ambiguïté de sens parasite la fameuse cinématique durant laquelle le tyran accepte la défaite tout en forçant le héros à le tuer pour lui prouver son conditionnement mental (en utilisant l'énoncé « would you kindly »). À ce moment, la maxime iconique de Ryan « A man chooses, a slave obeys » perd de son impact. Ajoutons que plus récemment, BloodThunder a publié une vidéo intitulée « BioShock :: Andrew Ryan Cutscene Skip (Speedrun Trick) » (2015) dans laquelle il s'approprie le glitche pour échapper entièrement à la cinématique imposant le meurtre de Ryan. Dans cette version du récit proposée par l'auteurialité dérivée du coureur virtuel, le dictateur demeure en vie et Jack s'est émancipé de certaines des manipulations mentales de Fontain. En se déroband aux effets hypnotiques du déclencheur verbal, le personnage-joueur renégocie sa position d'esclave ludo-narratif et affirme une plus grande liberté de choix et d'action au sein du récit et du système. Par le fait même, le glitche compromet la justesse du méta-commentaire de *BioShock* à propos de la condition de soumission du joueur dans un système contrôlé par une auteurialité procédurale.

Ce cas à l'étude illustre la manière dont un glitche peut saboter l'intégrité d'un récit et bousiller les intentions auteuriales en participant à l'expansion du champ des contingences sémiotiques au point de remodeler entièrement les conditions d'interprétation des éléments fictionnels. Afin de traduire la subversivité paralogique de ce sabotage narratif, j'ai pris soin de situer l'exemple dans la zone de la redirection de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 1.1). L'inclusion de la notion de contingence dans le tracé conceptuel du glitche a connecté l'objet d'étude à l'idée d'accident, de hasard, de coïncidences et d'improbabilité. La définition du glitche se précise davantage puisqu'elle ne se limite plus qu'à la sphère techno-centrique du bogue sans toutefois se diluer complètement dans le vaste champ de l'émergence. Conceptualisé en tant que contingence, le glitche apparaît en situation d'équilibre et d'oscillation entre le déterminisme technologique propre aux règles du système (dimension mécanique) et le potentiel de liberté créative propre à l'espace d'appropriation (dimension jouable). La notion de contingence insiste sur cette double réalité du glitche : 1) en tant qu'irrégularité technique reproductible (gain de contrôle) et 2) comme variabilité irréductible et contextuelle (perte de contrôle). Cette filiation théorique reflète alors l'observation de Jaroslav Švelch stipulant que

« les glitches ne sont pas que de rares moments d'*instabilité* existentielle. Beaucoup d'entre eux sont *reproductibles* – ils ont tendance à être nommés et diffusés au sein de la communauté » (2014, p. 2545; je souligne).

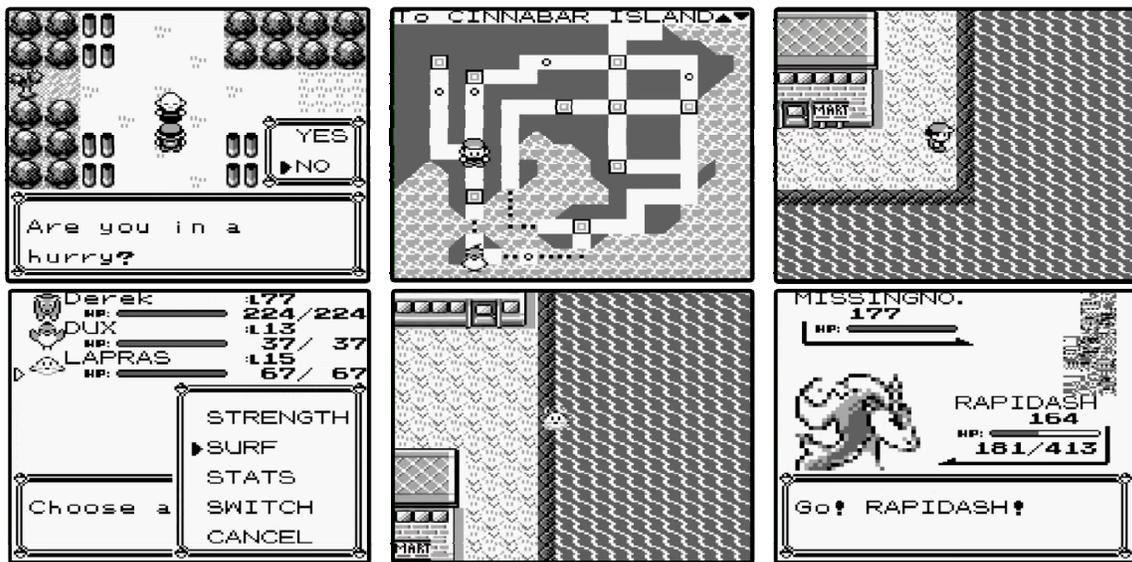
Logés ainsi à la frontière entre l'ordre et le chaos, le prévisible et l'imprévisible ainsi que le déterminé et l'indéterminé, il advient que les contingences sont toujours susceptibles d'être remises au service de la contre-jouabilité, surtout lorsqu'ils peuvent faciliter la victoire. Dans les situations où le glitche ludicisé confère un avantage ludique déloyal à son utilisateur, on dénote la manifestation d'une quatrième couche conceptuelle qui le relie aux réflexions sur la tricherie.

#### 1.4. Exploit

Dans son ouvrage *Cheating. Gaining Advantage in Videogames* (2007), Consalvo dédie une courte section aux glitches. Elle s'intéresse plus particulièrement à ce qu'elle définit comme deux sous-catégories : la duplication d'items (le *duping*) et les stratégies dégénératives que j'appellerai maintenant des exploits.<sup>21</sup> La première consiste à trouver le moyen de répliquer un objet de jeu afin d'en tirer avantage (munition, trousse de santé, ressources ludiques, monnaie virtuelle, etc.). Un cas manifeste de duplication d'items prend place lorsqu'un chasseur de glitches entreprend d'attraper le fameux pokémon erroné nommé *MissingNo.* (Fig. 1.6) dans les jeux *Pokémon Red* et *Pokémon Blue* (Game Freak, 1996). En se rendant à *Cannabar Island* pour naviguer sur le rivage immédiatement après avoir consulté le tutoriel diégétisé offert par le vieil homme situé à *Viridian City*, ce sont les valeurs hexadécimales associées aux lettres figurant dans le nom de l'avatar qui serviront à déterminer le type de pokémon rencontré (et non plus une étendue numérique spécifique à chaque secteur du monde de jeu). L'apparition de *MissingNO.* survient parce que le système est incapable de gérer adéquatement une valeur

---

<sup>21</sup> Dans son mémoire de maîtrise qui s'intitule « Le glitche comme moyen de révolte dans le jeu vidéo », Demeilliez (2016, p. 93) propose de traduire le terme anglais « exploit » par le mot français « exploit ». Selon lui, l'exploitation d'un glitche orchestrée de manière ingénieuse dans le but de surmonter des obstacles et de réaliser des performances de jeu incroyables justifie cette traduction littérale. Je récupère à mon compte cette adaptation linguistique en raison de son équivalence phonétique et orthographique avec son pendant anglophone. Je parlerai alors d'*exploits* pour désigner des tours de force ludiques et des prouesses stratégiques basées sur une exploitation abusive, dégénérative et prodigieuse des glitches. Ici, on se loge dans le domaine de la contre-jouabilité innovante puisque l'artefact est appréhendé comme une faille ou un point faible de conception que l'on peut détourner pour obtenir un avantage ludique déloyal.



**Figure 1.6** : Méthode pour rencontrer *MissingNo.* dans les jeux *Pokémon Red* et *Pokémon Blue* (Game Freak, 1996). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) : Rencontre avec le vieil homme communiquant le tutoriel. (2) : Voyage vers *Cinnabar Island*. (3, 4, 5) : Utilisation de la compétence *surf* pour nager sur le rivage de l'île où se trouve *MissingNo.* (6) : Apparition du pokémon erroné. Source : The Guild of Awesome (2012).

numérique découlant d'un agencement de lettres dont la valeur excède le nombre 150 (puisque de telles valeurs ne sont associées à aucun pokémon dans la base de données).<sup>22</sup> Après avoir rencontré le pokémon problématique, l'objet localisé en sixième position dans le sac à dos du personnage-joueur augmente au nombre de 128. Ce glitche peut être utilisé pour multiplier *ad vitam æternam* des ressources ludiques d'une grande utilité telles que des *Poké Balls* spéciales ou encore des *Rare Candies* permettant d'augmenter le niveau de ses pokémons et de les faire évoluer sans avoir à combattre longuement pour acquérir des points d'expérience.<sup>23</sup> Ce cas de

<sup>22</sup> Cette méthode est une synthèse des étapes détaillées dans l'entrée « How to Encounter and Catch a Missingno in Pokémon » de l'encyclopédie participative *WikiHow* (2019).

<sup>23</sup> Dans le contexte uni-joueur de *Pokémon Red* et de *Pokémon Blue*, la duplication d'items ne pose pas problème. Par contre, dans les jeux multi-joueurs en ligne comme *Diablo* (Blizzard, 1996) et *Diablo II* (Blizzard, 2000), de tels glitches menacent l'équilibre de l'économie virtuelle. En permettant de répliquer, de mettre en circulation et de monnayer des objets ludiques de grande valeur, les glitches de duplication causent une augmentation de la masse monétaire dans le monde de jeu affectant ainsi à la baisse la valeur des artefacts fictionnels prestigieux. Pour les joueurs éthiques, il en résulte une dévaluation des capitaux accumulés au fil de nombreuses heures de jouabilité passées à combattre des ennemis (*grinding*) et à cultiver des ressources (*farming*). Pour contrer de tels effets, les compagnies appliquent des mesures administratives pour tenter de discipliner de telles formes de contre-jouabilité (code de conduite, avertissement préventif, suspension de comptes, bannissement de joueur et de clé de jeu, incitation à la dénonciation, etc.). Évidemment, ces sanctions sont justifiées suivant le principe que ces exploits bouleversent l'équité ludique en conférant un avantage déloyal au glitcheur.

tricherie par la duplication d'items justifie son positionnement dans la zone de la domination à la figure 1.1. Dans l'éventualité où *MissingNO.* est capté en vertu d'une motivation purement exploratoire, sa place est relocalisée dans la zone de l'exploration comme je l'ai indiqué dans ma carte.

La seconde sous-catégorie de Consalvo concerne les exploits réalisés à partir des failles de conception :

[Exploits] are « found » actions or items that accelerate or improve a player's skills, actions, or abilities in some way that the designer did not originally intend, yet in a manner that does not actively change code or involve deceiving others. [...] they are available to all players shortly after they are figured out, and can sometimes become an acceptable part of gameplay, at least in particular games. They thus function as another aid for gameplay, much like strategy tips or maps made available to any player dedicated enough to search for them and then practice their use (2007, p. 114-115).

Cette idée de glitche comme exploit ou « actions trouvées » résonne directement avec la notion d'« actions créatives de joueurs » développée par Wright, Boria et Breidenbach dans leur article « Creative Player Actions in FPS Online Video Games » (2002). Dans une étude consacrée aux types de conversations verbales dans le FPS multi-joueur en ligne *Half-Life: Counter-Strike* (Valve, 2000), les auteurs s'intéressent aux usages stratégiques découlant de formes de communication dite créatives. Je récupère l'un de leur exemple, nommément l'exploitation du système de votation, afin de clarifier la zone de la domination dans ma carte (Fig. 1.1).

Lorsqu'un joueur est tué dans *Half-Life: Counter-Strike*, celui-ci passe en mode spectateur jusqu'à ce que la ronde de jeu soit terminée. Dans cette position d'observateur désincarné, il est possible de contrôler librement une caméra virtuelle omnisciente à travers le niveau ou encore de basculer entre les différents points de vue des alliés ou des ennemis qui sont toujours dans l'immédiateté du conflit. Pour empêcher les spectateurs de divulguer de l'information ludique à leur coéquipier sur le terrain de jeu, les modalités de clavardage sont réglées de sorte que les soldats morts ne peuvent pas communiquer avec les soldats vivants. Par contre, dans les versions antérieures du FPS en question, il existait un système de délibération qui permettait au joueur de proposer par écrit la prochaine carte de jeu. La proposition était ensuite soumise à tous les participants (morts ou vivants) qui devaient passer au vote.

Wright, Boria et Breidenbach font état d'une action créative où un guerrier éliminé s'est approprié ledit système de vote pour révéler illégitimement l'emplacement des ennemis à son allié en vie. Selon la situation rapportée par les auteurs, un dénommé Tom jouant dans le camp des anti-terroristes est seul à faire face à trois terroristes dans l'arène *Dust*. Le coéquipier mort surnommé DearEar lance un appel au vote par l'entremise de l'énoncé public suivant : « vote Tom Tunnel ». Le système produit aussitôt une réponse automatique qui est visible pour tout le monde sur le serveur : « Sorry, DearEar, Tom Tunnel was not found on this server ». Un second vote est demandé par le même spectateur : « vote UNDER TUNNEL TOM » qui reçoit la même réponse automatisée : « Sorry, DearEar, UNDER TUNNEL TOM was not found on this server ». Tom remercie ensuite DearEar via le canal de communication principal sachant que son équipier peut lire la réplique bien qu'il ne peut pas y répondre : « rgr [Roger], thanks ».

Dans le contexte de *Half-Life: Counter-Strike*, cette action créative tombe sous la catégorie des exploits parce que le glitche en question se redouble d'un avantage ludique augmentant les aptitudes perceptuelles et communicationnelles de l'exploiteur (DearEar) qui peut bénéficier d'un point de vue omniscient pour dévoiler à son coéquipier (Tom) de l'information cruciale sur l'emplacement des ennemis dans l'arène. Dans l'exemple étudié, l'exploitation du système de vote via une contre-jouabilité innovante permet à DearEar d'informer Tom sur la localité des ennemis dans le fameux tunnel de la carte *Dust*; une possibilité de communication qui est normalement impossible en raison des modalités de conversation empêchant les morts d'échanger avec les vivants. Dans ma figure 1.1, j'ai situé ce glitche dans la zone de la domination pour rendre compte de cette forme d'abus basée sur un usage innovant des failles de design. Ultérieurement, cet exploit fut l'objet d'un correctif de jeu venant éradiquer la possibilité de tirer avantage d'une telle faille de conception (Bainbridge et Bainbridge 2007, p. 74).

Comme le souligne Robert, de tels bogues non-bloquants s'appréhendent sous l'angle de la tricherie parce que l'« utilité en jeu » dont ils disposent vient « augmenter la jouabilité » de sorte qu'ils s'inscrivent « à l'horizon d'un gain final facilité [et] participent ainsi à la raison ludique de tel ou tel jeu vidéo » (2013, p. 4-5). L'instrumentalisation ludique des bogues non-bloquants contribue à la production du sens en tant que « moyen de gagner extraordinairement efficace » (2013, p. 5). D'après la ligne de pensée de l'auteur, dès l'instant où un glitche ludicisé

s'appréhende dans cette logique de rationalité instrumentale et d'exploitation, celui-ci pénètre le terrain des exploits et du truc et astuce :

S'esquisserait ainsi le principe même d'une « exploitation » de ces bugs utiles, dès lors qu'ils s'avèrent méthodiquement reproductibles une fois passée leur insoupçonnable première fois. Et c'est en ce sens qu'il faut alors comprendre le terme anglo-saxon d'*exploit bug*, tel qu'il détermine cette appropriation utile d'un bug dans le jeu vidéo où il survient. [...] Aussi est-ce dans cette mesure qu'il devient sensé de cataloguer tous ces bugs pour l'utilité à laquelle ils conviennent en jeu, et relevant ainsi d'un certain fonds informationnel de « trucs et astuces » propres aux jeux vidéo. À cet effet, l'utilité ludique de ces bugs serait constitutive de connaissances vidéoludiques, en tant qu'ils se concevraient adéquatement comme autant de « moyens » de gagner en faisant ainsi partie de ce qu'il est possible de faire dans tel ou tel jeu vidéo, au secret de leur découverte. Ces bugs seraient ainsi expressément jouables si tant est que leur effet s'applique à faciliter la tâche de gagner (2013, p. 5).

À partir du moment où les avantages ludiques déloyaux conférés par un glitche exploitable bouleversent l'équité ludique, son usage s'ouvre aux condamnations sous le couvert de la tricherie. Robert précise : « À supposer qu'un déséquilibre structurel résulte du fait que certains savent exploiter ces bugs et d'autres non [...] cet usage des bugs peut s'entendre en termes de tricherie, pour autant que jouer ensemble ne soit plus équitable » (2013, p. 5). Lorsque le glitche est conceptualisé comme exploit, c'est parce que son exploitation utile est collectivement jugée comme contraire à la bonne foi ludique, à l'esprit du jeu ainsi qu'aux normes de savoir-être ludique. Dans ce cas, l'utilisation du glitche suppose « non seulement que l'autre ignore la présence de tels bugs en jeu, mais également qu'il ne sache pas qu'il a affaire à quelqu'un les exploitant à son encontre » (Robert 2013, p. 5). De tels actes de tromperie et de sabotage attisent la grogne sociale et motivent les fans à dénoncer les glitcheurs et à formuler des plaintes auprès des développeurs jusqu'à ce que le glitche soit corrigé. À cet égard, Robert effleure les fondements d'une économie du glitche qui se dénote lorsque les bénéfices liés aux stratégies dégénératives forcent les concepteurs à transformer le jeu :

L'exploitation de ces bugs dans les jeux vidéo multi-joueurs relève donc d'une certaine urgence, pour autant qu'ils ne restent pas effectifs longtemps suivant le temps de réaction de l'éditeur du jeu. Le profit qu'ils permettent seraient [sic] ainsi, de manière générale, de courte durée et ce, relativement à l'avantage plus ou moins conséquent qu'ils donnent (2013, p. 5).<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Le caractère économique du glitche qui se dénote dans les propos de Robert est spécifiquement ludique au sens où le profit enregistré est actionnel, stratégique ou basé sur l'accumulation de ressources de jeu. Afin de préparer le terrain pour la suite de mon argumentation, je souligne que cette économie ludique du glitche est le point d'origine d'une économie culturelle et politique qui sera analysée en détail aux chapitres 9 et 10. Les tensions ludo-

Le *strafe jumping* de *Quake*, la duplication d'items dans *Pokémon Red and Blue* ainsi que le détournement des canaux de délibération de *Half-Life: Counter-Strike* incarnent trois exemples qui attestent du lien de parenté conceptuel entre le glitche et la tricherie. Dans cette lignée théorique, l'objet d'étude se définit comme exploit, aide de jouabilité, instrument de triche, faille exploitable et truc et astuce. On constate dès lors que le glitche occupe une position ambivalente qui se situe à la frontière entre, d'un côté, des formes de jouabilité émergente socialement acceptées et de l'autre côté, des instances abusives et déloyales de tricherie qui forcent l'application de sanctions et de correction. Si le cas de *Half-Life: Counter-Strike* s'est résolu par l'émission d'un correctif de jeu alors que celui du *strafe jumping* s'est achevé par l'intégration du glitche dans le répertoire de jouabilité de *Quake*, c'est parce que le premier fut négocié en tant que tricherie alors que le second a été défendu émergence désirable et stratégie de niveau supérieur légitime. La négociation socio-technique du glitche s'effectue toujours en fonction d'un rapport de tension entre ces deux tendances. Entre le glitche corrigé de *Half-Life: Counter-Strike* et le glitche ludicisé de *Quake*, une cinquième couche conceptuelle se signale où l'objet d'étude s'aligne avec le concept de méta-jeu. Comme le souligne Jan Švelch : « [Les g]litches ne trouvent pas leur utilisation uniquement comme des exploits potentiels ou tricherie, ils participent également à la constitution du méta-jeu plus large » (2015, p. 58).

### 1.5. Ortho-jeu, méta-jeu et para-jeu

Au cours de mes recherches, j'ai pu dénoter une trajectoire socio-technique récurrente. La formule typique est la suivante : des contingences découlant du glitche sont graduellement ludicisées dans le méta-jeu avant d'être formalisées dans le design de l'œuvre officielle pour ensuite relancer de nouvelles formes de réemploi. Afin de mettre ces glissements à contribution d'une définition, il importe d'ancrer des termes capables de relater de tels processus de ludicisation.

Dans leur monographie *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (2004), Salen et Zimmerman reprennent les réflexions de Garfield (créateur de *Magic: The Gathering*) pour

---

politiques de l'objet d'étude qui sont responsables d'innover des rapports de pouvoir, des jeux d'influence et des dynamiques d'exploitation économiques découlent la plupart du temps des avantages ludiques conférés par les bogues non-bloquants.

caractériser le méta-jeu comme tout ce qui relève « [of] the relationship between the game and outside elements, including everything from the player attitudes and play styles to social reputations and social contexts in which game is played » (p. 481).<sup>25</sup> À l'occasion d'un acte de colloque intitulé « Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary » (2012), Carter, Gibbs et Harrop resserreront le domaine du méta-jeu à la suite d'une revue de la littérature des usages du concept dans plusieurs communautés. Pour ce faire, ils définissent d'abord ce qu'il nomme l'ortho-jeu pour référer « à ce que les joueurs considèrent collectivement comme le “jeu juste et correct” », c'est-à-dire « le noyau ou le jeu fondamental de tout le jeu » (2012, p. 4). L'ortho-jeu n'est pas qu'une construction systémique fixée par les concepteurs. Ses contours sont socialement négociés entre tous les acteurs culturels gravitant autour de l'œuvre. L'ortho-jeu renvoie alors au consensus culturel commun (toujours susceptible d'évoluer) à propos du *ludus*, de l'esprit du jeu et de son équité ludique. Dans cette vision des choses, le concept de méta-jeu réfère spécifiquement

to play acts that involve or consider resources that are « beyond » the scope or control of what players consider to be the orthogame. The resources players utilize in these metagames are created and influenced by the context of play. Players often participate in metagames because it makes them more successful at the implicit goals or symbols of advancement of the orthogame. Metagaming can be viewed positively and incorporated into acceptable play practices (such as the *Starcraft* metagame) or rejected as the « wrong » way to play (2012, p. 4).

Si l'on considère deux glitches ludicisés comme le *strafe jumping* et le *rocket jumping*, la définition restrictive de Carter, Gibbs et Harrop permet de relier plus finement le glitche à l'idée de stratégies de niveau supérieur légitimes et appropriées. L'usage des ruses kinesthésiques susmentionnées donne lieu à des méta-jeux basés sur des stratégies et des styles de jouabilité opérant selon une méta-réflexion par rapport aux logiques primaires de l'ortho-jeu.

---

<sup>25</sup> Dans cette théorisation englobante, le méta-jeu recoupe quatre grandes dimensions. Premièrement, on retrouve ce que les joueurs apportent dans un jeu tel que le style de jouabilité, la réputation, l'expertise, des contenus additionnels, des modifications de jeu ou encore du matériel spécial. Deuxièmement, il est question de ce qu'ils extirpent du jeu comme des connaissances, des savoir-faire, un statut social, des prix en argents, des enregistrements de parties, etc. Troisièmement, Salen et Zimmerman parlent de ce qui se produit entre les parties, entre autres les retours réflexifs sur les performances précédentes, l'entraînement supplémentaire, la préparation mentale, la planification stratégique, la consultation de ressources externes et les discussions entre joueurs. Quatrièmement, les auteurs évoquent ce qui se passe durant le jeu autre que le jeu lui-même tel que l'interférence d'éléments externes, la vantardise provocante (*taunting*), les insultes verbales (*trash talk*), les jeux psychologiques (*mindgames*), les activités d'appropriation et la production de contenus auxiliaires. Afin de situer plus clairement le glitche par rapport à ce vaste domaine, j'estime pertinent de distinguer et de compartimenter différemment certaines de ces facettes, notamment à l'aide d'une définition plus restrictive du méta-jeu.

Autrement dit, ces manières socialement optimisées de jouer signalent l'intériorisation de savoirs et de savoir-faire sophistiqués acquis au fil d'expériences passées et qui témoignent d'une conscience de second degré des systèmes, des habitudes de jouabilité et des conventions stratégiques en vogue. Par le fait même, elles révèlent la mobilisation de ressources externes et de connaissances réflexives cristallisées dans le contexte social, c'est-à-dire en dehors du jeu et entre les parties. Il peut s'agir de discussions entre glitcheurs, de dépouillement des correctifs de jeu, de séances d'entraînement préalables ou encore d'analyse de documents consolidés dans les archives du glitche par d'autres membres de la communauté. Ce faisant, le glitche se transpose en méta-jeu lorsqu'il s'arrime à la jouabilité du glitcheur par l'entremise des outils d'assistance produits dans le contexte social tels que les trucs et astuces dans la presse spécialisée, les soluces de jeu, les guides de stratégie ou encore les vidéos de jouabilité.

Comme l'indiquent Carter, Gibbs et Harrop, le méta-jeu peut s'intégrer comme manière acceptable de jouer ou encore être rejeté comme pratique ludique inacceptable. Or, le statut de méta-jeu du glitche se rattache aussi aux interactions sociales qui naissent de son processus de ludicisation (ou de déludicisation). Par exemple, avant que le *strafe jumping* soit transformé en technique de jouabilité reconnue, le glitche fut d'abord rejeté par les développeurs. En décortiquant les communiqués archivés en ligne du créateur de *Quake* John Carmack, Lederle-Ensign et Wardrip-Fruin rapportent dans leur article « What is Strafe Jumping? » que le concepteur s'est opposé au glitche durant le développement de *Quake III : Arena* en le qualifiant de bogue exploitable :

Some reasonable messages have convinced me that a single immediate jump after landing may be important to gameplay. I'll experiment with it. *Strafe jumping is an exploitable bug*. Just because people have practiced hard to allow themselves to take advantage of it does not justify it's existence [sic]. When I tried fixing the code so that it just didn't work, I thought it changed the normal running movement in an unfortunate way. In the absense [sic] of powerups or level features (wind tunnels, jump pads, etc), the game characters are supposed to be badasses with big guns. Arnold Schwarzenegger (sic) and Sigourney Weaver don't get down a hallway by hopping like a bunny rabbit. This is personal preference, but when I play online, I enjoy it more when people are running around dodging, rather than hopping. My personal preference just counts a lot (Carmack 1999 cité dans Lederle-Ensign et Wardrip-Fruin 2016, p. 140-141; je souligne).

Malgré les réticences auteuriales, la communauté s'est mobilisée comme force sociale pour défendre la valeur ludique du glitche afin de justifier avec succès sa place au cœur de

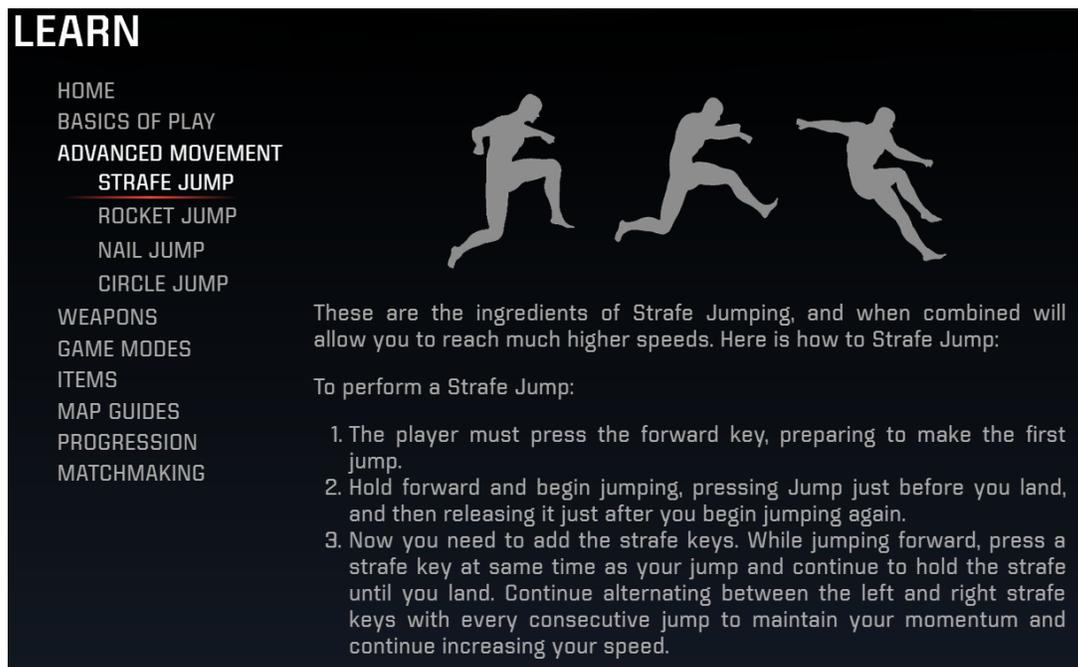
l'ortho-jeu. Comme le soulignent Lederle-Ensign et Wardrip-Fruin à propos du *strafe jumping* : « Although it was possible to fix the glitch, the player community intervened to preserve it. It is a strange example, in which a glitch enters into the game design space, and is eventually adopted by the player community (followed by some designers and developers) as a key game mechanic » (2016, p. 123). Du statut de bogue et de méta-jeu dans *Quake* en 1996, le *strafe jumping* fut incorporé dans l'ortho-jeu de *Quake III : Arena* en 1999. Plus encore, les propos des deux auteurs pointent vers une intégration mécanique plus formelle :

Strafe jumping, and associated movement techniques like circle jumping, were originally enabled by bugs dating from the first *Quake* (id Software, 1996). The player community mastered their use and incorporated them into the metagame. By the release of *Quake III Arena* three years later, official maps were being designed to specifically incorporate high skill “jumps,” which allow shortcuts through a level, but require practice to hit the correct vectors every time (2016, p. 124).

Dans son acte de colloque « Understanding single player computer games as experimental systems » (2016), Möring identifie le même type de trajectoire pour le cas du saut de roquette. L'auteur argumente cette évolution de manière plus philosophique : « However, as soon as rocket-jumping becomes a standard tactic, it turns into a stabilized method (technical thing) and a common way of playing *Quake III Arena*. To say it with Heidegger[,] rocket-jumping will no longer be a form of authentic gameplay but become inauthentic » (2016, p. 7). En effet, à partir de *Quake III : Arena*, le *strafe jumping* ainsi que le *rocket jumping* sont envisagés comme deux mécaniques de jeu à part entière. À travers mon expérience et mes analyses de *Quake III Arena*, j'ai pu observer que la conception de niveau est orchestrée pour solliciter et avantager l'utilisation de ces deux astuces de navigation. Cela s'est traduit entre autres par des espacements plus prononcés entre certaines plateformes dont les fossés ne peuvent être franchis qu'à l'aide de ces mécaniques. On dénote des tableaux dont l'étagement encourage l'utilisation des glitches pour emprunter des raccourcis en passant plus aisément d'un palier à un autre. Différentes cartes de jeu répartissent les items les plus puissants à travers des localités impossibles à atteindre sans l'exécution des trucs de saut. On trouve des arènes symétriques où l'issue d'un affrontement repose largement sur la prise de possession rapide des ressources. Les tableaux organisent davantage la jouabilité sur le plan de la verticalité en capitalisant sur les figures architecturales du long couloir, des parois murales courbées et des espaces à aire ouverte (par opposition aux corridors sinueux et aux labyrinthes contigus avec des coins en angle que

l'on retrouve dans *DOOM* et *Quake*). De telles configurations spatiales facilitent l'accumulation et la préservation de la vitesse en plus de favoriser l'exécution de trajectoires de navigation beaucoup plus complexes, dynamiques et spectaculaires.

Plus récemment, on constate que dans la version en accès anticipé du FPS multi-joueur en ligne *Quake Champions* (id Software, 2017-), le *strafe jumping* et le *rocket jumping* sont expliqués textuellement à l'aide de pictogrammes dans la sous-section « Advanced Movement » du tutoriel qui est disponible depuis le menu d'ouverture (Fig. 1.7).



**Figure 1.7 :** Explication textuelle du *strafe jumping* dans la section « Advanced Movement » du tutoriel officiel disponible dans la version en accès anticipé de *Quake Champions* (id Software, 2017-). Dans le menu de gauche, on voit également l'onglet « Rocket jump » qui atteste de la lexicalisation des deux glitches dans l'ortho-jeu.

De plus, cette itération de la série simplifie considérablement l'exécution du *strafe jumping*. Le joueur est dispensé de devoir maîtriser le synchronisme du saut répété exigeant d'intérioriser la rythmique précise avec laquelle appuyer sur la barre d'espace à chaque moment précis où l'avatar entre en contact avec le sol. Il suffit de maintenir enfoncée ladite barre d'espace afin que le *bunny hopping* s'effectue automatiquement. Cette nouvelle configuration des arrimages réduit la complexité du *strafe jumping* à l'articulation coordonnée entre les touches directionnelles du clavier et le maniement de la souris.

Les deux glitches étudiés ont été l'objet d'un processus de négociation et d'intégration à la fois ludique, technique et sociale. Leur état est passé de glitche ludicisé dans le méta-jeu de *Quake* à celui de mécanique de l'ortho-jeu dans *Quake III : Arena* et *Quake Champions*. Pour traduire une telle mutation qualitative, je propose d'utiliser l'expression « glitche mécanisé » puisque le *strafe jumping* et le *rocket jumping* ont été mécaniquement régulés puis recodés dans le design de jeu (d'où l'emplacement entre les zones du contrôle et du recodage dans la figure 1.1). Plus encore, l'aboutissement de ce phénomène de ludicisation demeure la normalisation de ces trucs de saut comme convention générique. La canonisation de ces deux techniques à l'échelle du FPS est le signe d'un tel déploiement. À ce propos, mes recherches confirment que le *strafe jumping* trouve des équivalents directs dans plusieurs franchises majeures du genre telles que *Wolfenstein* (1992-2017), *Soldier of Fortune* (2000-2007), *Counter-Strike* (2002-2014), *Painkiller* (2004-2012), *Halo* (2001-2017) et *Call of Duty* (2003-2018). Je peux en dire autant du saut de roquette qui s'observe sous différentes formes à travers des FPS comme *Halo : Combat Evolved*, *Halo 2*, *Painkiller* (People Can Fly, 2004), *Tribes: Vengeance* (Irrational Games, 2004), *Battlefield 2* (EA DICE, 2005), *Halo 3* (Bungie, 2007), *Team Fortress 2*, *Tribes: Ascend* (Hi-Rez Studios, 2012) et *Overwatch* (Blizzard, 2016).<sup>26</sup> Pour désigner ce basculement dans le champ des tropes de genre, j'emploie le terme « glitche conventionné » en plus de placer cette institutionnalisation du glitche dans la zone du recodage de la figure 1.1.

Si d'un côté le glitche est en mesure de circuler du méta-jeu à l'ortho-jeu jusqu'à la formule générique, de l'autre côté il est également une (res)source de para-jeu.<sup>27</sup> Il innerve des

---

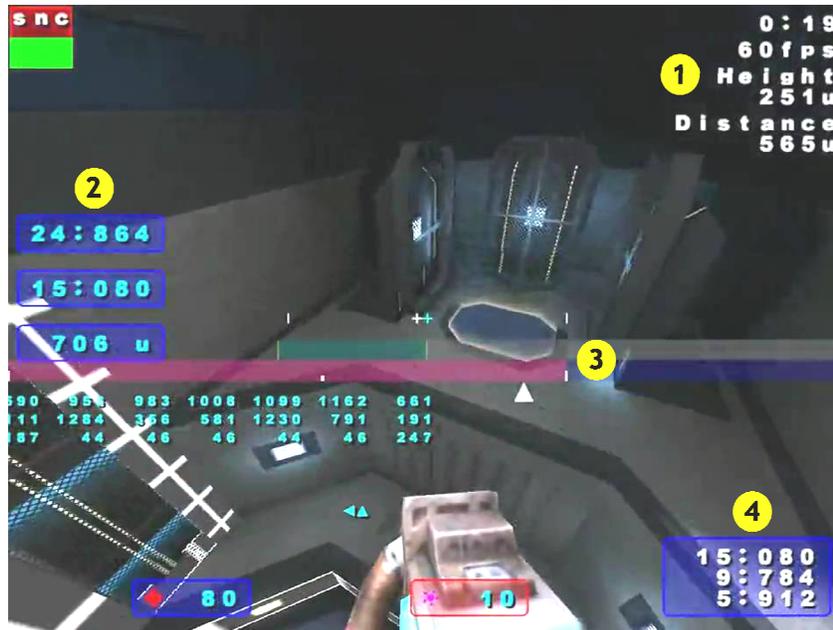
<sup>26</sup> La survivance et la circulation de ces deux glitches dans l'histoire du FPS reposent sur une réalité évoquée en introduction à savoir que plusieurs jeux vidéo parus après *Quake* ont été conçus à partir de modifications des moteurs de jeu en code source ouvert de id Software, et ce, avec toutes leurs imperfections physiques. Les filiations matérielles et fonctionnelles entre les engins de jeu employés dans le développement de plusieurs FPS est l'une des raisons permettant à des glitches comme le *strafe jumping* et le *rocket jumping* de s'inscrire dans l'histoire du genre à l'image d'une convention de design et de jouabilité.

<sup>27</sup> Lorsque Bainbridge et Bainbridge utilisent l'expression méta-jeu pour qualifier la chasse aux glitches, ils réfèrent à ce que Carter, Gibbs et Harrop nomment le para-jeu. Pour Bainbridge et Bainbridge, le méta-jeu renvoie au pouvoir de définir la nature du jeu. C'est dans cette perspective qu'ils affirment : « exploiting glitches and cheats can be moves in a metagame, in which the player rejects the rules that the video game manufacturer established and sets new criteria for winning » (2007, p. 71-72). En ce qui me concerne, je préfère employer la terminologie Carter, Gibbs et Harrop qui est plus précise et qui reflète l'usage commun et partagé du concept de méta-jeu. Ainsi, je réserverai la notion de méta-jeu pour renvoyer à l'exploitation des glitches compris comme ressources externes consolidées dans le contexte social, et ce, dans le but de mieux performer dans le cadre de l'ortho-jeu. La notion de para-jeu servira à désigner les pratiques autodéterminées du glitche qui sont auxiliaires à l'ortho-jeu et dont les motivations ne cherchent pas à répondre aux exigences du *ludus*, mais plutôt de la *paidia*.

activités ludiques parallèles ou adjacentes « avec des motivations distinctes de l'expérience de l'ortho-jeu, mais qui interagissent toujours avec l'ortho-jeu de manière fondamentale » (2012, p. 5). Avec le para-jeu, il est moins question de jouer au jeu ou de jouer au-delà du jeu. Il s'agit de s'amuser à côté du jeu en fonction de buts et de critères autodéterminés qui sont en lien avec l'ortho-jeu sans toutefois être aligné à ses objectifs préliminaires. Dans cet ordre d'idées, la chasse aux glitches, la quête des trophées, la farce vidéoludique, la course vidéoludique, la modification de jeu et la création de machinimas peuvent être considérées comme des para-jeux parce que « la signification et le but de ces activités de jeu [sont] construits à partir des motivations du joueur qui se trouvent au-delà de ce qui peut être expérimenté à travers l'ortho-jeu ou de ce qui est pertinent au contexte du jeu » (2012, p. 5).

La conversion *DeFRaG* (DeFRaG team, 2000) disponible pour l'œuvre *Quake III : Arena* traduit le rôle du glitche vis-à-vis la mise en place de para-jeux. Cet exemple est aussi l'occasion de préciser la signification de la zone de l'exception dans la strate du produsage de ma carte (Fig. 1.1). La proposition de *DeFRaG* est celle d'un jeu de parcours virtuel non-violent centré exclusivement sur les trucs de jouabilité tels que le *strafe jumping*, le *rocket jumping*, le *bunny hopping* et bien d'autres. L'objectif est de terminer différents parcours créés par la communauté et dont les environnements sont conçus expressément pour nécessiter une maîtrise sophistiquée des techniques de mouvement émergent. Pour soutenir l'apprentissage des acrobaties kinesthésiques, il est possible d'intégrer des options d'assistance à même l'affichage tête-haute comme des statistiques en temps réel, un cinémomètre, un chronomètre, des visualisations symboliques montrant les touches appuyées, une barre d'indication colorée guidant l'orientation de la souris pour maximiser l'effet des trucs de sauts ou encore une version fantôme de l'avatar qui reproduit une performance précédente (Fig. 1.8).

Afin d'enrichir la production de contenus audiovisuelle, *DeFRaG* est offert avec un module bonifié d'enregistrement de démos composé d'outils améliorés de recadrage de la caméra virtuelle. Autrement, plusieurs ressources en ligne telles que des glossaires, des tutoriels et des scripts sont mises à disposition des fans. La popularité de *DeFRaG* s'est manifestée à travers l'émergence et l'effervescence d'une scène culturelle singulière. Parmi les activités vidéoludiques de cette dernière, on retrouve une compétition de vitesse officielle appelée « DeFRaG World Cup » (<<https://dfwc.q3df.org>>). Il existe également un large inventaire de



**Figure 1.8 :** Exemple d’outil d’assistance pour la modification de jeu *DeFRaG* (DeFRaG team, 2000) disponible pour *Quake III : Arena* (id Software, 1999). Les points jaunes dans l’image sont de moi alors que la capture provient de eXpanderxl (2009). (1) : Compteur indiquant la hauteur et la distance de chacun des sauts. (2) : De haut en bas, les trois encadrés bleus renvoient au temps record, au temps actuel total du parcours et au cinémomètre mesurant les unités de vitesse. (3) : Deux barres horizontales avec un code de couleur guidant l’orientation et le déplacement de la souris. Le pointeur de cette dernière est représenté par la petite flèche blanche qu’il s’agit de garder hors de la zone rouge afin de cumuler un maximum de vitesse. (4) : Chronomètre compilant le temps total segmenté par tour de piste.

contenus additionnels téléchargeables ainsi qu’une quantité considérable de machinimas démontrant soit des records de temps soit des prouesses de jouabilité en mode « style libre » (*freestyle*). En tant que para-jeu reposant sur l’usage radicalisé des glitches mécanisés, *DeFRaG* est sans conséquence sur le *ludus* et sa pertinence pour le méta-jeu de l’œuvre originale est neutre (ou minime si on envisage la modification comme un site d’entraînement pour les trucs de saut). Cet exemple illustre les affinités possibles entre le para-jeu et le glitche lorsque ce dernier ouvre l’ortho-jeu sur différentes activités vidéoludiques parallèles et optionnelles. Ici, les glitches mécanisés servent d’autres fins qui dépendent des motivations personnelles des glitcheurs en l’occurrence la volonté de prolonger et de repenser l’expérience de *Quake III : Arena* dans l’optique du parcours virtuel, du jeu de plateforme et du jeu de course.

La notion de para-jeu est aussi l’occasion de préciser le concept de glitche par le prisme de la chasse aux glitches. Dans le cadre de cette forme d’appropriation paraludique, le potentiel d’erreur stimule une contre-jouabilité paralogique, métaludique et rétro-ingénierique qui

cherche à démystifier le fonctionnement des jeux, à retracer le travail de conception, à dénicher tous ses artefacts ainsi qu'à partager cette connaissance émergente en communauté. Dans ce cas particulier, ladite chasse s'apparente à la chasse aux œufs de Pâques (*Easter egg hunting*). Ce parallèle est d'ailleurs soulevé par Newman ainsi que par Tipton et Murff :

[T]he revelation that glitches might uncover parts of the game that could be considered canonical or Easter Eggs or at the very least inspire creativity and continued interest in the game, spurs on the glitch-hunters (Newman 2008, p. 118).

Players have turned these glitches into a form of egg hunting, posting videos of these odd behaviors on YouTube (Tipton et Murff 2014, p. 456).

Dans cette optique, la découverte du glitche se présente comme un défi implicite et autodéterminé, c'est-à-dire une forme de *paidia* instituée en nouveau *ludus*. L'objectif ludique prend la forme d'une quête aux bogues de programmation et aux fautes de conception qui sont traités comme des secrets, des surprises et des bonus que les créateurs ont laissés dans leurs œuvres par accident et par inadvertance. En dépit de l'enjeu de l'intentionnalité, le glitche cadre pleinement dans la définition des œufs de Pâques fournie par Nooney dans son chapitre de livre « Easter Eggs » : « Easter eggs are digital objects, messages, or interactions built into computer programs by their designers. They are intended as a surprise to be found by the user, but they are not required in order to use the program » (2014, p. 165). En clair, les œufs de Pâques sont aux chasseurs d'œufs ce que les glitches sont aux chasseurs de glitches, c'est-à-dire des indices dissimulés du geste créateur, des mystères cachés, des interactions à trouver et des localités clandestines à découvrir. Plus encore, leur méthode respective se recoupe en plusieurs points, notamment sur le plan de l'essai-erreur, de la sérendipité, de l'exploration extensive de l'environnement ou encore de l'expérimentation libre avec les fonctionnalités du système. En ce sens, la chasse aux glitches et la chasse aux œufs de Pâques se démarquent comme des parajeux de type « cherche-et-trouve ». Dans certains cas, les créateurs stimulent eux-mêmes cette chasse au trésor en offrant des récompenses aux fans qui s'affairent à identifier des bogues puis à les signaler en remplissant des rapports (les fameux *bug reports*).

Le parallèle se prolonge à la lumière de la distinction établie par Consalvo entre les œufs de Pâques décoratifs et fonctionnels :

While functional eggs have since branched off to become more aligned with cheat codes and other functional gaming « enhancements », purely decorative eggs still appear in games, either as stand-alone items or rooms to discover, or as found abilities that do little or nothing to gain advantage in gameplay, except increase enjoyment (2007, p. 19).

Le glitche peut ainsi s'incarner en para-jeu dès qu'il prend les contours d'un œuf de Pâques décoratifs et fonctionnels n'ayant aucune incidence sur l'ortho-jeu ni le méta-jeu. En guise d'exemples, on peut rappeler les plaisirs ornementaux et autosuffisants qui sont sous-jacents à la découverte de *MissingNO.* dans *Pokémon Red and Blue*. Il en va de même pour les dysfonctionnalités découlant des glitches de sortie de carte liés au *proximity mine climbing* de *Deus Ex* ou encore des aberrations kinesthésiques attribuables à la déformation éclectique du corps de l'avatar dans les vidéos de *Skate 3* réalisées par HelixSnake.

L'interpellation ludique et l'attrait social autour du glitche appréhendé comme œuf de Pâques reposent sur le postulat que tout jeu est inévitablement publié avec des erreurs ayant échappé à la sagacité des créateurs malgré les efforts déployés au moment de la conception et du testage de jeu. Le défi paraludique est de mettre en lumière la faute d'inattention qui se cache assurément quelque part et que les créateurs veulent voir disparaître. Ce faisant, ce para-jeu est dynamisé par la volonté des producteurs de corriger les glitches et d'attraper ceux qui en abusent. À cette échelle, l'activité de type cherche-et-trouve se prolonge en jeu du « chat et de la souris » prenant place entre les concepteurs et les glitcheurs. Pour reprendre une formulation de Bainbridge et Bainbridge à propos de la chasse aux glitches : « ceci peut être un jeu de maître joué contre le programmeur » (2007, p. 73). Pendant que les concepteurs travaillent à neutraliser les glitches et à contrôler les glitcheurs, ces derniers filent entre les mailles du système pour exposer ses failles en se montrant plus rapides, agiles et rusés que leurs opposants. Dans cette perspective, toutes réactions possibles des concepteurs dans le contexte social (communication écrite, annonce publique, sanctions, correctifs de jeu, etc.) participent d'un sentiment de réussite et de fierté pour le glitcheur. De même, l'éventualité de subir des conséquences punitives accentue le goût du risque qui selon Krapp est une dimension importante des plaisirs du glitche : « what is attractive about the glitch is that it is a risk players incur but also something they seek to harness. [...] Deliberately inducing a glitch can be risky in live play, especially in competitive online situations » (p. 213). Enfin, ajoutons que l'altération du code revigore le para-jeu puisqu'elle s'accompagne de la promesse de nouveaux glitches.

Du point de vue des concepteurs, le glitcheur peut autant faire office d'antagoniste que d'adjuvant. Cela dit, dans l'œil du chasseur, cette forme de para-jeu s'effectue sans aucune animosité. Bien au contraire, Newman explique que la chasse aux glitches est plutôt une affaire d'admiration pour leurs créateurs et de fétichisation techno-culturelle pour les jeux :

The idea that what might be seen as shortcomings in the game's system might be read as a morsel to be found and savoured by the expert gamer is an interesting one. We could treat this as an over-compensatory, even self-deluding, attempt *to prove the perfection of the game and sanctify its developers*. However, far from trying to draw attention away from inconsistencies or flaws, the practice of glitch-hunting demonstrates a willingness to expose such limitations (2008, p. 113-114; je souligne).

En définitive, les qualités erronées, émergentes et accidentelles du glitche font de ce dernier un outil important pour le méta-jeu, l'ortho-jeu et le para-jeu. Envisagé de la sorte, le glitche prend les contours d'une ressource externe, d'une stratégie supérieure, d'une potentielle amélioration mécanique ou encore d'un œuf de Pâques. Cependant, si la contre-jouabilité innovante s'apparente de très près au méta-jeu et que la contre-jouabilité paralogique résonne intimement avec le para-jeu, ces liens théoriques n'offrent que très peu d'éclaircissements sur la transgressivité du geste. En effet, le glitche a tendance à écarter le glitcheur du rôle de « joueur implicite » tel que défini par Aarseth dans un acte de colloque intitulé « I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player » (2007) :

The implied player, then, can be seen as a role made for the player by the game, a set of expectations that the player must fulfill for the game to “exercise its effect”. [...] Even more than the implied reader, the implied player has a concrete, material existence, because the game will not be realized unless some mechanism allows player input. If we also link the notion of the implied player to Gadamer's notion of the unfree player subject, we can start to see the implied player as a boundary imposed on the player-subject by the game, a limitation to the playing person's freedom of movement and choice (p. 132).

Or, lorsque les théoriciens du glitche argumentent que l'artefact en question contrevient aux intentions des concepteurs, c'est pour signifier un déphasage entre les comportements du joueur réel et ceux commandés par le joueur implicite matérialisé à travers les structures de design. Dès l'instant où le glitche génère un glissement actionnel par rapport aux contours du joueur implicite, on peut affirmer suivant Aarseth que le glitcheur actualise un « jeu transgressif » :

All these moments, whether celebrated or derided as cheating, represents a transgression of the implied player. Transgressive play is a symbolic gesture of rebellion against the tyranny of the

game, a (perhaps illusory) way for the played subject to regain their sense of identity and uniqueness through the mechanisms of the game itself (2007, p. 132).

La possibilité de concevoir l'utilisation du glitche dans l'optique du jeu transgressif pointe vers une dernière couche conceptuelle. Cette cinquième appartenance théorique est formulée en référence à la notion de « contre-jouabilité » (*counterplay*) de Meades (2015).

## 1.6. Contre-jouabilité

En 2012, Meades publie un article intitulé « Why we Glitch: process, meaning and pleasure in the discovery, documentation, sharing and use of videogame exploits ». À travers cette contribution, l'auteur instaure un rapprochement théorique important entre le glitche et la contre-jouabilité. Dans son ouvrage *Understanding Counterplay in Video Games* (2015), le chercheur prolonge et raffine son concept qu'il définit de la manière suivante :

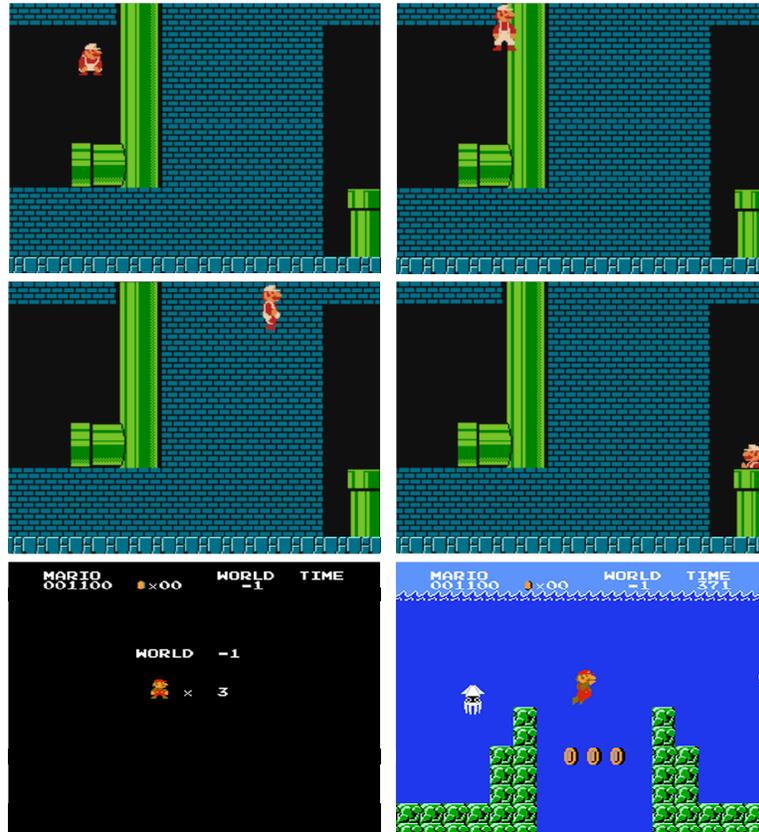
The term « counterplay » is repurposed here to encapsulate play that is understood as oppositional, anti-social, and even criminal by its players and observers. Counterplay can therefore be regarded as being counter to the general expectation of compliant conventional play and instead contains a dynamic that works against rules, against other players, seeks alternate ways of playing and potentially different pleasures (2015, p. 1).

Parmi les gestes de contre-jouabilité étudiés par Meades, on retrouve les contenus d'utilisateur offensants, la farce vidéoludique, les stratégies de rehaussement par collusion (*boosting*), le piratage de matériel de jeu, les modifications illicites de jeu ainsi que la pratique du glitche. Le dénominateur commun de ces manières transgressives de jouer reste la volonté de s'amuser dans le sens contraire des attentes, des règles, des lois et surtout « contre [les] “configurations, processus, rythmes, espaces et structures” des jeux vidéo» (Apperley 2010 cité dans Meades 2015, p. 182). La contre-jouabilité est alors campée du côté de la *paidia* puisqu'il s'envisage comme une activité ludique dérégulée, chaotique, turbulente et marquée par le goût du désordre, de la destruction et du renversement.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Le préfixe « contre » dans l'idée « contre-jouabilité » désigne un refus de s'assujettir au *ludus* compris au sens du mot anglais « game » qui renvoie à une « activité basée sur des règles » (Juul 2005, p. 28). Il signale également une transgression du concept anglophone de « game-play » qui s'apparente à la participation interactionnelle idéale découlant d'une attitude ludique optimale où le jeu (*game*) se joue (*play*) comme il se doit. Mon choix d'adapter le concept de contre-jeu par la notion de contre-jouabilité découle de cette volonté de faire référence non seulement au rejet du *ludus* ou du *game*, mais surtout à la transgression du *game-play*.

Ce dérapage par rapport au *ludus* est bien explicité par l'accès au fameux *Minus World* (Fig. 1.9) dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) qui représente un cas iconique de contre-jouabilité sur le mode de l'exploration (voir Fig. 1.1).



**Figure 1.9** : Méthode pour accéder au *Minus World* dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). À lire de gauche à droite à partir du haut. Source : Super Mario Wiki (2019).

Comme le prescrit la méthode, Mario doit être à l'état « grand » et se poser sur le dessus de la portion horizontale du dernier tuyau en forme de « L » inversé qui mène habituellement à la fin du monde 1-2. Il s'agit de se positionner à l'extrémité gauche dudit tuyau, de s'accroupir puis d'effectuer un saut de précision vers la droite en direction du haut du mur, et ce, toujours en prenant soin de ne pas briser la dernière brique du plafond adjacente à la portion montante du canal vert. Le glitcheur doit synchroniser son bond en manœuvrant Mario en position accroupie afin de réaliser une courbe très minutieuse alignant l'avatar avec la rangée de blocs qui précède le plafond. Si le tout est bien exécuté, Mario passera à travers le tuyau qui se dirige vers le haut de l'écran. Il pourra dès lors accéder à un passage invisible permettant de passer à travers le mur

de brique. Ce couloir anormal aboutit vers trois tuyaux constituant une zone de téléportation menant aux mondes 2, 3 et 4. Cependant, tant que le joueur ne fait pas défiler l'écran trop loin vers la droite, les tuyaux de gauche et de droite mèneront au *Minus World* dont la nomenclature prend la forme inusitée « World -1 ». Ce dernier est un équivalent du monde 2-2 qui se déroule sous l'eau, à la seule différence qu'il n'existe aucun moyen de le terminer. À la manière d'une boucle infinie, l'utilisation du dernier tuyau au bout du tableau ramène Mario au début du niveau.

L'accès au *Minus World* quitte le champ du *ludus* pour glisser dans le domaine de la contre-jouabilité paralogique. Le glitcheur ne cherche plus à terminer le monde 1-2 dans le but d'aller sauver la princesse Peach de l'emprise de Bowser. Il n'utilise plus les tuyaux comme moyen de transition pour atteindre la fin du jeu et n'envisage plus les murs verticaux comme des frontières ludiques délimitant l'espace légitime de jeu. Il ne s'agit plus d'éviter les fossés et les projectiles pour ne pas mourir. Il n'est plus question de respecter les limites de temps, de progresser vers l'avant ou encore d'amasser des améliorations. Le chasseur de glitche détourne les objectifs initiaux dans le sens contraire du jeu. Il aspire à atteindre une zone de débogage découverte et valorisée par la communauté de fans et dont la structure en boucle forme un cul-de-sac vidéoludique d'aucun intérêt pour l'ortho-jeu. Les règles sont ignorées et remplacées par des objectifs préludiques autodéterminés.

Si le glitche peut se définir dans l'optique de la contre-jouabilité au sens d'aberrations mécaniques et de contre-jouabilité, c'est précisément parce qu'il stimule une manière transgressive de jouer qui contrevient à la posture de joueur implicite matérialisée par les structures de design. Cela dit, la résonance avec la contre-jouabilité s'étend au-delà des dimensions ontologiques et s'enracine aussi dans le contexte social. Définir le glitche en tant que contre-jouabilité implique de lui reconnaître ses qualités transgressives en regard de certaines normes d'équité ludique. Or, Meades théorise cinq discours de la transgression couramment mobilisés pour rationaliser l'acte de contre-jouabilité que j'ai pris soin de synthétiser dans un tableau pour faciliter la consultation (Tab. 1.1) :<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Je propose un résumé des cinq cadres discursifs de la transgression présentés par Meades (2015, p. 30-41). Évidemment, l'auteur fournit des explications beaucoup plus détaillées dans son ouvrage. Je m'en tiens à dresser

## Cinq discours de la transgression pour cadrer la contre-jouabilité selon Meades (2015, p. 30-41)

### 1) La transgression comme *pathogène* :

Le geste transgressif est présenté comme destructeur, déviant, anormal et même criminel parce qu'il valorise l'individualisme, le déséquilibre et la fragmentation du tissu social au détriment de la solidarité et de l'union. Il est l'objet d'une méfiance en plus d'être qualifié de menaçant, dangereux, infectieux et potentiellement viral.

### 2) La transgression comme *résistance* :

Le geste transgressif sert à contester les inégalités et les oppressions. L'objectif est de convaincre l'opinion sociale de la validité des revendications (quête de reconnaissance) et d'aller chercher un maximum d'adhérents (phénomène de recrutement et de persuasion) afin de discréditer, de renverser puis de transformer les structures de pouvoir, les mécanismes de contrôle et les règles.

### 3) La transgression comme *maîtrise* :

Le geste transgressif ignore et nie l'autorité des systèmes ainsi que l'effet régulateur des conventions morales. Il se réalise sans aucune considération pour son acceptabilité sociale, ses répercussions sur autrui et son caractère amoral. Le but est d'atteindre un état de supériorité et d'émancipation individuelle face aux règles, au code d'éthique et aux normes comportementales.

### 4) La transgression comme *identité* :

Le geste transgressif participe de la construction identitaire et de l'expression stylistique du sujet. La violation des règles permet l'aménagement d'une marge au sein de laquelle des groupes forment des sous-cultures qui sont régies par leurs propres langages, systèmes des préférences, codes vestimentaires, habitudes de vie, etc.

### 5) La transgression comme *carnaval* :

Le geste transgressif instaure le climat de festivité hostile du carnaval durant lequel s'opère un renversement temporaire des hiérarchies sociales. Le chaos et l'anonymat autorisent l'humiliation, la moquerie et la critique. Le plaisir cinglant, gratuit et cathartique du rire vient ridiculiser et tourner en dérision les positions sociales tout en rappelant la fragilité des structures de pouvoir. Il en résulte un nivellement symbolique permettant de ventiler des normes contraignantes.

**Tableau 1.1** : Synthèse des discours de la transgression basée sur les travaux de Meades (2015, p. 30-41).

À la lumière de ces cinq cadrages discursifs de la transgression, il est possible de raffiner la définition du glitche en cinq points. Premièrement, Meades suggère une conceptualisation de l'artefact en tant qu'élément pathogène perçu comme un agent problématique qui est traité avec hostilité à partir de la rhétorique de la « pathogénie ». Le glitche est discuté comme une entité maligne et toxique qui ouvre sur le fléchissement des règles, l'exploitation déloyale des bogues et le détournement des failles de conception. Il est le point de départ d'une contre-jouabilité

---

le portrait général de chacun des cadres afin d'aborder avec plus de clarté les manières de conceptualiser le glitche dans l'optique du contre-jeu.

déviante et illégitime qui ruine l'expérience de jeu et cause des dommages matériels, économiques et affectifs. Il est le site d'abus dans la même optique que la couche conceptuelle de la tricherie. À l'intérieur de ce cadre de pensée, le glitche s'envisage comme virus et parasite qui contaminent et corrompent le jeu. Évidemment, il s'agit principalement du discours employé par les développeurs, entre autres lorsque ces derniers tentent de réguler la propagation ravageuse de glitches pour protéger leur vision de l'ortho-jeu.

Deuxièmement, appréhendé selon le discours de la transgression comme « identité », le glitche devient un marqueur de distinction et un objet de socialisation. Comme le suggère Meades, l'un des intérêts fondamentaux derrière les pratiques du glitche est de développer une réputation de glitcheur expert et d'être reconnu comme tel par les joueurs réguliers, les concepteurs et d'autres glitcheurs. L'appartenance à cette communauté de pratique s'exprime à travers un style de jeu transgressif, une maîtrise des techniques de contre-jouabilité, un rapport expérimental à la matérialité vidéoludique, des connaissances savantes sur le design de jeu, l'usage d'un lexique spécialisé et la participation à des activités d'internaute communautaires (partager des contenus en ligne, contribuer à des forums de discussion, bonifier des entrées d'encyclopédie participative, commenter les glitches des autres, donner des conseils à de nouveaux membres, etc.). Cette étiquette identitaire devient la pierre d'assise à partir de laquelle le glitcheur arrive à être reconnu comme professionnel, à intégrer un clan, à générer des revenus sur YouTube et à participer au développement des jeux vidéo (Meades 2015, p. 115).

Troisièmement, aux côtés des enjeux identitaires on retrouve un désir de « maîtrise ». Suivant cette ligne de pensée, l'exploitation du glitche s'ouvre sur une forme de jeu « sans aucun soucis pour les règles ou les lois, l'impact sur les autres ou encore les éventuelles répercussions sur le protagoniste » (Meades 2015, p. 36). Le glitcheur ignore l'équité ludique pour s'élever au-dessus des normes et exposer sa domination sur le système et les autres usagers. Dans cette perspective, l'artefact sert d'outil non seulement pour réaffirmer sa supériorité sur les joueurs novices, mais surtout envers les développeurs, les testeurs de jeu et les responsables du contrôle qualité, notamment en leur montrant où ils ont échoué. Le glitche est l'occasion d'une émancipation vis-à-vis du joueur implicite, du contrôle auteurial et de la codification des comportements. Sous cet angle, il devient aussi un objet d'affranchissement moral qui s'accompagne d'une acquisition de pouvoir et d'influence sur la matérialité vidéoludique.

Paradoxalement, il s'agit d'une volonté de puissance qui se déploie en vertu d'une séduction, d'un amour et d'un respect profond pour le jeu et ses créateurs. Selon l'idée de la transgression comme maîtrise, le glitche représente un moyen de s'immiscer dans le développement d'un jeu ou mieux dans l'industrie comme le souligne Meades :

Instead of claiming superiority to the creators of the game, the majority of glitchers I spoke to articulated a yearning to be viewed as peers and hoped to enter the industry in some capacity. In these instances the display of mastery takes on the role of a resume or curriculum vitae. There is an assumption – actually a desire – for the glitches to be patched and order to be reinstated. This is recognition that fuels further glitching and reinvigorates the act (2015, p. 114-115).<sup>30</sup>

Quatrièmement, le cadre discursif du « carnaval » se constate lorsque les loisirs du glitche cherchent à perturber temporairement la stabilité d'une partie de jeu et à se moquer de l'ordre socio-ludique qui hiérarchise les acteurs culturels. À ce titre, Meades indique que la dissémination d'un glitche représente une « egalitarian invitation to misrule, and as the glitch is developed, repurposed, and appropriated by other players, its ownership shifts to the collective, anonymous mass of the public » (2015, p. 115). Défini en référence au carnaval, le glitche adopte les contours de l'artifice, du tour, du piège et de la feintise. Il est employé pour faire dérailler le jeu, jouir des vertiges du risque, instiguer un chaos festif dans la collectivité et ventiler d'une structure de jeu trop rigide. L'artefact devient un levier pour inverser temporairement la hiérarchie consolidée par le jeu, niveler les inégalités de pouvoir entre usagers de statut social différent, critiquer les joueurs inauthentiques ou trop sérieux, subvertir l'autorité des règles et ridiculiser les conventions de l'équité ludique.

Cinquièmement, le discours de la « résistance » désigne l'idée de jouer avec le glitche pour « apporter du changement » (Meades 2015, p. 34). Suivant cette logique, le glitche devient un accessoire pour transformer les systèmes. Il incarne une technique d'intervention pour altérer les comportements. Il s'appréhende comme outil d'action directe pour s'autonomiser par rapport au rôle contraignant de joueur implicite programmé par l'auteurialité procédurale. Selon Meades, puisque la pratique du glitche est une forme de contre-jouabilité motivée par amour, la résistance est le cadre discursif qui s'applique le moins (je reviendrai sur cette affirmation que

---

<sup>30</sup> Au chapitre 6, j'explorerai plus en détail les passerelles qui existent entre la pratique du glitche et l'industrie du jeu vidéo. À ce stade de la réflexion, l'important est de comprendre que les glitcheurs transitent parfois par la transgression pour faire étalage de savoir-faire sophistiqués et que cette démonstration leur permet dans certains cas d'obtenir des contrats de travail dans l'industrie en tant que testeur de jeu.

je critiquerai au chapitre 10). Conceptualiser le glitche dans la perspective de la contre-jouabilité offre une profondeur théorique à propos de sa dimension transgressive. Le glitche peut dès lors se concevoir comme virus pathogène, marqueur de distinction, instrument de domination, artifice pour le carnaval et arme de contre-pouvoir.

### 1.7. Définir le glitche

Ce premier chapitre est venu étayer six couches de définitions du glitche prégnantes dans les études vidéoludiques. Il a été expliqué qu'au sein de toutes situations de jeu assimilables à la notion de glitche, il existe une affiliation possible avec les concepts de bogue (faute, erreur, échec), d'émergence (comportement inattendu, surprise, motif stratégique), de contingence (accident, hasard, coïncidence), d'exploit (tricherie, faille, abus, truc et astuce), de méta-jeu et de para-jeu (ressource externe, stratégie supérieure, œuf de Pâques) puis de contre-jouabilité (pratique pathogène, marqueur identitaire et outil de domination ou de contestation).<sup>31</sup> À la lumière de ce portrait, on peut consolider une définition multidimensionnelle outillée pour saisir la complexité des tensions ludo-politiques du glitche :

Dans la culture du jeu vidéo, le glitche désigne un dérapage comportemental observable (1), de nature ornementale ou fonctionnelle (2), qui est interprété dans un contexte donné (3) comme une contingence non-bloquante émergeant au sein de la matérialité vidéoludique (4) et dont les glissements de sens et d'utilisation (5) transforment la marge de liberté disponible pour la contre-jouabilité paralogique ou innovante (6).

Les six propositions formant cette conceptualisation du glitche reflètent les couches de sens introduites dans ce premier chapitre. Premièrement, j'ai décidé de donner préséance à l'idée de « dérapage comportemental observable » pour deux raisons. D'abord, l'idée de dérapage comportemental peut renvoyer à la fois à un comportement mécanique déréglé du design d'un jeu (le *game*) ainsi qu'à un comportement humain de contre-jouabilité contraire aux normes d'usage du jeu (le *play* et le *game-play*). Dès lors, cette formulation se situe à la jonction de

---

<sup>31</sup> Je profite de cette énumération des différentes manières de concevoir le glitche vidéoludique pour spécifier un élément de vocabulaire se répercutant à l'échelle global de ma thèse. Pour limiter les innombrables répétitions du mot « glitche » et amener de la variété dans la formulation des phrases, j'aurai souvent recours aux alternatives susmentionnées. Cela dit, je suis conscient que le glitche se conçoit différemment en tant que bogue, accident ou encore faille (et comme bruit à partir du chapitre 7). Une fois que ces distinctions sémantiques sont admises, je m'autorise un usage flexible, mais consciencieux des notions équivalentes à des fins de style.

l'artefact systémique et de la pratique transgressive.<sup>32</sup> Ensuite, ce premier postulat insiste sur le critère d'observabilité défendu par Goriunova et Shulgin (2008, p. 111), Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 109), Jaroslav Švelch (2014, p. 2544) et Jan Švelch (2015, p. 57). Cet élément de définition est primordial dans la mesure où le glitche qui passe inaperçu n'existe pas. Pour le dire de manière moins polémique, le glitche qui est ignoré ou qui n'est pas actualisé dans l'expérience pragmatique de l'interprétant reste dans un état latent qui le réduit au silence malgré son effectivité. Pour qu'il y ait glitche, il faut effectivement qu'un comportement soit perçu et interprété comme tel.

Deuxièmement, puisque les dérapages comportementaux observables peuvent à la fois relever de l'interactif et du non-interactif, ma définition réfère aux parallèles entre le glitche et les œufs de Pâques afin de préciser que lesdits comportements peuvent être de nature « ornementale » ou « fonctionnelle ». En effet, une aberration vidéoludique peut autant être d'ordre représentationnel que simulationnel puisque ses effets de corruption peuvent s'étendre de la composition audiovisuelle des représentations jusqu'à la déformation des structures mécaniques de la simulation. Cette double possibilité a été bien illustrée à travers les cas de *MissingNo.* ou encore la vidéo de *Skate 3* réalisée par HelixSnake.

Troisièmement, j'ai pris soin de donner préséance aux notions d'interprétation et de contexte. L'identification d'un glitche n'est pas une affaire d'ontologie contrairement à ce que laisse présager une approche formaliste. Elle dépend nécessairement d'un interprétant-interacteur qui mobilise ses savoirs et ses savoir-faire dans le cadre d'un contexte de réception régi par un horizon d'attentes. Pour le joueur néophyte de *Quake*, voir un adversaire naviguer à toute allure grâce au *strafe jumping* peut s'envisager comme une forme de déplacement standard

---

<sup>32</sup> À contrario des définitions de Goriunova et Shulgin (2008, p. 110), Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 109) et Jan Švelch (2015, p. 57), ce premier postulat évite de cantonner le glitche aux irrégularités techniques et étend son horizon référentiel aux comportements humains de contre-jouabilité. Ce faisant, le glitche peut désigner des écarts de conduite qui ne découlent pas à proprement parler d'un bogue ou d'un échec systémique, mais qui dans le contexte du jeu produisent des aberrations interprétatives et interactionnelles interférant avec le flux habituel du jeu et de la jouabilité. Comme dans le cas du saut de roquette, le glitche être produit par des gestes de contre-jouabilité articulés à partir de fonctionnalités normales et opérantes. À ce propos, le tracé socio-technique qui sera présenté au chapitre 6 montrera que dans le monde de la radio commerciale des années 1940, le mot « glitch » servait à désigner des erreurs de diction ou des bévues dans l'enchaînement énonciatif du programme radio. Ici, le glitche renvoie à un comportement humain (oubli, lapsus, faute d'inattention, trou de mémoire, déjà-vu, irruption de souvenir, etc.) qui dérape par rapport à un projet actionnel. Dès lors que les fausses manœuvres et les maladroites de performance font partie de l'*anarchéologie* du glitche, il apparaît pertinent de faire écho aux signes-traces de cet héritage oublié dans ma définition.

ou encore comme les effets d'un pouvoir particulier. Inversement, pour le joueur expert comme pour le concepteur, l'observation de cette technique sera conçue comme la manifestation d'un glitche ou d'un bogue exploitable. Pour reprendre les mots de Demeilliez énoncés dans son mémoire de maîtrise intitulé « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » : « [l]e glitch, c'est quand le fonctionnement de ce système s'écarte de l'horizon d'attente de l'utilisateur et que les résultats sont donc inattendus » (2016, p. 56). Dès lors, pour que le glitche s'actualise dans l'expérience pragmatique, les dérapages comportementaux observés doivent être interprétés comme des inter(ré)actions imprédictibles faisant office de glitche sans quoi ce dernier passe inaperçu.<sup>33</sup> Ce faisant, la notion de contexte de réception devient primordiale puisque les attentes, les interprétations et les inter(ré)actions sont codifiées par un ensemble de conventions historiquement situées, qu'ils s'agissent de normes esthétiques, génériques, socio-culturelles ou d'usage. À ce titre, on se réjouit de voir un penseur comme Jan Švelch conférer une place centrale à la notion de contexte dans sa théorisation du glitche :

The context is formed by conventions like representational modeling, natural physics (Galloway, 2006), cinematic realism (Manovich, 2002), and increase in audiovisual resolution (Krapp, 2011). These trends in video game design make glitches stand out even more palpably against our expectations, which are strongly rooted in our perception of everyday surroundings and real-life physics (2015, p. 56).

Si un dérapage comportemental observé peut s'interpréter en tant que glitche, c'est parce que son déroulement actionnel déroge du cours normal des événements tel qu'anticipé par un sujet dans un contexte donné. Or, dans le cas du jeu vidéo, le point de référence de la normalité est double. Sur le plan représentationnel, Švelch suggère à juste titre que les expectatives sont façonnées par les conditions phénoménologiques de l'expérience humaine quotidienne ainsi que les formes audiovisuelles du (photo)réalisme. La distorsion radicale et le catapultage irrégulier

---

<sup>33</sup> Je récupère l'idée d'inter(ré)action d'un chapitre de livre de Arsenault et Perron intitulé « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay » (2009). Les auteurs parlent d'« inter(ré)activité » (2009, p. 120) afin de préciser que l'expérience vidéoludique relève moins de l'interaction joueur-système, mais plutôt d'une suite de réactions anticipées et planifiées entre concepteur-système-joueur : « the entire game system and the events have been programmed and are fixed, and the designer has tried to predict the gamer's reactions to these events and develop the game [...] to react in turn to some of the gamer's reactions. [...], this temporal divide between the authorial figure and the gamer would place the video game more along the way of *inter(re)activity* than *interactivity* » (p. 120). Il apparaît que le glitche est fondamentalement inter(ré)actif puisqu'il repose sur un dérapage par rapport aux réactions qui ont été programmées par les concepteurs et celles qui sont attendues par les joueurs lors de la jouabilité. Par ailleurs, n'oublions pas que l'artefact est source de nombreuses réactions de la part de plusieurs acteurs culturels.

du corps de l'avatar dans *Skate 3* s'appréhendent comme glitche entre autres parce que dans le contexte d'un jeu qui tend vers une certaine imitation de la réalité, une telle épreuve de la réalité contrevient profondément aux lois de la nature en matière de gravité, de motricité et d'élasticité du corps. Sur le plan ludique, on peut ajouter que le contexte qui modélise la réception du glitche est aussi constitué de conventions de jouabilité. Dans cette perspective, l'horizon d'attentes d'un interprétant est structuré, d'un côté, par son bagage de connaissances et de compétences à propos des tropes de design et des normes interactionnelles d'un genre vidéoludique et de l'autre côté, par ses schématisations mentales à propos du joueur implicite, du fonctionnement du jeu et de l'équité ludique. Le *strafe jumping* de *Quake* comme le *proximity mine climbing* de *Deus Ex* au même titre que l'exploitation du système de vote de *Half-Life : Counter-Strike* sont des exemples ayant été définies comme exploit parce qu'ils sont entrés en conflit avec ce qui était collectivement admis comme l'ortho-jeu au moment où le glitche a fait son apparition. Dans les cas particulier du *strafe jumping* et du *rocket jumping*, les accidents de programmation ont subi un processus de ludicisation. Ils sont passés du statut de glitche ludicisé dans le méta-jeu pour ensuite devenir glitche mécanisé dans l'ortho-jeu de *Quake III : Arena* et dans le para-jeu *DeFRaG*. À ce jour, ils ont pris la forme de glitche conventionné dans le genre du FPS. Par conséquent, si ces deux trucs de saut étaient interprétés comme glitche dans le contexte de réception de la deuxième moitié des années 1990, les mêmes glitches sont nouvellement conçus comme mécaniques de jeu aux tournants des années 2000 avant de se cristalliser comme tropes génériques au cours de la première décennie du 21<sup>e</sup> siècle. L'inclusion du rapport à l'interprétation et au contexte dans une définition du glitche permet de rendre compte de ces possibilités de mutations qualitatives dans le temps.

Quatrièmement, la prévalence conférée à l'idée de contingence dans ma définition souhaite décentrer la primauté donnée à la dimension technologique qui est imprégnée dans le rapport au bogue, et ce, sans toutefois l'évacuer. À ce titre, la contingence apparaît comme le juste terme pour renvoyer, d'une part, à la faute, à l'erreur et à l'échec qui délimite la systématicité reproductible de l'erreur de programmation puis, d'autre part, au domaine de l'aléatoire, de l'imprévisibilité et du non-impossible. Afin de préciser davantage, je récupère le terme « non-bloquant » introduit par Robert (2013). Ce choix insiste sur le caractère partiel, temporaire, transitoire et non-fatal du glitche. Ainsi, je reconnais la propension de mon objet

d'étude non pas à paralyser complètement l'expérience, mais plutôt à aménager un espace de jeu supplémentaire en vertu duquel « un jeu vidéo ne se jouerait alors plus dans le même sens » (Robert 2013, p. 2). Par ailleurs, ce quatrième précepte précise que la contingence non-bloquante « émerge au sein de la matérialité vidéoludique ». D'un côté, il s'agit d'une façon de faire écho à la notion d'émergence qui se retrouve au cœur de la théorie du glitche. De l'autre côté, j'emploie la notion de matérialité dans le sens tripartite que l'archéologie des médias confère à cette notion, c'est-à-dire à la fois comme machinerie (matérielle et logicielle), plateforme (médiatique et idéologique) et pratiques culturelles (activité de production et de consommation). Compris dans une optique matérialiste plutôt que strictement systémique, le glitche s'envisage comme élément d'un réseau interreliant des technologies, des espaces régulés pour l'usage et des interacteurs interconnectés en vertu de leurs intérêts pour le jeu vidéo.

Cinquièmement, je récupère l'esprit du concept d'espace d'appropriation développée par Bonenfant dans son article « Des espaces d'appropriation » (2008). Je reprends les mots de l'auteure pour concevoir le glitche comme étant constitutif de « l'espace de liberté permettant au joueur de devenir le créateur de sa propre expérience ludique » (2008, p. 64). Deux raisons motivent cette décision. La première vise à reconnaître que l'artefact génère un espacement mécanique qui permet « l'existence d'un espace de jeu (de mouvements) » (2008, p. 64). La seconde cherche à arrimer le glitche à l'idée de « détournements de sens et d'utilisation » (p. 64). Par ailleurs, on remarque que ce cinquième postulat interchange le terme « détournement » par celui de « glissement ». Ce choix lexical souhaite aligner ma définition avec l'étymologie du mot « glitch » présentée dans l'introduction de ma thèse où j'ai relevé deux filiations spécifiques. D'un côté, une appartenance avec le verbe allemand « glitschen » (glisser) et son adjectif afférant « glitschig » (glissant). D'un autre côté, un lien de parenté avec le mot Yiddish « gletshn » qui veut dire « glisser » ou « déraper ». Cet ajustement étymologique rejoint les raisonnements selon lesquels les glissements interprétatifs et comportementaux du glitche sont rattachables aux domaines de l'émergence, de la tricherie, du méta-jeu, du para-jeu et de la contre-jouabilité. Qu'on le veuille ou non, tout glitche fait dévier le flux de la production de sens ainsi que le déploiement habituel de l'action. Peu importe qu'il s'agisse d'une éjection dans les marges du système, d'une anomalie audiovisuelle, d'une stratégie émergente, d'une faille exploitable, de la création d'un para-jeu ou encore de la production d'un correctif de jeu, les

glissements perpétrés par le glitche redirigent ou recodent inévitablement l'expérience de jeu. Dans la mesure où mon objet d'étude dynamise de tels glissements paralogiques et innovants, il devient indispensable d'en faire un enjeu de définition.

Sixièmement, pour rester inclusif par rapport au spectre des formes d'appropriation et d'exploitation (contrairement à Bonenfant qui se focalise davantage sur l'expérience du joueur), je greffe à ma théorisation une référence au potentiel transformateur de la contingence que je spécifie dans mon dernier postulat en indiquant que les glitches « transforment la marge de liberté disponible pour la contre-jouabilité paralogique ou innovante ». Dans cette vision des choses, je reconnais que l'artefact altère le processus de transformation perpétuelle de l'expérience vidéoludique. À ce titre, l'évocation de mes deux postures de contre-jouabilité joue une double référence. D'un sens, elle indique que les dérapages peuvent s'aligner avec des comportements d'exploration matérialiste, de redirection du sens et de création de contre-jeux. D'un autre sens, elle spécifie la possibilité que le glitche puisse participer à la renégociation et à la domination autant qu'à des opérations de contrôle et de recodage de la part des producteurs. Ce sixième fragment rend alors justice aux potentiels ludo-politiques ambivalents du glitche qui sont en tension entre, dans un premier temps, l'impulsion anarcho-communiste en faveur de la redirection subversive et de l'exploration critique (contre-jouabilité paralogique) et, dans un second temps, une tendance néolibérale portée vers l'exploitation, la domination individuelle ou le recodage (contre-jouabilité innovante).

Armé d'une définition du glitche (que je bonifierai au chapitre 8 à la page 472) tenant compte de ses dimensions esthétique, émergente, accidentelle, appropriative, exploitative et transgressive, il est à présent possible de raisonner avec plus d'acuité les exemples de mon premier chapitre que j'ai disposé sur ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 1.1). Avec des glitches comme le *proximity mine climbing* de *Deus Ex*, le *Minus World* de *Super Mario Bros.* et *MissingNo.* de *Pokémon Red and Blue*, on obtient trois cas d'usage fortement ancrés dans un rapport d'appropriation exploratoire. On dénote une tendance plus marquée à la redirection du sens du côté de l'escalade improvisée avec des mines (puisque l'intérêt est de transgresser les frontières) par contraste avec une proximité pour la renégociation du côté de *MissingNo.* en

raison de la valeur d'usage du pokémon.<sup>34</sup> Dans la zone de la domination au pôle de l'exploitation, on retrouve les exploits liés à l'abus du système de vote de *Half-Life: Counter-Strike* ainsi qu'à la duplication d'items qui sont deux occurrences de stratégies ouvrant sur des formes de tricherie.

Dans la strate du produsage où s'illustre la productivité du glitche, je localise le machinima de HelixSnake dans la zone de l'exploration et de la redirection puisque l'expérience de *Skate 3* est complètement reformulée. Je justifie ce placement par le fait que la simulation de planche à roulettes cède le pas à la création d'une expérimentation plastique absurde et comique. Plus à gauche (sous la redirection), je positionne les sabotages narratifs découlant de la course vidéoludique de Blood Thunder dans *BioShock*. Ceux-ci réorientent entièrement l'expérience signifiante de la fiction dans une perspective de rébellion contre l'instance auteuriale en plus de court-circuiter l'assujettissement à un récit d'aliénation et d'oppression. Cela dit, la captation en direct de la session du coureur dans le cadre de l'événement *Awesome Games Done Quick* (destiné à amasser des dons pour des causes sociales) vient mettre l'utilité des glitches au service d'une certaine productivité culturelle (vidéos YouTube, compétition, événement public, collectes de fonds, etc.). Sous cet angle, l'exemple de la course elle-même mérite d'être situé dans la zone de l'exception au sud de la strate du produsage tout près de la production. Spatialiser de la sorte, je précise que cette forme d'appropriation est tolérée par l'industrie parce qu'elle est sans conséquence sur ses activités économiques en plus d'enrichir l'aura culturelle des jeux.

Enfin, ma carte accueille les trajectoires du *strafe jumping* et du *rocket jumping*. Le trajet s'amorce sur leur découverte dans *Quake* et migre vers leur intégration stratégique dans le méta-jeu. Ce déplacement démarque une accentuation du potentiel de renégociation des objectifs

---

<sup>34</sup> Cette manière de spatialiser ces deux exemples adopte une approche généraliste qui se base sur l'esprit global des deux glitches. Pour être extrêmement précis quant à leur disposition sur la carte, il faudrait reconstruire les motivations exactes du glitcheur. À ce titre, le dresseur de pokémon qui cherche à s'emparer de *MissingNo.* dans l'esprit autotélique de la chasse aux glitches comme œuf de Pâques ornemental se loge du côté de la contre-jouabilité paralogique sur le mode de l'exploration. Inversement, un autre dresseur qui s'intéresse à *MissingNo.* pour dupliquer massivement des items rares se situe plutôt du côté de la contre-jouabilité innovante sur le mode de la renégociation voire de la domination. Le centre d'intérêt est ici moins de savoir si un exemple est cartographié exactement au bon endroit, mais plutôt d'identifier les nuances permettant d'argumenter sa localité ou ses migrations possibles selon les usages. Ainsi, il y a autant de micro-positionnements possibles qu'il y a d'interprétants et d'interacteurs, chose souhaitable pour stimuler la discussion et assurer l'ouverture du modèle.

ludiques. L'usage de plus en plus sophistiqué de ces glitches ludicisés engendre un rapprochement avec l'idée de domination en vertu de la consolidation de leur degré d'avantage ludique (d'où le léger débordement dans la zone de la domination). Vient ensuite la mécanisation de ces ruses navigationnelles dans *Quake III : Arena* où id Software a exploité la contre-jouabilité innovante des glitcheurs pour réguler les glitches entre autres via des tropes de conception de niveau remaniés. Je traduis cette réalité en disposant cette pratique entre la strate du produsage et de la production tout en l'alignant à mi-chemin entre les zones du contrôle et du recodage. Une telle disposition rend compte du processus de négociation socio-technique au sujet de la canonisation du glitche comme élément de design central de la série *Quake*. En parallèle, le réemploi de ces deux glitches mécanisés à travers le para-jeu *DeFRaG* implique un glissement de sens et d'utilisation des artefacts. Ces derniers restent dans la strate du produsage puisqu'il est question d'une modification de jeu inspirée du glitche et dont les contenus alternatifs ont pour effet de dynamiser les usages des glitches. Cela dit, ils subissent une translation vers le domaine de la paralogie et de l'exploration parce qu'ils donnent naissance à des expérimentations matérialistes auprès de la physique du moteur de jeu en plus d'innover la création de contenus faniques. Finalement, j'installe un dernier encadré pour désigner la transformation du *strafe jumping* et du *rocket jumping* en tant que glitches conventionnés. L'exemple de *Quake Champions* devient emblématique d'un phénomène d'exploitation et de recodage. Non seulement les glitches conventionnés sont lexicalisés dans un tutoriel, mais l'un deux (le *strafe jumping*) est simplifié sur le plan mécanique alors que l'autre (le *rocket jumping*) est intégré en tant qu'habileté spéciale du *Ranger*, une classe de héros plus résistante au point de dégât de ses propres roquettes. Une telle intégration de la faille pointe vers une autre forme d'exploitation où ce sont les développeurs qui ont vampirisé l'inventivité des glitcheurs pour apporter des améliorations techniques, retravailler la programmation du code et ajouter des fonctionnalités. Dans ce cas, ce sont les concepteurs de *Quake Champions* qui, depuis l'espace de production, ont mis en œuvre une contre-jouabilité innovante pour exploiter à leur tour les glitches ludicisés par les glitcheurs. En ce sens, le glitche aménage aussi une marge de liberté pour les créateurs de jeu.

On entrevoit déjà comment il est possible d'attribuer certains traits politiques à la poésie du glitche au moyen d'une conceptualisation multidimensionnelle de l'artefact sensible à la

manière dont les accidents peuvent, dans un contexte donné, engendrer des redirections/explorations paralogiques ainsi que des recodages/contrôles innovants. Pour raffiner cette théorisation, il importe de s'attaquer maintenant à des questions d'ordre taxonomique. La mise en place d'un vocabulaire classificatoire ancré au sein d'une approche adaptée à mes besoins analytiques se présente comme une étape essentielle pour argumenter avec plus d'acuité les tensions ludo-politiques de l'objet d'étude ainsi que pour situer plus finement mes études de cas au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche*.

## Chapitre 2

### Tracé taxonomique : Classer le chaos

Dans ce second chapitre, je présenterai cinq approches taxonomiques du glitche qui se démarquent dans les sciences du jeu. Je passerai en revue ces différentes manières de classer l'objet d'étude en prenant soin d'aborder leurs avantages et leurs limites. Je commencerai par dresser le portrait des modèles d'allégeances formalistes. Premièrement, j'aborderai la fameuse distinction ontologique issue des arts entre les glitches purs et les faux glitches. Deuxièmement, je recenserai les travaux de Bainbridge et Bainbridge (2007) optant pour une typologie basée sur les causes du glitche. Troisièmement, j'examinerai les modes de catégorisation développés par Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010) et de Demeilliez (2016) qui se structurent autour des effets observables. Quatrièmement, je me tournerai vers la démarche dite situationniste de Meades (2015) qui propose une méthode de classification centrée sur les cibles. En conclusion, en m'appuyant sur les lacunes de l'approche formaliste, j'argumenterai les raisons pour lesquelles l'héritage situationniste constitue une posture mieux outillée que le formalisme pour étudier les tensions ludo-politiques du glitche.

#### 2.1. Entre l'inopiné et le falsifié : Instabilité d'une distinction ontologique

L'une des initiatives classificatoires précurseuses provient du champ de l'art. Le premier point d'impact théorique découle d'une dissertation de premier cycle intitulée « Glitch Aesthetics » (2004) et rédigée par un artiste-théoricien nommé Shay « Iman » Moradi.<sup>1</sup> L'auteur établit une distinction entre les glitches purs et les faux glitches (Fig. 2.1). Le premier terme désigne la catégorie de « artefact[s] numérique[s] non-prémédité[s] » (2004, p. 10). Il s'agit des glitches réels, accidentels, involontaires et sauvages. Ceux-ci surviennent par coïncidences et contre toute attente dans un contexte où il était impossible de les prévoir. Ils prennent par

---

<sup>1</sup> Comme le remarque Betancourt dans son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017), le manque d'intérêt universitaire pour le glitche est « contré par une abondance de travaux théoriques et critiques par les artistes » (2017, p. 9). Dans une perspective *anarchéologique* sensible à l'analyse du discours, la référence à la dissertation de premier cycle de Morandi est nécessaire parce que cette contribution compte parmi les premières réflexions formelles soutenues sur l'esthétique du glitche. Par ailleurs, cette recherche mérite une attention en raison de son influence notable sur le travail d'autres artistes-théoriciens et intellectuels.

Pure Glitch	Glitch-alike
Accidental	Deliberate
Coincidental	Planned
Appropriated	Created
Found	Designed
Real	Artificial

**Figure 2.1** : Graphique opposant le glitche pur et le faux glitche dans la dissertation de Moradi (2004, p. 11).

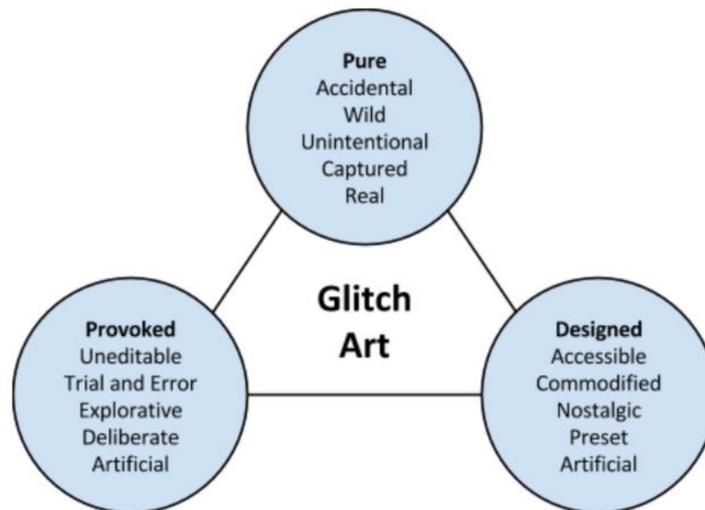
surprise les individus qui se trouvent sur leur chemin. La seconde classe renvoie aux « artefacts numériques qui ressemblent aux aspects visuels de glitches réels trouvés dans leur habitat d’origine » (2004, p. 10). Ici, il est question des glitches artificiels, simulés, domestiqués et exploités au moyen de divers procédés artistiques. Cette catégorie concerne les glitches qui sont (re)créés volontairement dans un contexte où ils sont anticipés. Notamment, dans le cas des œuvres artistiques du *glitch art* ou encore via des photographies sur les réseaux sociaux sur lesquelles a été appliqué un filtre artificiel reproduisant l’esthétique du glitche.

Cette dichotomie sera reprise et revisitée par d’autres créateurs et penseurs. Dans son ouvrage *The Glitch Moment(um)* (2011), l’artiste-théoricienne Menkman s’inspire du travail de Moradi qu’elle combine avec celui développé par Liu dans *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information* (2004) afin d’opposer les glitches « froids » (*cool*) et « chauds » (*hot*). Campé davantage du côté des glitches purs, les glitches froids sont dans un état de flux et ils demeurent incompris, sauvages et fuyants. Ce type d’artefact « fait encore l’objet d’une réflexion active et n’a pas encore été établi » (2011, p. 44). Dès l’instant où ces aberrations sont saisies, maîtrisées et re-signifiées, elles quittent le champ de l’exploration et de l’expérimentation critique pour basculer dans le camp du glitche chaud. Ce dernier désigne les erreurs ayant encouru un processus de stabilisation et de marchandisation :

The tipping point, the application of (aesthetic) meaning or value, can move the glitch from the realm of cool glitch art to *hot, established* or even *commodified*. It is however important to realize that not all glitch art is ‘cool’, or progressive or something new. The popularization and cultivation of an avant-garde of mishaps and breakages has indeed become predestined and

unavoidable. What is now (or next) a glitch will become a *hot fashion* soon enough - reproducible, standardized, automated by softwares and plug-ins (2011, p. 45).

Dans une dissertation intitulée « The Value of Glitch Art » (2014, p. 10), l'artiste et concepteur McKay reformule les catégorisations de Moradi et Menkman afin de raisonner le *glitch art* à l'intersection de l'irruption de glitches purs (capté à l'état sauvage),<sup>2</sup> de glitches provoqués (générés par un usage exploratoire) et de glitches conçus (marchandés à des fins cosmétiques et de tendances) (Fig. 2.2).



**Figure 2.2** : Diagramme synthétisant les traits du *glitch art* selon la nature des glitches impliqués (McKay, 2014, p. 10)

La classe « provoqué » concerne les glitches artificiels non-altérés qui découlent d'une exploration délibérée des machines, notamment par essai-erreur. Le type « conçu » désigne les glitches artificiels qui sont commercialisés au moyen de logiciels développés avec différents préréglages destinés à automatiser, à contrôler et à démocratiser l'actualisation des glitches. Ici,

---

<sup>2</sup> J'attire l'attention sur certains termes du lexique employé pour aborder le glitche. Il est intéressant de noter que les artistes utilisent des mots comme « sauvage » (*wild*), « habitat » (*original habitat*), « capturer » (*captured*), « réel » (*real*) ou encore « domestiquer » comme dans cet énoncé de Menkman : « concevoir un glitche signifie le domestiquer » (2010, p. 55). Un tel vocabulaire résonne avec l'idée de chasse aux glitches dans le monde du jeu vidéo. En effet, cette activité implique de chasser l'artefact à l'état sauvage dans son environnement naturel pour domestiquer sa comportementalité. Cela dit, j'expliquerai au chapitre 9 que cette métaphore mimétique et naturalisante pose problème lorsqu'elle est prise au pied de la lettre. D'un point de vue ludo-politique, le parallèle entre le glitche et une bête sauvage alimente un fétichisme qui obscurcit les qualités sémiotiques, matérielles, humaines et laborieuses de l'artefact.

l'artefact est domestiqué pour l'utilisateur lambda qui souhaite récupérer l'esthétique rétro et nostalgique du glitche.

L'influence de ces outils classificatoires se répercute également dans le monde universitaire. Dans son chapitre de livre « Glitch Aesthetic », Emerson souligne que les « glitches peuvent être provoqués ou non-provoqués » (2016, p. 236) en s'appuyant sur un article de l'artiste Donaldson intitulé « Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error » (n.d.), lui-même inspiré des travaux de Moradi et de Menkman. Un glitche peut émerger d'une provocation délibérée auprès du fonctionnement des technologies (idée assimilable au glitche faux, provoqué ou conçu). Inversement, il est susceptible d'apparaître aléatoirement et par chance (notion de glitche pur). On retrouve une logique similaire dans l'article « Glitch » de Cubitt. Le chercheur départage entre les « glitches émulés » et les « glitches accidentels ». Les glitches émulés (glitches faux, provoqués ou conçus) sont définis de la manière suivante :

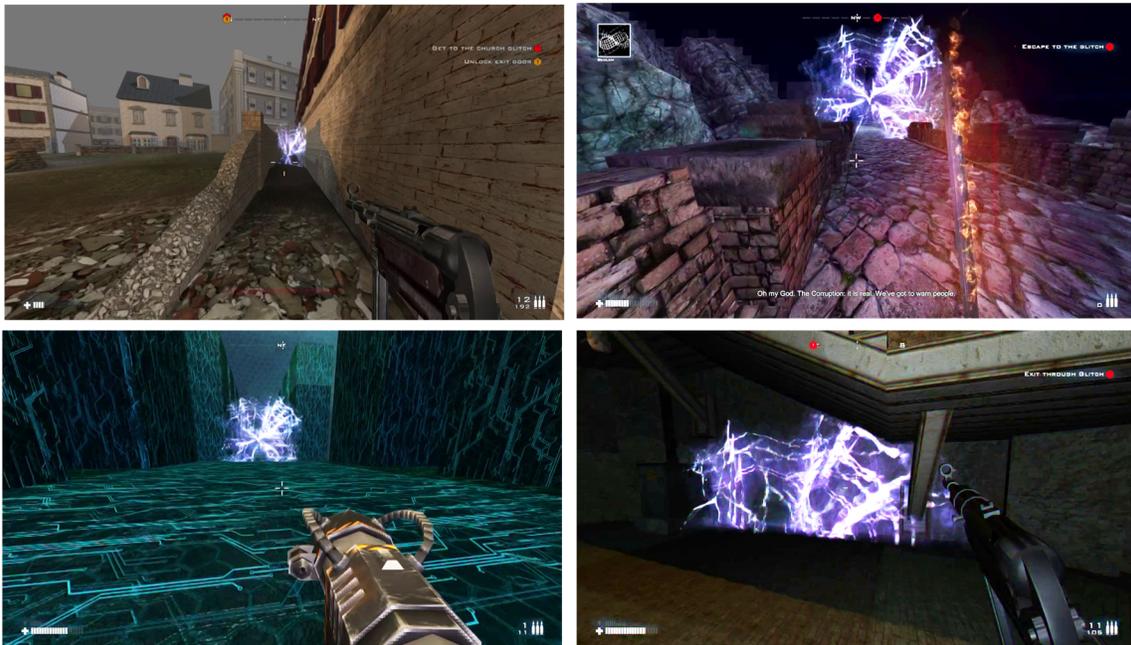
The first of these categories, emulated glitches, are undoubtedly products of human labor, oriented toward signifying even if they seem to disrupt signification. They foreground the work of mediation in the diegetic world of the narrative, proving the accuracy of their representations of media by including errors. The emulated glitch thus extends the realist project that seeks to persuade audiences of the materiality of the world they see represented (2017, p. 27).

Pour leur part, les glitches accidentels renvoient à la matérialisation non-planifiée « [du] travail d'une agentivité naturelle ou technologique » (2017, p. 27). À ce titre, tous marqueurs de matérialité s'imprégnant naturellement sur les supports médiques en raison du travail du temps cadrent dans cette classe, entre autres les égratignures, les imperfections physiques, les accumulations de poussières, la perte de qualité, la dégradation des bits d'information, les artefacts de compression, etc.

Ce dualisme refait surface dans les sciences du jeu vidéo à travers le mémoire de maîtrise de Demeilliez dont le titre est « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016). Intéressé à circonscrire le rôle du glitche au regard d'une révolte contre l'ontologie du jeu, l'auteur mobilise la notion de « glitch inopiné ». Cette dernière est associée à ces moments où « le fonctionnement [du] système [de jeu] s'écarte de l'horizon d'attente de l'utilisateur et que les résultats sont donc inattendus » (p. 56). Cette classe concerne l'intrusion impromptue d'un dysfonctionnement, l'apparition soudaine d'une « aspérité dans le flux continu d'une expérience

prévue » (p. 19) ou encore la manifestation d'une « rupture dans la continuité de l'expérience sensible du jeu » (p. 20). La contrepartie du glitche inopiné est appelée « glitch falsifié » (p. 58). Dans ce deuxième cas de figure, l'artefact est généré consciemment au moyen de techniques d'intervention ludiques ou artistiques. Demeilliez inclut dans cette catégorie les glitches vidéoludiques qui sont reproduits dans le cadre de stratégies dégénératives, d'activités faniques (comme la course vidéoludique) ou encore des projets artistiques s'appropriant le jeu vidéo sur le mode de la torsion de circuits (*circuit bending*) et de la torsion de données (*data bending*). Cette étiquette s'applique aussi aux artefacts recréés artificiellement par les concepteurs de jeu qui les intègrent au design de leurs œuvres comme élément signifiant pour construire un récit ou structurer la jouabilité. Bien que les résultats conservent toujours une part d'aléatoire, ce type de glitche est perçu comme moins authentique que son pendant inopiné.

Afin d'exemplifier et de critiquer cette distinction formaliste, je me réfère au jeu vidéo *Bedlam* (RedBedlam, 2015). Le récit de science-fiction de ce FPS métaludique se déroule à travers les univers diégétiques des jeux vidéo marquants de l'histoire du genre (et du média dans son ensemble). Dans ce méta-FPS, le joueur incarne la conscience numérisée de Heather Quinn, alias Athena, une programmeuse de la compagnie Neurosphere dont l'esprit a été téléversé à l'intérieur d'un FPS fictif intitulé *Starfire* dans le cadre d'un projet nommé *Memento Mori* engagé dans la préservation numérique des identités. Prisonnière de cet espace virtuel et inconsciente du statut ontologique de son être, Athena cherche illusoirement une façon de retourner dans sa réalité humaine. Pour y arriver, elle est amenée à transiter d'un monde vidéoludique à un autre par l'entremise de glitches falsifiés représentés dans la diégèse par de larges surfaces transparentes craquelées et fissurées qui sont dissimulées dans les recoins des environnements de jeu (Fig. 2.3). Ces portails donnent accès à l'entre-monde systémique de l'ordinateur d'où elle peut transiter entre les mondes diégétiques d'autres jeux vidéo installés sur l'appareil. Chacun des univers récupère l'esthétique, les moyens ludiques, le type d'ennemis et les logiques interactionnelles de FPS populaires comme *Quake*, *Unreal* (Digital Extremes, 1998), *Half-Life*, *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999), *Halo : Combat Evolved*, *Crysis* (Crytek GmbH, 2007) ou encore *Left 4 Dead* (Valve, 2008). Certains secteurs plongent l'héroïne à l'intérieur d'autres genres vidéoludiques (la plupart du temps en conservant la vue à la première personne avec une arme à la main) tels que les jeux d'arcade classique, le *shoot-em-*



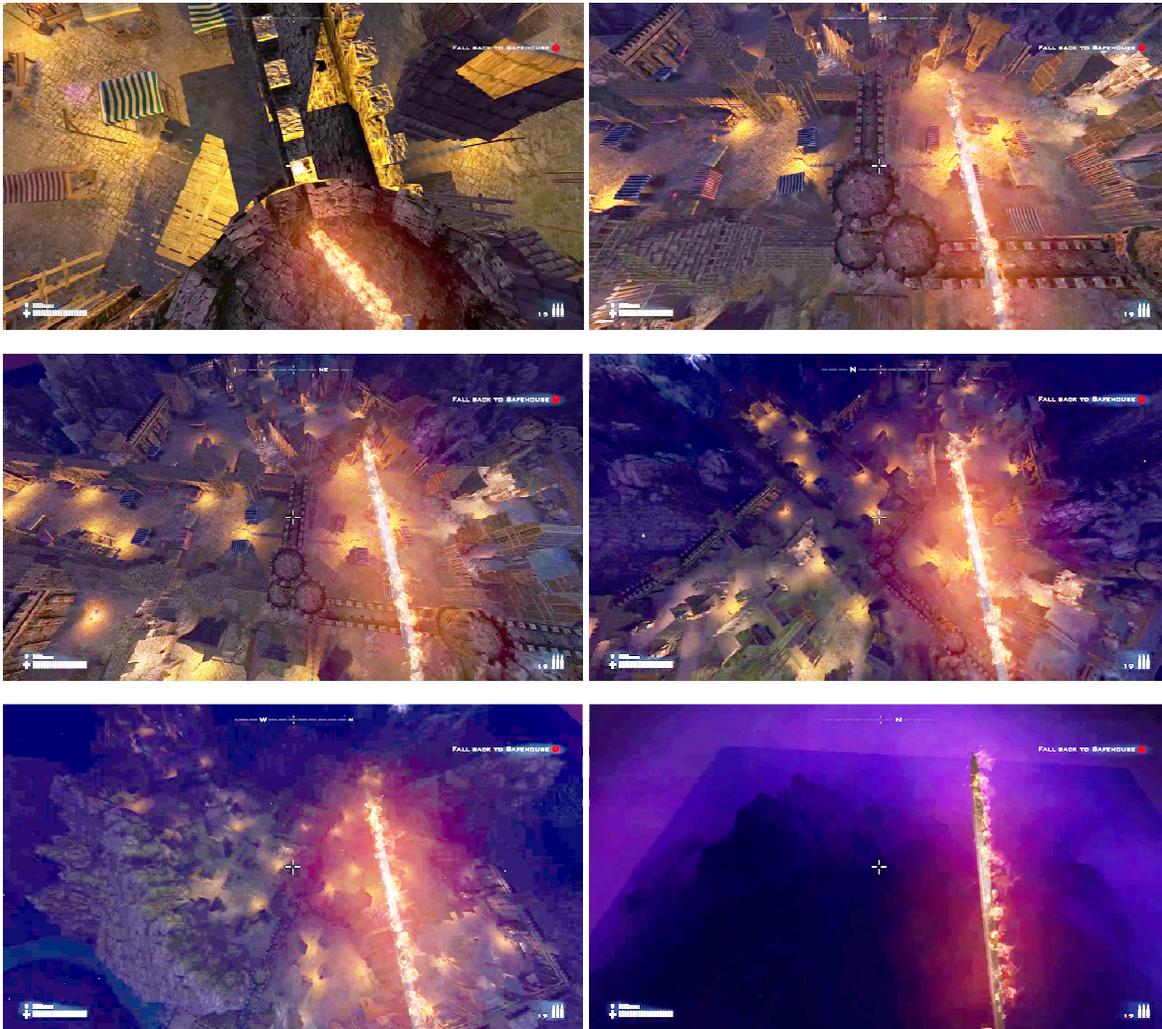
**Figure 2.3** : Exemples de glitches falsifiés dans *Bedlam* (RedBedlam, 2015) tels qu'ils apparaissent dans les différents mondes. L'image inférieure gauche représente l'entre-monde.

*up*, les jeux de rôle à la première personne, le jeu d'horreur et même le jeu de stratégie en temps réel.

À mesure qu'Athena utilise les glitches pour se faufiler d'un jeu à l'autre, elle ouvre des passerelles permettant aux entités et aux items ludiques de circuler entre les mondes. Il en résulte un phénomène de métissage et de contamination ludique appelé « The Corruption ». Les conséquences de cette hybridation virale mettent en péril l'équilibre du multivers vidéoludique. À travers sa quête, l'héroïne se bute aux agents d'une organisation autoritaire nommée « The Integrity ». Cette dernière est responsable de préserver la cohérence et la pureté des mondes. Cette police virtuelle pourchasse Athena et planifie de détruire sa terre virtuelle natale (*Strafire*) pour effacer le personnage de la mémoire informatique et éradiquer la rébellion. Guidée par d'autres employés de Neurosphere dont les consciences ont aussi été numérisées, Athena s'approprie le glitche afin de rejoindre et de détruire le cœur central de l'Intégrité. Après avoir éliminé l'opresseur, Athena transite vers un dernier glitche dont la destination ne sera pas révélée.

Si *Bedlam* est parsemé de glitches intégrés à la fiction qui sont d'ailleurs explicitement nommés comme tel dans les dialogues, mon expérience de chasse aux glitches dans cette œuvre m'a permis de dénicher un glitche inopiné. Une fois arrivée dans le monde médiéval inspiré du RPG, Athena découvre une épée magique enflammée qui projette des sphères explosives constituées de feu. En pointant l'épée vers le sol et en synchronisant un saut avec l'envoi d'un projectile de feu, il est possible de réaliser des sauts assistés par explosion (équivalent exact du *rocket jumping*). Contrairement à l'usage d'une telle technique dans la série de jeu *Quake* ou *TF2*, le saut de roquette dans *Bedlam* ne cause aucun point de dommage à l'avatar lors du contact avec l'explosion ni même au moment de l'atterrissage. Après avoir découvert cette logique systémique, j'ai entrepris d'investiguer les diverses frontières d'une forteresse à ciel ouvert dans l'espoir de découvrir des chemins alternatifs ou tous autres espaces en marge de la diégèse. À un certain moment de mon exploration, je suis parvenu à atteindre le haut d'une tour située dans un coin à la jonction de deux murs invisibles. Coincé dans cette intersection qui semblait donner accès à une zone du jeu inexplorable, j'ai effectué un saut assisté par roquette pour essayer de franchir les murs invisibles par le haut. En raison d'un glitche inopiné de détection des collisions, mon avatar fut propulsé dans la stratosphère fictionnelle avec une vitesse si puissante que j'ai pu voir l'entièreté du monde médiéval à vol d'oiseau ainsi que les bordures systémiques de la carte de jeu (Fig. 2.4). Malgré le caractère en apparence erroné de cette situation de contre-jouabilité, j'émet un bémol en reprenant les mots énoncés par Goriunova et Shulgin dans leur chapitre de livre « Glitch » : « [t]o comply with the customary usage of "glitch" we propose to think of glitches as resulting from error, though in reality it might be difficult or impossible to distinguish whether the particular glitch is planned or results from a problem » (2008, p. 111). Cette déclaration pointe vers une précarité taxonomique entre le glitche inopiné et falsifié. Cette remarque mérite quelques éclaircissements.

En se référant à la distinction posée par Moradi et reprise par Menkman entre glitche pur et faux glitche, Betancourt remet en question de telles constructions conceptuelles dans son livre *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017, p. 87). Selon lui, ces catégories expriment simplement la volonté qu'ont les artistes du *glitch art* d'établir une distinction entre leur utilisation critique et réfléchie du glitche au sein de leurs



**Figure 2.4 :** Glitche inopiné dans la physique du moteur de jeu de *Bedlam* (RedBedlam, 2015). Exemple d’une ascension verticale vertigineuse produit par un problème de collision couplé avec un saut de roquette. À lire de gauche à droite à partir du haut. Source : archives personnelles

œuvres par opposition à la circulation non-critique d’erreurs triviales comme on en voit dans les médias de masse. Suivant cette logique, de tels outils de classification apparaissent plus utiles et opérants pour les créateurs dans leur contexte de production que pour les publics qui regardent depuis le contexte de réception. Du point de vue de l’expérience, la différenciation ontologique entre le glitche pur, le glitche provoqué et le glitche conçu est impossible à effectuer parfaitement d’autant plus qu’elle dépend fondamentalement du contexte d’interprétation ainsi que des savoirs(-faire) propres à chaque observateur. Ainsi, un même glitche produit par la même méthode pourra sembler « pur » ou « provoqué » lorsque rencontré durant une

performance artistique dans un musée alors qu'il apparaîtra « conçu » et « faux » dans un vidéoclip de chanson populaire sur YouTube ou sur des photographies personnelles anodines sur Instagram ou sur Facebook. Inversement, deux glitches identiques, dont l'un serait pur et l'autre faux, sont toujours susceptibles d'être évalués comme le résultat d'une même approche, peu importe qu'ils soient vus dans une œuvre d'art nichée, ou dans une production audiovisuelle populaire. Par ailleurs, un glitche pur ou trivial peut être investi par l'interprétant pour articuler une réflexion politique sur le monde (critiquer la marchandisation du glitche en référence à des glitches insignifiants sur Instagram). À l'opposé, un message socialement engagé entourant un glitche provoqué dans une œuvre du *glitch art* peut demeurer incompris, ignoré ou déterminé comme trivial par un interprétant qui ne dispose pas des compétences de lecture ni des connaissances requises pour saisir la signification du glitche. À ce titre, ce qui fait office de glitche provoqué avec une intention rhétorique pour le créateur peut très bien être compris comme glitche pur et banal pour l'observateur et vice versa. En s'intéressant à ce caractère pragmatique du glitche, Betantcourt arrive à la conclusion selon laquelle : « [g]litches emerge not from errors but from the audience's *interpretation* of elements within a specific work as technical failure—critical engagement does not depend upon the *formal* nature of the art » (2017, p. 127). Cette déclaration soumet les modes de catégorisation formalistes du glitche vidéoludique à quelques interrogations critiques.

Pour revenir à mon expérience de *Bedlam*, rien ne peut me garantir que le glitche de projection que j'ai expérimenté relève de l'inopiné ou du falsifié. En tant que glitcheur, je n'ai pas accès à l'intention du concepteur ni au fait de production. Qui plus est, dans le contexte d'un FPS métaludique dont le design ludo-narratif intègre maintes références au glitche, il n'est pas impossible que les développeurs aient été au courant de ces dérapages comportementaux de collision. On pourrait même imaginer qu'ils aient décidé de les conserver dans le jeu, voire d'en accentuer les effets. Autrement, dans le regard d'un spectateur qui regarderait une vidéo de ce glitche, comment peut-il savoir si le phénomène de propulsion illustré relève d'un glitche pur (découvert par hasard), provoqué (geste de contre-jouabilité d'un glitcheur informé qui cherche à reproduire le bogue) ou conçu (usage de code de triche ou de modification de jeu pour générer l'aberration)? L'insuffisance ontologique rayonne davantage en situation de culture participative où les jeux vidéo existent dans un état perpétuel de transformations formelles

évoluant au gré des (més)usages de plusieurs agents. À ce titre, qui sont les réels auteurs qui provoquent ou conçoivent le glitche ? Qui détermine s'il s'agit d'un accident ou d'une émulation ? L'instabilité et l'incertitude des classes de glitche concernées se transposent dès lors sur son potentiel critique qui devient tout aussi ambivalent.

En clair, l'utilisateur n'est que très rarement en position de statuer hors de tout doute sur la nature du glitche ainsi que sur sa portée expressive d'autant plus qu'il est toujours à la merci des conditions d'interprétation qui dépendent de son bagage d'expérience et de son contexte de réception. À cet effet, un mode de catégorisation ontologique basé sur l'essence formelle du glitche et l'intentionnalité de l'auteurialité procédurale apparaît beaucoup trop imprécis pour servir l'analyse ludo-politique de mon objet d'étude dans une optique de contre-jouabilité. À l'heure où le dualisme essentialiste glitche inopiné/falsifié est remis en question par une lecture pragmatique comme celle de Betancourt, il est important de tempérer l'opérativité d'une telle distinction puisque cette dernière est hautement fragile et labile. Cela dit, il importe de reconnaître le signe-trace de cet héritage matérialiste et formaliste en tant que condition d'émergence des théories du glitche, et ce, jusque dans les manières de catégoriser l'objet dans les études vidéoludiques. Du reste, mes besoins analytiques requièrent l'adoption d'un modèle classificatoire alternatif.

## **2.2. Classification causale**

Dans leur article « Creative Uses of Software Errors. Glitches and Cheats » (2007), Bainbridge et Bainbridge déploient un important effort de défrichage et de conceptualisation. Les auteurs relèvent d'entrée de jeu les cas les plus typiques de glitches (p. 65-67). Par exemple, il est question de distorsions dans le modèle d'affichage prenant entre autres la forme de murs qui sont visibles dans la représentation (*display model*), mais absents des modélisations 3D sous-jacentes (*world model*). Les auteurs mentionnent également des objets ou des zones de jeu que les programmeurs oublient de supprimer avant la sortie d'un jeu. À cette liste s'ajoutent les interactions inopinées entre joueurs en contexte multi-joueur. Enfin, on retrouve tous types d'interruption susceptibles de générer des effets esthétiques surréalistes ou de corrompre les données de jeu. En fonction de ces cas typiques, Bainbridge et Bainbridge proposent une

classification causale en dix points (Tab. 2.1) à partir de laquelle ils répertorient ensuite vingt-trois motifs esthétiques récurrents (Tab. 2.2).<sup>3</sup>

<b>Tableau synthèse de la taxonomie causale de Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 67-68).</b>	
<b>Glitches générés par le système :</b>	
Sous-ensemble #1 : Contradiction au niveau des modèles d’affichage ( <i>display model</i> et <i>world model</i> )	
1- Région faible	« minor incongruities or a hole in a boundary that lets a character or object escape the confines of the intended display world »
2- Trou dans les frontières de jeu	
Sous-ensemble #2 : Programmation	
3- Mauvais code	« programming bugs that might be as small as a single line of code »
4- Erreur logique non-vérifiée	« failure to check the implications between different instructions or conditions. This arises when the player makes a reasonable move but the game fails to anticipate the implications, for example talking to a character without previously getting the item that character is programmed to respond to »
5- Code destiné au testage de jeu n’ayant pas été supprimé	« one or more lines of code were in the program to assist the programming process and were inadvertently left behind rather than being removed as intended »
<b>Glitches générés par le joueur :</b>	
Sous-ensemble #3 : Entrées imprévues	
6- Manœuvre de la caméra virtuelle	« moving the point of view [...] until the display shows something that should not be seen »
7- Combinaison inattendue de touches	« player input so simple that it should have been caught in the code and involves timing a normal action at the right time or holding a button as the player does something »
8- Manœuvre bizarre	« intentional behavior on the part of the player, involving several steps and going beyond what the game designers expected the player to do »

<sup>3</sup> Dans l’article de Bainbridge et Bainbridge (2007), les catégories et les motifs de glitches sont présentés sous forme de texte continu enchaînant de longues énumérations d’éléments. À des fins de clarté et pour faciliter la consultation, je prends la liberté de traduire les éléments clés et de les organiser à travers deux tableaux synthèses. Dans une volonté d’ordonner plus clairement les 23 effets perceptibles énumérés par les deux auteurs, j’ai sous-divisé mon tableau 2.2 en cinq sous-ensembles qui sont entièrement de moi : spatial, représentationnel, physique, actionnel et systémique.

9- Glitches reliés au matériel informatique	« mistreatment of the game system, such as partially removing a game cartridge, using a cheating device (such as the Action Replay), and switching the game off or resetting during an action »
10- Surcharge d'information	« too many things happening at once »

**Tableau 2.1** : Tableau synthèse de la taxonomie causale de Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 67-68).

<b>23 effets perceptibles du glitche selon Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 68)</b>
<b>Spatial</b>
Personnage passant à travers une surface solide
Accéder involontairement à une région non-destinée à être explorée
Faire effraction dans une région incomplète censée être inaccessible
Quitter le monde représenté du jeu
<b>Représentationnel</b>
Changement dans l'apparence visuelle du jeu
Production d'une fausse réflexion
Angle de caméra non-usuel
Émission de sons étranges
<b>Physique</b>
Objets devenus invisibles, mais qui demeurent solides
Personnages devenus invisibles, mais qui demeurent solides
Objets qui se chevauchent
Objets qui se dupliquent à plusieurs endroits
<b>Actionnel</b>
Personnages performant des actions bizarres (voler, marcher sur l'eau, sembler vivant après la mort)
Personnages performant des actions qui défient les lois de la logique
Joueur qui acquiert des habiletés inhabituelles
Mort prématurée du personnage-joueur
<b>Systémique</b>
Objets « test » oubliés dans le jeu par inadvertance
Endommager la possibilité de jouer de manière permanente
Problème qui force le redémarrage du jeu
Perte de progrès sauvegardé
Altération d'un personnage non-joueur
Interruption et paralysie du jeu
Pointage ou nombre qui excède le maximum ou qui tombe sous le minimum

**Tableau 2.2** : Liste des 23 motifs esthétiques récurrents du glitche vidéoludique dans la pensée de Bainbridge et Bainbridge (2007, p. 68).

J'entrevois deux difficultés interreliées dans l'application de ce modèle. D'abord, l'introduction des manœuvres ludiques du joueur comme cause du glitche est certes une contribution signifiante, mais celle-ci demeure imprécise. En réalité, il est assez rare de pouvoir discerner clairement entre la part de responsabilité du joueur et celle du système lorsque vient le moment de raisonner l'émergence d'un glitche. Les deux parties sont toujours simultanément impliquées à divers degrés et ce sont leurs interactions inusitées qui font naître les artefacts; d'où l'importance d'aborder la problématique du point de vue de la contre-jouabilité. Par exemple, les auteurs diront à propos de la classe « Erreur logique non-vérifiée » que cette cause se manifeste « lorsque le joueur fait un mouvement *raisonnable*, mais que le jeu échoue à anticiper les implications » (2007, p. 67; je souligne). Cette classe de glitche est attribuée à la responsabilité du système alors que sa définition implique les gestes ou mouvements « raisonnables » du joueur. Plus encore, le champ flou et subjectif de ce qui constitue une action raisonnable ou déraisonnable pointe vers l'ambiguïté des causes supposées par une telle catégorie.

L'autre difficulté s'aligne avec l'idée que la manifestation d'un glitche ne se réduit jamais à une seule cause qui serait isolable. De plus, l'exécution d'un glitche est la plupart du temps une séquence ou encore une configuration de plusieurs glitches et sous-glitches. Pour illustrer ce propos, je reprends le cas populaire du *Minus World* de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) que j'ai détaillé au chapitre 1 (voir p. 110-111). Pour rappeler l'essentiel, l'accès à cette zone de débogage dépend de cinq critères majeurs. Mario doit être à l'état « grand ». Il doit prendre soin de ne pas briser des briques spécifiques. Il lui faut manœuvrer un saut particulier qui demande une grande dextérité. Il est amené à passer à travers un mur. Enfin, il est crucial de ne pas déplacer la caméra virtuelle trop à droite pour éviter d'actualiser la juste zone de téléportation. Or, pour appliquer le modèle de Bainbridge et Bainbridge à la lettre, les ramifications causales derrière ce glitche relèvent à la fois des classes « Code destiné au testage de jeu n'ayant pas été supprimé », « Trou dans les frontières de jeu », « Erreur logique non-vérifiée », « Manœuvre de la caméra », « Combinaison inattendue de touches » et « Manœuvre bizarre ». Dans la mesure où six des dix catégories sont simultanément concernées par l'accès au *Minus World*, l'efficacité classificatoire de la taxonomie apparaît trop élastique pour servir l'analyse des formes de contre-jouabilité du glitche.

La présence de nombreuses zones grises entre les diverses catégories du modèle est doublement problématique étant donné qu'un glitche peut avoir plusieurs causes et qu'une même cause peut être responsable de plusieurs glitches. Ajoutons à cette remarque le caractère nécessairement flou, multiple et indéterminé de l'agent responsable de l'émergence d'un glitche. Comme l'exemplifie le cas du *Minus World*, la manifestation de l'artefact est toujours un concours de circonstances qui implique l'agentivité – instantanée et en différée – de plusieurs agents humains et non-humains, notamment les joueurs, l'équipe de conception, les composantes du monde de jeu, la machinerie technique, le code du logiciel, etc. La distinction nette entre des causes systémiques et des causes humaines se montre davantage plausible en théorie qu'elle ne l'est en pratique. Dès l'instant où l'on souhaite mener l'analyse d'une situation de jeu qui implique l'orchestration simultanée de plusieurs glitches, on atteint très rapidement les limites de cette taxonomie.

Autrement, comme le souligne si justement Robert (2013, p. 2-3; je paraphrase), la causalité du glitche est toujours « exogène ». Cela signifie qu'elle demeure essentiellement insaisissable et inconcevable dans sa totalité du fait qu'elle est interdépendante de facteurs externes. D'ailleurs, Bainbridge et Bainbridge diront qu'il est difficile d'être absolument certain des raisons derrière les erreurs étudiées « sans décompiler le jeu et étudier le code laborieusement ou obtenir des informations privilégiées du fabricant » (2007, p. 67). En ce sens, il apparaît peu fructueux de rapporter les manifestations formelles du glitche à un ensemble aussi tranché de causes incertaines. Plus encore, cette approche ne rend pas justice au processus vivant, dynamique et évolutif du glitche. Autrement dit, une taxonomie si rigide avec autant de porosité entre les concepts s'avère indisposée à rendre compte de la nature transformative, événementielle et situationniste du glitche. Enfin, puisque l'intérêt de ma recherche porte sur la capacité des signes-traces du glitche à révéler les conditions de possibilité épistémique, socio-technique, économique et politique de l'artefact, la question de ses fondements techniques ne représente pas une priorité, bien qu'il soit instructif de posséder de telles informations.

Au-delà de ces objections, les travaux de ces deux chercheurs mettent à disposition un vocabulaire pouvant servir à discuter plus minutieusement la réalisation d'un glitche. Ils offrent également un portrait détaillé de traits esthétiques incontournables permettant de mieux concevoir la manière dont l'artefact peut se manifester à la perception. Pour enrichir davantage

le niveau de détails de ce portrait formel, je traiterai d'un deuxième mode de classification orientée quant à lui sur les échecs observables.

### 2.3. Catégorisation selon les effets

La taxonomie de Bainbridge et Bainbridge est critiquée par Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin dans leur texte de conférence précédemment cité « What Went Wrong : A Taxonomy of Video Game Bugs » (2010). Les auteurs remettent en question la validité de ladite taxonomie en raison de son caractère abductif (inférer des conclusions plausibles à partir d'observations). Pour contourner cet écueil, les trois chercheurs développent une typologie basée sur les échecs observables découlant de la phase d'implémentation technique du jeu (code, art, conception de niveau, etc.). Ils laisseront ainsi de côté les illogismes dérivés de la phase de pré-production durant laquelle s'élabore l'idée de jeu.

À la suite de consultations auprès de deux concepteurs de jeu professionnels et après avoir dépouillé un nombre indéterminé d'articles web et de vidéos YouTube sur les glitches, le modèle pose 11 catégories divisées en deux grands ensembles. D'un côté, les échecs *temporels* dont l'apparition dépend d'un enchaînement spécifique de conditions de jeu dans le temps. Ce faisant, l'identification de ce type d'échecs nécessite une connaissance des paramètres attribuable aux états de jeu antérieurs (Tab. 2.3). De l'autre côté, on retrouve les échecs *non-temporels* dont l'émergence et le repérage peuvent avoir lieu à n'importe quel moment dans le temps, et ce, quels que soient les événements de jeu survenus avant (Tab. 2.4).

<b>Temporal failures</b>			
<b>Category</b>	<b>Description</b>	<b>Game</b>	<b>Example</b>
Invalid position over time	An object is moving in an invalid way	<i>Grand Theft Auto IV</i>	Being launched into the air, moving too quickly
Invalid context state over time	An object is placed into a state for an incorrect amount of time	<i>Street Fighter II</i>	Character is stunned for entire round

Invalid event occurrence over time	An event is allowed to happen too often or too infrequently	<i>Left 4 Dead</i>	Cycling weapons allows melee hits to occur too quickly
Interrupted event	An event that was in action has now stopped before ending	<i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	Characters stop moving in a cut scene
Implementation response	Game does not function at the speed required	<i>Rainbow Six Vegas 2</i>	Lag when shooting particular NPC

**Tableau 2.3** : Reproduction du tableau des descriptions et des exemples d'échecs temporels de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 113).

<b>Non-temporal failures</b>			
<b>Category</b>	<b>Description</b>	<b>Game</b>	<b>Example</b>
Object out of bounds for any state	For all game states, an object is at an invalid world position	<i>Left 4 Dead</i>	Falling through the floor of an elevator
Object out of bounds at a specific state	Only during certain game states, an object is at an invalid world position	<i>Left 4 Dead</i>	Escaping the boundaries of a scripted sequence by using clipping errors
Invalid graphical representation	An object appears in the game world incorrectly	<i>Elder Scrolls IV: Oblivion</i>	Showing a swimming animation when on land
Invalid value change	The intended internal value change by an event in-game is incorrect	<i>Grand Theft Auto IV</i>	Bullets not doing any damage
Artificial stupidity	AI displays poor reasoning	<i>Knights of the Old Republic</i>	AI ally walks onto a land mine
Invalid information access	Player is afforded information that she shouldn't have	<i>Call of Duty: World at War</i>	Seeing through walls
Lack of required information	Player is not afforded information that she needs	<i>Mass Effect</i>	Camera pointing in the wrong direction

Information out of order	Player acquires information about the game world in an unexpected order	<i>Knights of the Old Republic</i>	Characters request player to undertake already completed quest
Action when not allowed	Object in game world can take action when action is supposedly paused (e.g. cut-scene, game pause)	<i>Goldeneye</i>	Being able to shoot a character during a cut-scene

**Tableau 2.4 :** Reproduction du tableau des descriptions et des exemples d'échecs non-temporels de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010, p. 112).

En classifiant les glitches en fonctions des échecs perceptibles, les théoriciens évitent l'écueil lié à la quête des origines. Par le fait même, ils dressent un inventaire très éclairant de glitches et d'exemples de jeu ayant l'avantage d'entretenir une proximité somme toute significative avec ce que les joueurs sont en mesure d'identifier comme glitche. En ce sens, la contribution de ce modèle à l'enrichissement d'un portrait formel est d'une valeur considérable. Cela dit, leur typologie confine l'analyse à la sphère technique propre à la production de jeu. Le cadre analytique de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin a été conçu spécialement pour optimiser le travail de recherche, d'identification et de correction des bogues effectué par des testeurs et des concepteurs de jeu. Il en résulte un outil où la détermination d'un glitche repose essentiellement sur l'interprétation d'un testeur de jeu, d'un technicien ou d'un concepteur placé dans un contexte industriel. Dans cette vision des choses, ce qui apparaît d'autant plus intéressant que les catégories elles-mêmes, c'est la révélation de la place centrale qu'occupe le glitche dans le processus de design de l'industrie. L'approche de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin met indirectement en lumière l'existence d'enjeux économiques qui s'articulent autour du glitche et qui seront au cœur de la réflexion des chapitres 8 et 9 de ma thèse. Ces enjeux s'envisagent à travers les liens que leur approche tisse entre le glitche, le travail de conception et la nécessité de corriger les erreurs pour assurer la qualité du produit et, par extension, sa réussite commerciale.

Au-delà de sa propension à pointer vers la place du glitche dans l'espace de production, une telle approche ne permet pas d'approfondir les dimensions sociales et politiques du glitche puisqu'elle se résume à guider le repérage d'artefacts techniques à corriger. Plus encore, elle laisse de côté les erreurs de conception susceptibles de survenir en pré-production, c'est-à-dire

au niveau de l'élaboration de la proposition ludique et de la spécification de l'idée de jeu. Or, tous glitches qui ne découlent pas directement d'une erreur d'implémentation technique sont évacués malgré leur très grande popularité et leur impact économique majeur. Par exemple, cette limitation ne tient pas compte des failles, des points faibles ou des absurdités de conception qui autorisent des stratégies dégénératives comme celles analysées au chapitre 1, notamment l'abus du saut de roquette dans *Quake*, le détournement du système de vote dans *Half-Life : Counter-Strike* ou encore la transgression des frontières de *Deus Ex* par le *proximity mine climbing*. L'accent de la taxonomie sur le design de l'objet technique ne rend alors pas justice à tous les événements vidéoludiques et les contingences interactionnelles qui sont considérés comme glitche en dehors du circuit industriel. Ce techno-centrisme opère une réduction conceptuelle qui minimise l'expressivité des signes-traces du glitche. Par conséquent, il crée un angle mort autour d'autres phénomènes ludiques d'appropriation et d'exploitation du glitche d'ordre sémiotique, communicationnel, socio-culturel, cognitif, narratif, corporel, etc. Ce raisonnement trouve son prolongement dans l'absence de considérations pour ce que les joueurs en contexte de jeu considèrent, utilisent ou co-produisent comme glitches; une réalité qui d'ailleurs est tout aussi centrale au développement des jeux qu'à leur réussite économique.

Une seconde taxonomie structurée autour des effets observables est développée par Demeilliez. Dans son étude du glitche falsifié, l'auteur s'intéresse à un corpus de jeux vidéo qui incorporent de tels glitches dans leur design à des fins esthétiques ou mécaniques. Son analyse développe une « taxinomie des falsifications du glitche » (2016, p. 59-70) qui répertorie huit motifs formels canoniques que je synthétise dans le tableau suivant (Tab. 2.5) :<sup>4</sup>

Motifs du glitche falsifié	Jeux vidéo
<p><b>Mosaïque abstraite</b> Carrelage de pixels, assemblages multicolores de fragments.</p>	<p><i>Yars' Revenge</i> (Atari, 1982) <i>Axiom Verge</i> (Thomas Happ Games, 2015) <i>Glitchfixer</i> (Evgenii Petrov, 2016)</p>

<sup>4</sup> À des fins de clarté, je propose de structurer et de synthétiser la taxinomie de Demeilliez à travers un tableau que j'ai conçu. Une telle organisation des concepts et de leurs jeux afférents facilite l'appréhension de l'information qui dans le mémoire est enchaînée sous forme de texte continu. Autrement, je me garderai de décortiquer plus en détail les exemples qui sont fournis par Demeilliez dans la mesure où je reviendrai sur certains d'entre eux à travers le chapitre 3 qui portera sur la place du glitche dans l'imaginaire collectif. Mon objectif est simplement d'exposer les motifs identifiés par l'auteur dans le but de recenser la classification des formes canoniques du glitche telles que circonscrites dans les études vidéoludiques.

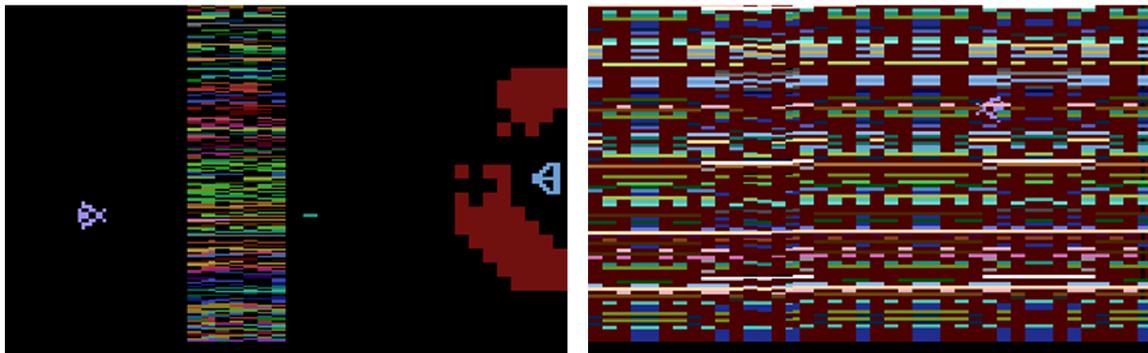
<p><b><u>Glitche matériel</u></b> Dysfonctionnement des appareils techniques produisant des sautes de l'écran, des images brouillées ou des parasites visuels.</p>	<p><i>Pony Island</i> (Daniel Mullins Games, 2016) <i>Quirkaglitche</i> (Xavier Belanche, 2015) <i>Batman : Arkham Asylum</i> (Rocksteady Studios, 2009) <i>Escape from Castle Galichi</i> (Jon Gao, 2014)</p>
<p><b><u>Changement de couleurs</u></b> Colorimétrie altérée d'un élément de jeu (ex : <i>sprites</i>)</p>	<p><i>Pause Screen From Battletoads</i> (Bill Taylor, 2015) <i>Escape from Castle Galichi</i> (Jon Gao, 2014) <i>ROM CHECK FAIL</i> (Farbs, 2008) <i>Airborne Glitch Rot</i> (wednesday scones, 2016) <i>Glitchswitch</i> (Frawley et O'Gorman, 2014)</p>
<p><b><u>Distorsion des corps en 3D</u></b> Contorsion des avatars, déformation d'un objet, étirement des formes.</p>	<p><i>Glitch Ballet</i> (ErasmusPauli, 2014) <i>Les Sims 3</i> (Maxis, EA Games, 2009)</p>
<p><b><u>Multipliation/répétition</u></b> Duplication d'objets, clonage des avatars, réplification de symboles, répétition d'un même son.</p>	<p><i>Pause Screen from Battletoads</i> (Bill Taylor, 2015) <i>Super Mario Land 2</i> (Nintendo, 1992) <i>Glitchlab</i> (nazywam, 2014) <i>The Floor is Jelly</i> (Ian Snyder, 2014)</p>
<p><b><u>Miracle</u></b> Marcher dans le vide ou sur l'eau, traverser les murs et le sol, s'envoler d'un seul coup.</p>	<p><i>Glitch Dungeon</i> (cakeandturtles, 2014) <i>GlitchLab</i> (nazywam, 2014) <i>Axiom Verge</i> (Thomas Happ Games, 2015) <i>GlitchSwitch</i> (Frawley et O'Gorman, 2014) <i>Problem-Attic</i> (Liz Ryerson, 2013) <i>Escape from Castle Galichi</i> (Jon Gao, 2014)</p>
<p><b><u>Grésillement</u></b> Bruit sonore, interférence radio, perturbation auditive.</p>	<p><i>Silent Hill</i> (Konami, 1999) <i>F.E.A.R.</i> (Monolith Productions, 2005)</p>
<p><b><u>Lignes de code apparentes</u></b> Remédiation d'une interface de moteur de jeu; apparition de caractères (symboliques, textuels ou numériques) propres à la programmation.</p>	<p><i>Glitch Dungeon</i> (cakeandturtles, 2014) <i>Pony Island</i> (Daniel Mullins Games, 2016) <i>Glitchspace</i> (Spacebudgie, 2016) <i>PAC-MAN 256</i> (Hipster Whale, 2015)</p>

**Tableau 2.5 :** Tableau synthèse de la « taxinomie des falsifications du glitche » de Demeilliez (2016, p. 59-70).

L'intérêt de la taxonomie de Demeilliez recoupe deux grands volets. Premièrement, elle montre que le glitche ne se limite pas qu'aux domaines du bogue ou de l'accident qui compromettent la production de sens. Le glitche peut très bien être configuré ou recodé comme signe afin de participer à l'articulation sémiotique du jeu vidéo ou de la jouabilité. Par exemple, l'intensification du grésillement sonore de la radio portative de Harry Mason dans *Silent Hill* signale la présence enviroennante d'un monstre afin que le joueur puisse anticiper l'affrontement. Les changements brutaux et chaotiques de couleurs et de sons dans *ROM CHECK FAIL*

annoncent la transition d'univers, le remixage des mécaniques de jeu et préparent le joueur à s'ajuster à un autre type de jouabilité. Le glitche falsifié assure ainsi une fonction structurante.

Dans le jeu de tir bidimensionnel à écran fixe *Yars' Revenge*, le joueur contrôle un avatar en forme d'insecte appelé Yar. L'objectif est d'éliminer un antagoniste barricadé derrière un bouclier destructible. Au centre de l'image, une bande rectangulaire multicolore et grouillante rappelant l'esthétique du glitche joint le haut et le bas du cadrage (Fig. 2.5).



**Figure 2.5 :** Captures d'écran de *Yars' Revenge* (Atari, 1981). Image de gauche : Séquence de combat où le Yar (à gauche) fait face au Qotile (à droite) avec la zone de protection en couleur au centre. Image de droite : Animation de transition après la complétion d'une mission. Source : Mobygames (2003).

Celle-ci délimite une zone où le Yar peut se mettre à l'abri des tirs ennemis au sacrifice de sa propre capacité de tirer. Après avoir neutralisé la menace, le passage à la prochaine mission est marqué par une animation de transition montrant une mosaïque abstraite composée de carrelages colorés qui clignotent et changent de couleur. En quelques secondes, la mosaïque qui couvre la totalité de l'écran se rétrécit pour former une ligne horizontale avant d'afficher le pointage pendant le téléchargement de la mission suivante. L'exemple de *Yar's Revenge* montre que le glitche peut être envisagé comme élément de design pour organiser l'enchaînement des phases d'expérience et guider la jouabilité.

Contrairement aux deux taxonomies précédemment abordées, celle de Demeilliez pointe vers la fonction esthétique, structurante et jouable du glitche vidéoludique, et ce, malgré le chaos apparent. En insistant sur la jouabilité, le lien intrinsèque qui existe entre le design de jeu et le glitche est rendu apparent d'une manière qui ne l'est pas dans le modèle de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin. Ce raisonnement vaut évidemment à certains égards pour le glitche inopiné

dont la transgressivité a pour effet d'exposer les rouages du *ludus* et de mettre en relief le caractère programmé des habitudes interactionnelles.

Deuxièmement, la liste de motifs proposée par Demeilliez contribue à raffiner un paysage formel du glitche parce qu'elle répertorie des configurations sémiotiques qui sont expressément conçues pour référer à un ensemble collectivement reconnu de caractéristiques formelles qui sont iconiques de l'artefact en question. Dans cet ordre d'idées, la taxonomie expose un consensus culturel autour des traits esthétiques les plus représentatifs du glitche vidéoludique. Cependant, dans la mesure où les huit types d'échecs observables regroupés par l'auteur peuvent se comparer aux 14 catégories de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin ainsi qu'aux 23 effets perceptibles de Bainbridge et Bainbridge, on constate que le degré de précision des typologies basées sur les effets repose essentiellement sur trois facteurs : 1) l'échantillonnage de données qui est analysé, 2) les objectifs épistémiques derrière les outils développés et 3) les intérêts et la sagacité du chercheur. Les signes-traces sous-jacents à ces disparités font sentir leur *présence non présente* dans la configuration des modèles formalistes du glitche.

Du côté de Demeilliez, gradué en études cinématographiques et audiovisuelles, les catégorisations se construisent à partir d'un corpus de jeux récupérant les formes audiovisuelles du glitche à des fins créatives. Sans surprise, les effets restent majoritairement campés dans le domaine de la représentation par les images, les sons, les symboles et les modélisations. En vertu de cette apriorité interprétative, les glitches d'événements et de comportements (qui jouissent de plusieurs déclinaisons dans la typologie de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin) sont pratiquement absents. Au mieux, ils sont assimilables aux classes très élastiques de la « Multiplication/réplication » et du « Miracle ». Pour leur part, les glitches matériels sont ramenés à des perturbations graphiques (sauts de l'écran, images brouillées, parasites visuels) alors que ceux-ci peuvent être reliés à plusieurs équivalents systémiques dans la liste d'effets de Bainbridge et Bainbridge : « Endommager la possibilité de jouer de manière permanente », « Problème qui force le redémarrage du jeu », « Perte de progrès sauvegardé » et « Interruption et paralysie du jeu ».

Quant à eux, Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin travaillent dans une optique de design pour le design. Afin de constituer leur typologie, les auteurs ont dépouillé un centaine de vidéo de glitches sur YouTube. Ensuite, ils ont fait évaluer leur typologie par deux concepteurs de jeu expérimentés afin de s'aligner sur les réalités de l'industrie. Par conséquent, on dénote que les états de jeu aberrants couvrent un spectre plus large que chez Demeilliez en plus d'être détaillés au moyen d'un vocabulaire calqué sur la conception de jeu. Ce faisant, leurs catégories s'étendent aux comportements de l'intelligence artificielle (Artificial stupidity), à la gestion des événements par le système (Invalid event occurrence over time, Interrupted event, Implementation response, Invalid value change), à la distribution de l'information (Invalid information access, Lack of required information, Information out of order) ainsi qu'aux paramètres et aux coordonnées des objets de jeu (Invalid position over time, Invalid context state over time, Object out of bounds for any state, Object out of bounds at a specific state, Action when not allowed).

En ce qui concerne l'article de Bainbridge et Bainbridge ancré dans les domaines des sciences de l'informatique et de la sociologie, l'objectif est de circonscrire le potentiel créatif des glitches du point de vue des fans. Pour ce faire, ils ont consulté 751 glitches dans 155 jeux vidéo populaires. Ils ont aussi réalisé une enquête ethnographique en ligne auprès de sous-cultures de glitcheurs en plus d'analyser des informations et des commentaires mis à contribution par cette communauté de pratique. On constate que l'inventaire des effets du glitche est non seulement plus consistant, mais il apparaît davantage ancré dans un rapport d'expérience très pointilleux qui est en phase avec une passion fanique. Par endroit, l'accroissement du niveau de détail porte à confusion. Est-ce réellement utile d'établir une distinction entre les « objets devenus invisibles, mais qui demeurent solides » et les « personnages devenus invisibles, mais qui demeurent solides »? Pourquoi ne pas réunir sous une même étiquette les « personnages performant des actions bizarres » et les « personnages performant des actions qui défient les lois de la logique » (ce que Demeilliez rassemble sous l'étiquette « Miracle »)? Où tracer la ligne entre « Problème qui force le redémarrage du jeu » et « Interruption et paralysie du jeu »? Est-ce nécessaire de contraster si finement entre « Accéder involontairement à une région non-destinée à être explorée », « Faire effraction dans une région incomplète censée être inaccessible » et même « Quitter le monde représenté du jeu »?

En clair, les modèles formalistes demeurent nécessairement incomplets en face de l'irréductibilité formelle du glitche. Cette réalité est d'autant plus prégnante dès lors que l'on remarque entre les trois taxonomies des catégories absentes ailleurs alors que d'autres qui sont identiques sont sous-divisées différemment (parfois jusqu'à la démultiplication questionnable). Puisque la spécificité du glitche est d'être processuel, dynamique et contextuelle, le projet d'un catalogage exhaustif est sans fin. Autrement, au regard d'une recherche sur le potentiel critique et politique du glitche, la plus grande lacune de tels modèles est de demeurer centrés sur l'objet-jeu (le *game*). Il en découle un angle mort par rapport à la dimension jouable et contextuelle du glitche vis-à-vis de l'activité-jeu (le *play* et le *game-play*). Or, en tant qu'outils de catalogage à précision variable, les taxonomies formalistes atteignent rapidement leurs limites du moment que l'on s'intéresse à la pragmatisme du glitche. À ce titre, l'approche situationniste se présente comme une alternative pour remédier à cette limitation puisqu'elle tient compte de la situation de jeu, du contexte de réception et de l'activité des participants.

#### **2.4. Typologie basée sur les cibles**

Dans son ouvrage *Understanding Counterplay in Video Games* (2015), Meades pense le glitche comme un artefact protéiforme aux usages multiples. Intéressé davantage à la pratique du glitche qu'à ses formes, l'auteur se dérobe à l'idée de formaliser une typologie rigide et totalisante dont l'objectif serait de permettre la classification de tous les glitches. À la suite d'une enquête ethnographique avec des communautés de glitcheurs ainsi que via des analyses de contenus auprès de leurs archives, il développe des catégories conceptuelles souples qui sont axées sur les cibles du glitche. À ce titre, son modèle est conçu pour servir les analyses au cas par cas et pour déterminer la place du glitche dans le cadre de situations de jeu données. Dans un premier mouvement de pensée, il ramène au nombre de six les types de glitches (Tab 2.6).<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Je tiens à insister sur une particularité de la typologie de Meades qui s'est avérée être un défi pour sa mise en application. L'auteur développe son outil théorique sans jamais l'employer lui-même à travers ses études de cas. Cette absence d'exemplification détaillée ne pose pas problème pour les glitches graphiques, de navigation et de barrières. Par contre, il a été plus ardu de cerner certaines distinctions entre les glitches de processus, de logique et d'affordance qui présentent certains recouvrements définitionnels. Pour remédier au problème, j'ai mobilisé ces trois derniers types sur la base que les glitches de processus se rattachent directement aux procédures technologiques de la machinerie et du logiciel. Pour départager les glitches d'affordances et de logique, je réserve cette seconde classe à l'exploitation des failles de design ne débouchant pas (contrairement au glitche d'affordance) sur une reformulation des possibilités actionnelles de l'avatar ou de ses moyens ludiques immédiats.

Table 4.1 Types of glitches.

Graphical Glitches	Glitches that identify or instigate errors in the way that the game is visually presented, how the game looks.
Navigation Glitches	Glitches that instigate changes to the way that the player is able to move around the space, how movement feels.
Barrier Glitches	Glitches that instigate changes to the way that the gamespace is defined and configured, the boundaries and scope of the gamespace.
Process Glitches	Glitches that instigate or utilize vulnerabilities caused by processes and functions of the game system and application framework, the processes that allow the game to be executed.
Logic Glitches	Glitches that exploit the logic of the game, exposing anomalies in the system or by predicting causality.
Affordance Glitches	Glitches that alter the capabilities of the player within the game directly. These are the most powerful, unpredictable and versatile glitches generally coming out of the combination and interruption of game routines, exposing anomalies in the system or by predicting causality.

Tableau 2.6 : Typologie du glitche de Meades (2015, p. 98).

Le premier ensemble concerne les glitches graphiques qui renvoient aux erreurs de programmation qui génèrent des anomalies sur le plan de la représentation visuelle; catégorie que l'on pourrait rebaptiser « glitches audiovisuels » lorsque la dimension sonore entre en jeu (aspect que Meades ne traite pas). Les aberrations de textures graphiques et sonores qui accompagnent l'apparition du pokémon erroné *MissingNo.* sont de bons exemples de cette catégorie. Cette dernière regroupe sous une même étiquette la quasi-totalité du modèle de Demeilliez ainsi que plusieurs catégories du système de Bainbridge et Bainbridge et de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin, notamment « Manœuvre de la caméra virtuelle », « Invalid graphical representation », « Invalid information access » et « Lack of required information ».

Les glitches de navigation évoquent les défauts de conception qui modifient « la manière dont le joueur est capable de se déplacer dans l'espace [et la façon dont] le mouvement est ressenti » (Meades 2015, p. 98). Les exemples du *strafe jumping* et du *rocket jumping* étudiés au chapitre 1 cadrent parfaitement dans cet ensemble. Une telle catégorie apporte une importante précision par rapport à l'idée relativement imprécise du « Miracle » en plus de consolider des occurrences de glitches tombant sous l'étiquette « Invalid position over time » suggérée par Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin.

La troisième classe se nomme glitche de barrières. Celle-ci fait état des échecs techniques permettant de transgresser les frontières ainsi que l'étendue de l'espace de jeu. Tous glitches de sortie de carte s'apparentent à cette désignation, notamment les formes d'évasion étudiée au premier chapitre avec le *proximity mine climbing* de *Deus Ex* ou encore l'intrusion dans le *Minus World* de *Super Mario Bros*. Encore ici, l'idée de glitche de barrière harmonise plusieurs types que l'on retrouve dans les taxonomies formalistes tels que « Région faible », « Trou dans les frontières de jeu », « Miracle », « Object out of bounds for any state », « Object out of bounds at a specific state » et « Invalid information access ».

La quatrième famille de glitche conceptualisée par Meades est appelée « glitche de processus » et convoque les failles « qui provoquent ou utilisent des vulnérabilités causées par les processus et les fonctions du système de jeu et du cadre d'application, les processus qui permettent au jeu d'être exécuté » (2015, p. 98). L'exemple de *MissingNo.* abordé au chapitre précédent (voir p. 93-95) est un cas explicite de la manière dont l'exécution des procédures techniques de la machinerie ou du logiciel est susceptible de se désorganiser. Dans ce cas particulier, le glitche de processus prend la forme d'un désordre affectant la détermination arbitraire de l'étendue numérique à partir de laquelle un pokémon est instancié semi-aléatoirement. À ce titre, l'audiovisualisation d'un pokémon qui n'existe pas dans la base de données ou encore la démultiplication massive du sixième item dans le sac à dos du personnage-joueur cadre sous l'idée d'aberrations processuelles. Cette étiquette permet de regrouper à nouveau un large spectre de catégories similaires éparpillées dans les autres taxonomies abordées telles que « Mauvais code », « Code destiné au testage de jeu n'ayant pas été supprimé », « Glitches reliés au matériel informatique », « Surchage d'information », « Invalid context state over time », « Invalid event occurrence over time », « Interrupted event », « Implementation response », « Invalid value change » et « Information out of order ».

Les glitches de logique constituent un cinquième ensemble qui délimite les anomalies perpétrées en raison d'illogismes de design. Concrètement, il s'agit de défaut de conception ou des négligences de programmation instaurant des principes de causalité défailants ou imparfaits. Dans le contexte de *TF2*, certains farceurs privilégiant la classe de héros de l'ingénieur ont découvert qu'il était possible de chevaucher des stations de téléportation afin de créer des pièges virtuels pour emprisonner leurs coéquipiers. Cette technique appelée *Teletrap*

produit son effet absurde en s'appropriant une logique de design irréfléchie. On pourrait inclure sous ce type de glitche les dérapages de personnages non-joueurs lorsque ces derniers restent coincés dans un cycle d'animation, refusent de donner une quête au joueur ou disparaissent littéralement de l'espace de jeu. Cette catégorisation vient ajouter un cas de figure qui est absent du modèle de Demeilliez en plus de rassembler sous une même appellation l'« Erreur logique non-vérifiée », la « Combinaison inattendue de touches », la « Manœuvre bizarre » et l'« Artificial stupidity ».

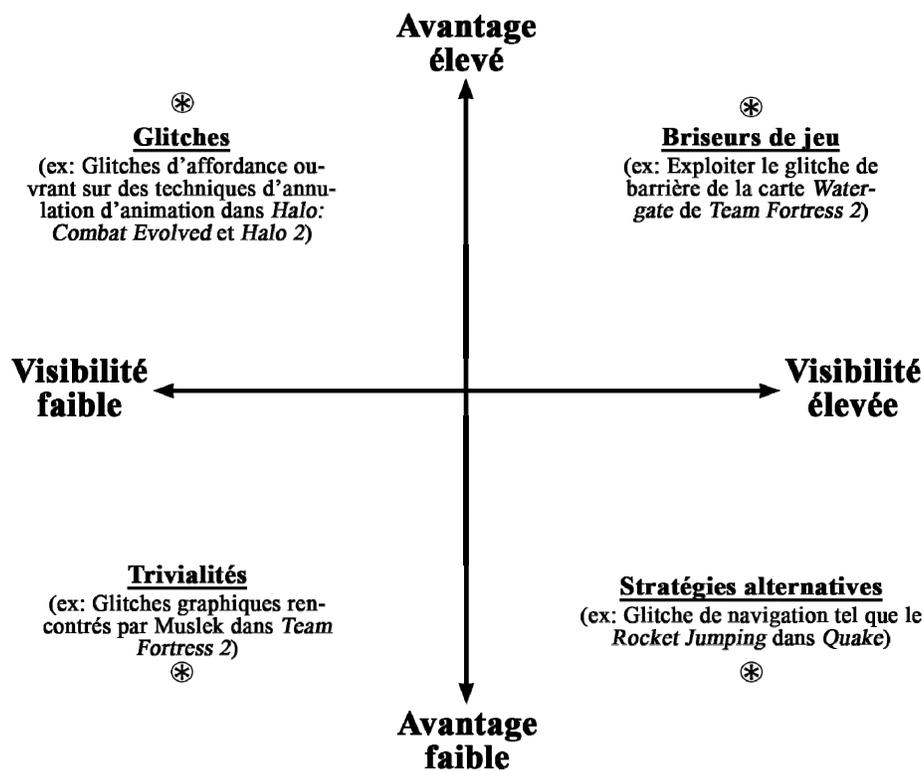
Les glitches d'affordance circonscrivent un dernier groupe caractérisé par des erreurs qui « modifient directement les capacités du joueur dans le jeu » (Meades 2015, p. 98). Le détournement des canaux de délibération des cartes de jeu pour communiquer avec les coéquipiers vivants dans *Half-Life : Counter-Strike* cadre directement dans cette classe. Il s'agit d'un cas où une faille exploitable dans la logique du design offrait des manières alternatives de transmettre de l'information à ses alliées alors que les règles interdisaient les échanges entre les morts et les vivants. Ce glitche altérerait ainsi les capacités communicationnelles du joueur à l'intérieur du monde de jeu. Ce type ne trouve aucun équivalent dans les typologies d'inspiration formaliste puisque ces dernières se centrent sur les causes ou bien elles évacuent l'implication du glitche en matière d'action. Malgré tout, on peut inférer que les glitches d'affordance englobent des types comme « Manœuvre bizarre », « Miracle », « Multiplication/répétition », « Invalid context state over time », « Invalid event occurrence over time », « Invalid value change », « Invalid information access » et « Action when not allowed » pour autant que ces types puissent être mis au service de la jouabilité.

#### **2.4.1. Continuum de l'avantage et de la visibilité**

À travers son effort de conceptualisation situationniste, Meades développe deux continuum : un *continuum de l'avantage* et un *continuum de la visibilité* du glitche (Fig. 2.6).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Dans sa monographie, Meades détaille ses deux continuum textuellement à l'aide de deux tableaux qui décrivent les degrés d'avantage et de visibilité. Lorsqu'il aborde les quatre tendances s'articulant aux extrémités de ses deux outils théoriques (trivialités, stratégies alternatives, glitches et briseurs de jeu), il procède également par la théorisation sous forme de texte continu. Pour imager et faciliter la consultation, je consolide les deux continuum et les notions clés à l'intérieur d'une figure disposée en grille d'analyse. Afin de synthétiser davantage, j'ai localisé dans ladite grille (à l'aide d'une icône étoilée placée dans un petit cercle) les quatre tendances identifiées par Meades auxquelles j'ai attribué des exemples de mon cru que je m'apprete à analyser à l'instant.



**Figure 2.6 :** Représentation graphique des continuums de l'avantage et de la visibilité du glitche théorisés par Meades (2015, p. 99-100) avec en sus les quatre grandes tendances cernées par l'auteur greffées de mes exemples.

Ceux-ci s'avèrent grandement utiles pour réfléchir la pragmatique du glitche dans un contexte ludique et social spécifique. D'un côté, l'auteur met en place un continuum de visibilité polarisé entre une visibilité basse, moyenne et haute (2015, p. 99). Ce continuum sert à réfléchir les glitches en fonction de l'aisance avec laquelle ils sont en mesure d'être repérés et reproduits par les joueurs conventionnels ainsi que par les acteurs de l'industrie. À basse visibilité, un glitche est à peine perceptible, ses effets sont mineurs et sa détection par les autres joueurs ou par les éditeurs de jeu est pratiquement nulle. Cela peut être dû à la difficulté de performer ledit glitche ou encore à ses conditions de possibilité extrêmement rares, spécifiques et complexes. À visibilité moyenne, il s'agit des glitches dont les caractéristiques observables sont occasionnellement repérées par divers témoins durant l'expérience. Ceux-ci demeurent relativement difficiles à reproduire en raison des circonstances restreintes qui sont impératives à leur avènement et à leur utilisation. À haute visibilité, on parle de glitches dont l'exécution est

très facile en plus de ne requérir aucune compétence hautement sophistiquée. Ce faisant, leur manifestation à travers la jouabilité est récurrente et facile à repérer.<sup>7</sup>

Du côté du continuum de l'avantage, Meades segmente les bénéfices conférés par les glitches entre un avantage faible, moyen et élevé (2015, p. 99-100). Ce continuum est destiné à raisonner le degré d'intensité avec lequel un glitche est capable d'interrompre le cours normal de la jouabilité et d'altérer les comportements ludiques des autres joueurs. Un glitche à avantage faible engendre un impact minimal sur la jouabilité. Le jeu se poursuit normalement et aucun gain déloyal n'est acquis par le glitcheur. En ce qui a trait au glitche à avantage moyen, ceux-ci influencent le flux de l'expérience et le glitcheur bénéficie d'un certain avantage. Bien que l'esprit du jeu demeure intact et respecté, les autres joueurs doivent ajuster leur jouabilité afin de limiter et de neutraliser le glitche ainsi que son usager. Enfin, les glitches à haut niveau davantage ont des répercussions significatives sur la jouabilité et l'équité ludique. Le jeu ne suit plus son cours de manière conventionnelle et l'avantage compétitif du glitcheur déséquilibre sérieusement le déroulement de la partie en plus d'être difficile ou impossible à neutraliser. L'ortho-jeu est sévèrement dévié de son essence et les joueurs réguliers doivent modifier leur comportement afin d'échapper aux conséquences du glitche.

En fonction du degré de visibilité et d'avantage, Meades suggère quatre notions permettant de différencier la manière dont les glitches sont perçus par le public et les développeurs. Les glitches possédant un haut niveau de visibilité et d'avantage sont couramment nommés « briseur de jeu » (*game-breaker*). En raison de leur grande accessibilité et de leurs effets marqués, les briseurs de jeu se répandent très rapidement dans la jouabilité et au sein de l'écosystème d'un jeu. Leurs conséquences radicales et négatives sont en mesure de ruiner complètement l'équilibre de l'ortho-jeu au point de le rendre injouable dans sa forme idéale. C'est pourquoi de tels glitches sont la plupart du temps « traités avec dédain par les joueurs et les opérateurs de jeux, nécessitant des mises à jour de sécurité et des sanctions contre les

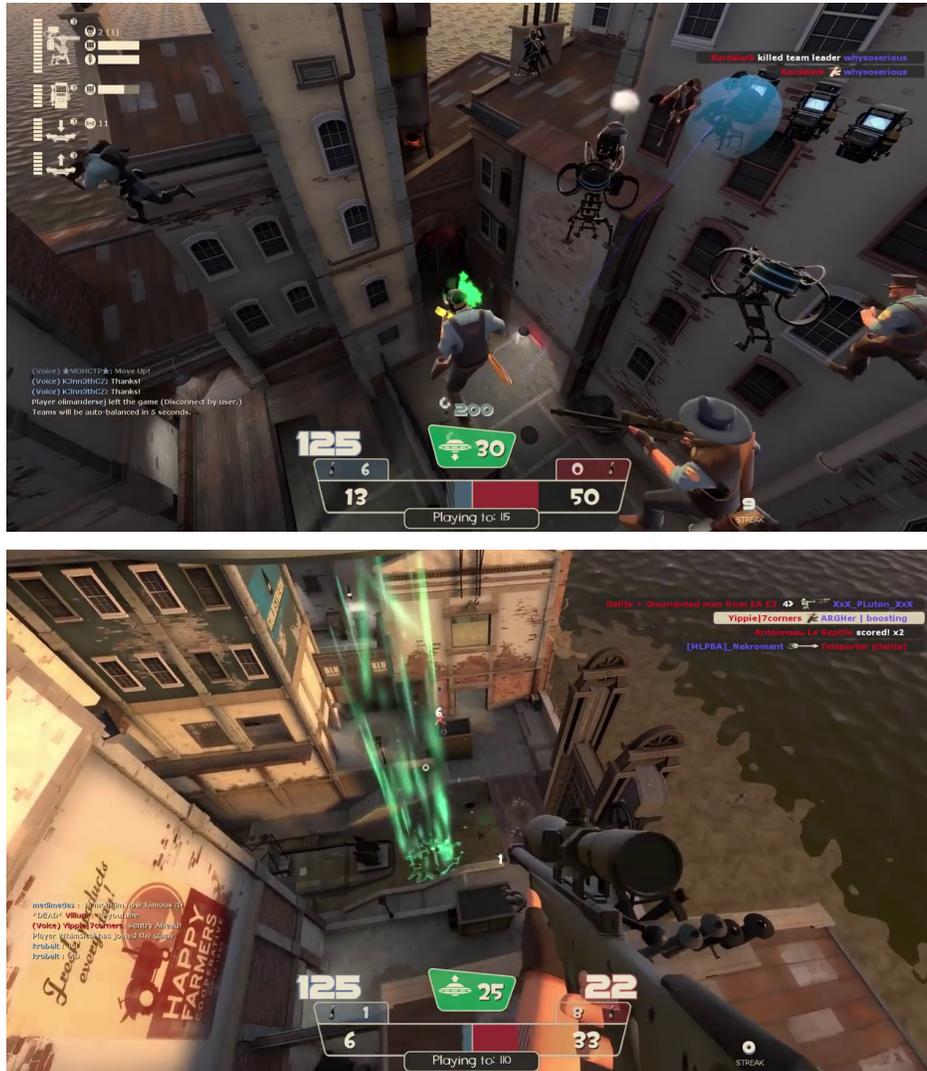
---

<sup>7</sup> Tout au long de ma thèse, il est important de garder à l'esprit que la notion de visibilité ne se limite pas qu'au degré de détection visuelle des glitches. Par exemple, une visibilité basse ou nulle n'est pas synonyme d'invisibilité. Elle signifie plutôt une rareté d'apparition, une difficulté de reproduction et une faible mobilité sociale. Dans le modèle de Meades, la visibilité est aussi employée au sens d'accessibilité et de circulabilité.

coupables tout en conférant un statut significatif au(x) glitcheur(s) qui les identifient » (Meades 2015, p. 99).

Par exemple, un glitche de barrière à visibilité et à avantage élevé anciennement réalisable dans la carte de jeu *Watergate* du FPS multi-joueur *TF2* permettait au glitcheur de faire effraction dans les marges illégitimes de l'espace de jeu conventionnel. Dans une vidéo intitulée « Tutorial - Watergate skybox exploit #46 #FIXED » (OpenGriefing, 2015) publiée sur YouTube le 8 octobre 2015 par le clan *OpenGriefing*, on peut voir un exploiteur de glitche utiliser l'explosion des bombes collantes d'une classe de personnage appelée le Démolisseur. Le héros est propulsé en hauteur avant d'atterrir sur une navette spatiale planant au-dessus de la carte. De cet endroit, le glitcheur parvient à traverser la frontière du plafond invisible qui délimite le haut de la zone de jeu. De cet espace en surplomb, il est possible d'attaquer les adversaires au sol en bénéficiant d'un point de vue à vol d'oiseau et sans craindre d'être éliminé (le plafond invisible sert de protection).

L'avantage hautement déloyal conféré par ce glitche a été l'objet de plusieurs autres vidéos sur YouTube comme celle de Delfy (2015), de Keybae (2015) et de Burny - Happys Edits - Source Games (2015). Parmi les plus populaires, on peut relever la vidéo de Delfy intitulée « TF2 - Invasion update, Watergate Skybox Exploit (Leave map) » diffusée le 7 octobre 2015 et comptabilisant 188 887 vues et 5500 mentions « j'aime ». Le tutoriel expose la mise en œuvre d'un exploit utilisant ledit glitche de barrière, notamment l'installation d'une milice au-dessus du refuge de l'équipe adverse ou encore l'utilisation d'arme à longue vue pour neutraliser les opposants à distance et en toute sécurité (Fig. 2.7). La propagation de ce glitche dans la communauté de *TF2* est venue perturber l'équité ludique du niveau *Watergate* en plus de ruiner au passage l'expérience de plusieurs fans, comme en témoigne la vidéo de Delfy. Ce briseur de jeu fut rapidement corrigé par les développeurs. En date du 8 octobre 2015, Valve appliquait un correctif de jeu venant remédier aux imperfections de design de la carte de jeu en question. Dans les notes spécifiques de cette mise à jour répertoriées sur le site officiel de *TF2*, on peut lire : « Updated pd\_watergate. Fixed a case where players were able to get outside of the map » (TF2 Team, 2015). Comme le suggère l'exemple fourni, les briseurs de jeu sont très rapidement l'objet de rectifications formelles en raison de leurs conséquences ravageuses sur la jouabilité idéale.



**Figure 2.7 :** Glitche de barrière réalisé dans le niveau *Watergate* de *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Image du haut : Vue plongée sur une troupe de glitcheurs armés qui surplombe la base ennemie au-dessus du plafond invisible. Image du bas : Delfy utilisant la classe du tireur d'élite avec son fusil à lunette pour éliminer l'équipe adverse à distance. Source : Delfy (2015).

À l'autre extrême de ces deux continuums, on retrouve les « trivialités » qui réfèrent aux glitches à faible niveau d'avantage et à basse visibilité. Ceux-ci sont la plupart du temps ignorés par les concepteurs et le public général en raison de leur rareté et de leur valeur d'usage inexistante. En guise d'exemple, on peut relever l'apparition inexplicable et exceptionnelle de glitches graphiques dans la vidéo de *TF2* du Youtubeur Muselk nommée « Mixed TF2! Glitches Everywhere! Unusual Giveaway! » (2015; Fig. 2.8). La fragmentation de la représentation en perspective, la disparition de la main de l'avatar ainsi que l'apparition irrégulière de carrelages



**Figure 2.8** : Matérialisation anormale de glitches graphiques dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Source : Muslek (2015).

pixellisés verdâtres sur les surfaces architecturales peuvent être qualifiées de « trivialités » en raison de leur haut taux d'improbabilité et de leur absence d'utilité ludique. La réaction de l'auteur pointe également vers le caractère trivial des glitches concernés. Après un bref moment d'étonnement, une coupe au montage réinstaurant le juste régime représentationnel suggère que Muslek a redémarré le jeu afin de revenir au centre d'intérêt de sa vidéo.

Au croisement des pôles inverses, Meades identifie les glitches hautement visibles et à avantage limité ou mineur. Ces derniers sont envisagés comme des « stratégies alternatives » parce qu'ils sont relativement accessibles et faciles à contrer (2015, p. 100). Ils sont tolérés en tant que styles de jouabilité semi-légitimes propres aux joueurs experts et dévoués. La technique spectaculaire du saut de roquette dans *Quake* cadre sous cette étiquette. Sa mise en pratique est toujours remarquée. Son utilisation est accessible à quiconque est capable de combiner la mécanique du saut avec l'explosion d'une roquette. Le truc de sauts donne accès à quelques localités uniques. Du reste, il permet d'atteindre plus rapidement des endroits atteignables par les moyens de navigation standards. De plus, l'avantage obtenu est relativisé par la négociation forcée de point de dégâts qui doivent constamment être compensés avec la cueillette de trousse de santé supplémentaires. Ce faisant, le glitche demeure aisément neutralisable.

Enfin, il existe les glitches qui sont considérés comme « glitche » parce qu'il offre un haut degré d'avantage tout en étant très difficile à réaliser et à identifier (2015, p. 100). Il s'agit des glitches que seuls les glitcheurs expérimentés sont en mesure de performer adéquatement afin d'en tirer avantage. Pour cette raison, ils sont grandement prisés comme marqueur identitaire pour se distinguer d'autres groupes de joueurs. Les glitches d'affordance basés sur des tactiques d'annulation d'animations dans la série *Halo* sont de bons exemples de ce degré d'avantage et de visibilité. Dans *Halo : Combat Evolved* et *Halo 2*, il existe différents glitches de boutons permettant de réduire le temps d'attentes entre les attaques perpétrées par l'avatar. L'un d'eux se nomme « B-X-R » ou « Instant death ». Avec la bonne rythmique et une précision suffisante, ce glitche déclenche une suite de micro-événements qui permet l'élimination instantanée de l'adversaire au combat corps-à-corps. Dans une même séquence fluide et condensée d'actions, la technique exige de donner d'abord un coup avec son arme (touche « B »), de changer aussitôt d'arme pour annuler l'animation qui clôt le coup précédent (« X ») puis de tirer immédiatement un coup de feu (« RT »). La même logique s'applique au glitche « B-X-B » ou « Double Melee » qui permet d'asséner instantanément deux coups aux corps-à-corps avec son arme sans aucun délai entre les coups. Pour ce faire, il suffit de frapper un adversaire au corps (« B »), de canceller aussitôt la fin du cycle d'animation du geste de frappe en changeant d'arme (« X ») et de redonner immédiatement un second coup physique au corps (« B »).

Dans *Halo 2*, un autre combo du même type se nomme « X-Y-Y » ou « Quick Reload ». Celui-ci implique de déclencher l'animation de rechargement (« X »). À un certain point durant l'animation en cours, l'arme est officiellement rechargée dans le système, mais le joueur doit tout de même attendre la fin du cycle de rechargement avant de pouvoir tirer à nouveau. Cependant, il est possible d'interrompre la fin de l'animation en appuyant au bon moment deux fois consécutives sur la touche arrimée au basculement d'armes (« Y+Y »). Le magasin de l'arme est alors fraîchement rempli de munitions et l'avatar est instantanément prêt à tirer sans avoir à patienter le temps que se conclut l'action de recharger son arme.

Ces trois glitches d'affordance présentent un très haut taux d'avantage. Le glitcheur capable de coordonner leur complexité rythmique dans le feu de l'action et avec la finesse de précision nécessaire peut ainsi réaliser des économies de temps qui feront toute la différence

dans un FPS multi-joueur compétitif en ligne où l'issue d'un affrontement se joue dans les millièmes de seconde. Autrement, leur visibilité reste moyenne-faible puisque leur mise en œuvre est difficile et, par conséquent, leur propagation n'est pas généralisée à grande échelle. Plus encore, dans l'œil de joueurs réguliers, de tels glitches sont plus prompts à passer inaperçus. Parce qu'ils sont de très courte durée et que leurs qualités sont principalement temporelles (et non pas spatiale et spectaculaire comme le saut de roquette par exemple), de tels glitches jouissent d'une subtilité et d'une discrétion ayant tendance à masquer leur présence.

#### **2.4.2. Fonctions du glitche**

Le dernier volet de la théorie situationniste de Meades concerne quatre grandes visées attribuables à la pratique du glitche. Il s'agit des principales fonctions et motivations derrière l'utilisation du glitche. Afin d'exemplifier ce pan du modèle, j'effectue un retour sur le glitche de navigation que j'ai rencontré dans *Bedlam* lorsque j'ai été éjecté brutalement sur l'axe vertical. Après avoir découvert cette possibilité par l'entremise d'une contre-jouabilité paralogique lors d'une séance de chasse aux glitches, je suis éventuellement parvenu à réintroduire cette irrégularité de détection des collisions dans le cadre d'une contre-jouabilité innovante optimisée pour le *ludus*. À plusieurs reprises, j'ai utilisé ce glitche pour contourner des ennemis, atteindre des munitions et des trousseaux de santé plus rapidement, obtenir un point de vue de la carte en surplomb pour m'orienter ou encore pour traverser et explorer l'espace de manière beaucoup plus efficace, dynamique et extensive. Dans le niveau *Sacred Reign: Calastria Lower Village*, je suis accidentellement tombé dans une rivière du haut d'un important ravin. En temps normal, le retour à ma position aurait nécessité de rebrousser chemin et de refaire un parcours déjà effectué. Au lieu de revenir sur mes pas afin de poursuivre ma progression, j'ai simplement utilisé ledit glitche de navigation comme stratégie alternative. Je me suis ainsi propulsé haut dans le ciel pour atterrir au sommet dudit ravin et continuer mon chemin (Fig. 2.9). Cette technique m'a permis d'éviter un long et fastidieux détour susceptible de générer de la désorientation ainsi que des conflits armés avec les gardes de l'Intégrité.



**Figure 2.9** : Utilisation d'un glitch de navigation dans *Bedlam* (RedBedlam, 2015). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) : Personnage-joueur ayant tombé du ravin. (2) : Vue plongée sur le saut assisté par explosion au moment de la collision anormale avec la surface diagonale. (3, 4) : Ascension fulgurante et orientation de l'avatar vers le haut du ravin. (5, 6) : Descente et atterrissage sur le haut de la colline. Source : archives personnelles

### 2.4.2.1. Exploration

De ma découverte fortuite du glitch sur le mode de la *paidia* jusqu'à sa réintégration dans le *ludus*, ce cas à l'étude corrobore les quatre grandes attitudes interactionnelles qui motivent l'usage du glitch selon Meades. Premièrement, la fonction d'« exploration » dont la pertinence pour cette thèse mérite une citation extensive du concept :

Exploration: Where glitches enable the ability to explore and interact with the video game text at a deeper level. It can be considered an outcome motivated by wishing to understand and

experience as much of the game as possible. It extends from the aesthetic appreciation of the spectacle of a glitched game environment to an awareness of the actual construction of game levels. *Glitchers who are motivated by this kind of attitude approach the game environment as detectives, archaeologists, or media historians – performing close critical readings, slowly working through concentric layers of the game, paying close attention to the appearance and feel of the spaces. In doing so they develop an increasingly intimate understanding of the game, and become “closer” to the game (Meades 2015, p. 101; je souligne).*

Ma première investigation *anarchéologique* de la matérialité vidéoludique lors de mes séances de chasse aux glitches dans *Bedlam* cadre exactement dans cette attitude interactionnelle d’exploration. Mon activité de chasseur m’a amené à scruter l’espace de jeu à la recherche de traces susceptibles de concrétiser des aberrations physiques et comportementales. J’ai observé attentivement les frontières de jeu. Je m’y suis frotté d’une multitude de manières. J’ai cherché à comprendre et à reproduire les contingences physiques dont j’avais préalablement fait l’expérience fortuite. Durant ce moment de contre-jouabilité paralogique, c’est un tout autre degré d’expérience qui s’est articulé. Le *ludus* et l’illusion fictionnelle du jeu s’effaçaient au profit d’une exploration transgressive, d’un vagabondage indiscipliné et d’une lecture méta-systémique des signes. Cette attitude m’a permis de remonter par induction aux manières dont s’articulent les structures de design sous-jacentes à la diégèse. Je suis parvenu à approfondir considérablement ma connaissance des configurations spatiales du niveau, des principes physiques de la simulation et du fonctionnement des moyens ludiques à ma disposition.

#### **2.4.2.2. Renégociation**

Deuxièmement, mon exploitation subséquente du glitche pour remonter l’immense ravin atteste remarquablement de la fonction de « renégociation » où les glitches sont utilisés « pour modifier la gamme et la nature des interactions avec le jeu, mais d’une manière qui reconnaît et s’aligne avec certains des objectifs pré-ludiques » (Meades 2015, p. 102). Ce moment de contre-jouabilité innovante fait état d’une récupération des glissements physiques dans le cadre du *ludus* sous forme de stratégies alternatives modifiant les manières de naviguer, de s’orienter (plus besoin du compas dans le haut de l’affichage tête-haute), de cartographier le terrain de jeu, de contourner les conflits armés ou encore d’accéder aux ressources ludiques. Les modalités kinesthésiques nouvellement mises en place sont devenues de réelles opportunités de renégocier l’atteinte des objectifs pré-ludiques imposés par le jeu.

### 2.4.2.3. Domination

Troisièmement, dans le prolongement de la renégociation se dessine l'intérêt pour la « domination » dès lors que les glitches « sont utilisés pour modifier explicitement l'équilibre du jeu multi-joueur en faveur du glitcheur » (Meades 2015, p. 102). Dans le contexte hypothétique d'une partie multi-joueur de *Bedlam*, le glitche de navigation étudié viendrait bonifier considérablement les aptitudes de déplacement de sorte à conférer un avantage ludique significatif au glitcheur. L'artefact permettrait notamment de parcourir l'espace de manière beaucoup plus rapide, d'être considérablement plus efficace pour éviter et fuir les tirs ennemis en plus de faciliter grandement le repérage des adversaires à travers le niveau grâce au point de vue en surplomb. L'attitude interactionnelle sous-jacente à la domination se démarque par une volonté d'exploitation alignée sur l'éthos de la tricherie.

### 2.4.2.4. Production

Enfin, mon expérience de chasse aux glitches relate explicitement la fonction de « production » que Meades définit de la manière suivante : « Où les glitches permettent la réappropriation d'un environnement de jeu à des fins autres que celles déterminées par le jeu, comme le développement de nouveaux modes de jeu et la création de machinimas » (2015, p. 101). À travers le volet auto-ethnographique de ma recherche, j'ai pris soin d'enregistrer chacune de mes séances de contre-jouabilité à l'aide du logiciel *Open Broadcaster Software* (OBS Studio Contributors, 2012). J'ai constitué des archives audiovisuelles personnelles sur lesquelles j'appuie d'ailleurs plusieurs de mes analyses afin de construire mon argumentation et d'exemplifier visuellement mes interactions avec l'objet d'étude, notamment à l'aide de captures d'écran.

Plus encore, inspiré par les glitches de *Bedlam*, j'ai participé à l'enregistrement d'une vidéoconférence dans le cadre du projet YouTube « Let's play ta recherche » de mon collègue Dor. Dans notre vidéo intitulée « Les glitches, les FPS et Bedlam (avec Hugo Montembeault) | Let's play ta recherche #2 » (Dor 2018), Dor et moi entretenons une discussion d'une heure et trente minutes sur le glitche vidéoludique qui est exemplifiée en temps réel par ma propre contre-jouabilité paralogique à travers laquelle je reproduis les glitches que j'avais préalablement découverts dans l'œuvre vidéoludique en question (dont celui tout juste analysé).

Dans le contexte de cette production, *Bedlam* est devenu l'objet d'une redirection transformant l'espace fictionnel de jeu en espace de réflexion et d'exemplification théoriques. Plus encore, le rapport à la production s'illustre également derrière l'un des glitches que j'ai exécutés dans la vidéo qui est une reproduction d'un glitche trouvé préalablement par un membre du clan de glitcheurs UBAProductionz à l'occasion d'une vidéo YouTube titrée « \*New\* Bedlam Elevating Glitch (Elevate ANYWHERE!) » (UBAProductionz, 2015). À travers ce récit personnel, on voit comment les motivations de la chasse au glitche sont aussi de l'ordre de la production dans la mesure où le glitche implique couramment la création, l'usage et le partage d'autres choses : des vidéos tutoriels, des chaînes YouTube, des archives audiovisuelles, des interactions sociales, des nouvelles stratégies ou encore des contributions scientifiques telles que ma thèse.

### 2.4.2.5. Redirection

Les quatre principales fonctions théorisées par Meades structurent l'horizontalité de l'hémisphère nord de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 2.10).

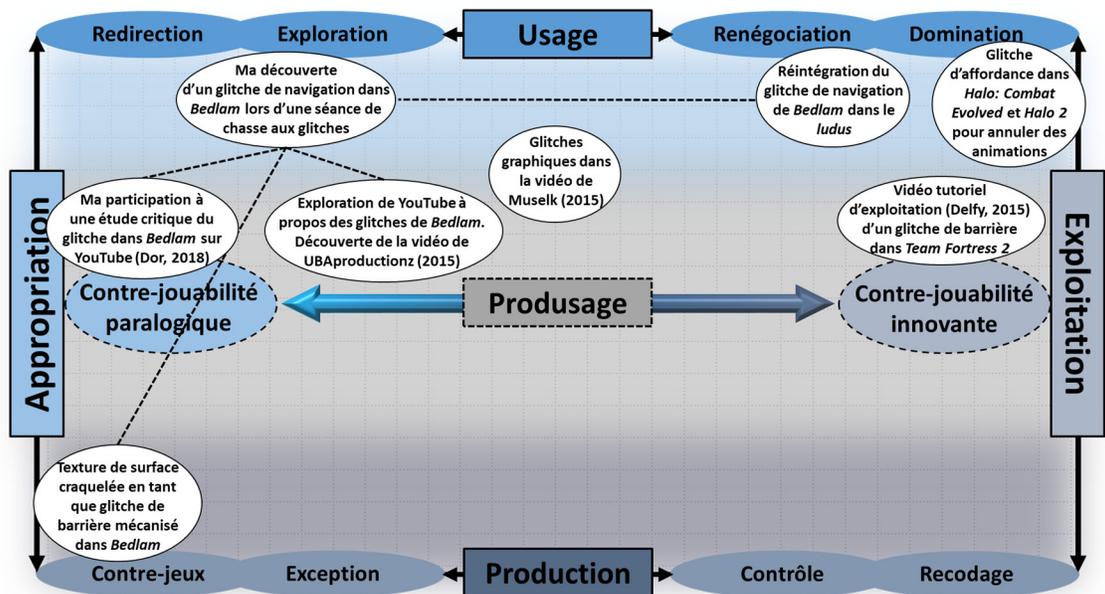


Figure 2.10 : Spatialisation d'exemples dans la *Carte ludo-politique du glitche*.

Dans la strate de l'usage, j'ai disposé de gauche à droite la redirection, l'exploration, la renégociation et la domination. Dans un premier temps, on dénote l'absence de la fonction de

production. Puisque cette dernière peut s'appliquer dans une grande majorité de cas, peu importe l'affinité avec la contre-jouabilité paralogique ou innovante (contrairement aux autres fonctions), j'ai décidé de l'intégrer différemment. Or, j'ai transposé la valeur productive du glitche dans l'ensemble de l'espace de production, mais aussi à travers l'espace de produsage où s'illustrent autant les concepteurs que les glitcheurs. Ainsi, la fonction de production que Meades réfléchit uniquement par le prisme des glitcheurs rejoint maintenant l'activité des développeurs.

Dans un second temps, il m'apparaît primordial d'ajouter une cinquième fonction au modèle de Meades. En résonance avec les travaux de Betancourt, je nomme cette nouvelle fonction du glitche vidéoludique la « redirection ». Je positionne cette dernière à l'extrémité gauche de l'hémisphère nord-ouest de ma carte et je la théorise de la manière suivante :

La redirection renvoie au glitche approprié dans le cadre de tactiques rhétoriques de contre-jouabilité paralogique. Suivant l'esprit de la jouabilité critique de Flanagan (2009), elle caractérise une attitude interactionnelle métaludique et subversive à l'égard des pouvoirs exercés sur la matérialité vidéoludique (machinerie, plateforme, pratique). Le glitche est détourné pour opérer un coup perturbateur dans la pragmatique des savoirs et des protocoles. L'objectif est de saboter le design, d'hypertrophier les contingences, de faire digresser la jouabilité, d'engendrer un glissement dans la production de sens et de rediriger le flux actionnel. Un tel geste de braconnage ludique et de désobéissance sémiotique constitue un acte de résistance contre la propriété intellectuelle, la disciplinarisation des comportements, l'économie capitaliste de l'industrie et la direction néolibérale de la culture.

À partir de ces rectifications et de cet ajout, il est possible de concevoir la redirection et l'exploration comme deux degrés d'appropriation de la contre-jouabilité paralogique. Inversement, la renégociation et la domination circonscrivent deux degrés d'exploitation de la contre-jouabilité innovante. Les différents glitches analysés à travers ce second chapitre sont de bons exemples pour illustrer ces variations d'intensité.

Premièrement, plutôt que désigner les surfaces craquelées dans la diégèse de *Bedlam* comme des glitches falsifiés, je propose de reprendre mon terme plus neutre afin de parler de glitches de barrière mécanisés. Pour préciser cette ligne de pensée, je situe cet exemple à l'extrémité de l'hémisphère sud-ouest de ma carte. Ainsi, les craquelures sont interprétables comme signes renvoyant à la contre-jouabilité paralogique des concepteurs qui, depuis l'espace de production, ont joué *avec* l'horizon d'attentes culturel du glitche vidéoludique (son

esthétique, ses effets, ses usages, ses cadrages discursifs, etc.). Cette appropriation dénote un processus de signification et de ludicisation du glitche qui est mécanisé pour servir un contre-jeu dont le récit de rébellion et d'émancipation réfère au glitche comme moyen d'opacifier le dispositif et de produire un méta-commentaire sur la matérialité vidéoludique (son histoire, ses structures, ses tensions auteuriales, ses conditions d'assujettissement, ses détournements, etc.). Dans cette vision des choses, le type de glitche ne dépend pas de sa nature matérielle qui serait falsifiée ou conçue, mais plutôt de sa configuration sémiotique auto-réflexive et de son utilisabilité mécanique dans le contexte narratif d'un contre-jeu profondément métaludique qui revisite l'histoire esthétique du FPS.

Après avoir pris connaissance desdits glitches mécanisés qui m'ont permis de concevoir *Bedlam* comme un contre-jeu, j'ai entrepris d'explorer davantage la matérialité du jeu qui m'est apparue comme favorable à l'émergence d'autres glitches. Je peux affirmer que les fissures diégétiques m'ont motivé à basculer vers le mode d'expérience paralogique du chasseur. Cet effet de relation et d'activation est signifié dans ma figure 2.10 par une ligne pointillée reliant la bulle des glitches de barrière mécanisés et celle référant à mes séances de chasse aux glitches. C'est dans le cadre de cette posture que j'ai découvert le glitche de navigation concerné. Je rejette la classification de ces réactions de collision par des étiquettes incertaines telles que « glitche inopiné », « mauvais code », « manœuvre bizarre », « miracle » ou « Invalid position over time ». En guise d'alternative, je déclare que de tels dérapages comportementaux observables peuvent s'interpréter comme des glitches de navigation parce qu'ils ont été vécus comme échec technique ayant ma manière de naviguer et de réfléchir la matérialité de *Bedlam*. Au regard de ma carte, cette explication justifie la localisation de cette situation dans la strate de l'usage sous la notion d'exploration tout près de l'appropriation.

Subséquemment, j'ai pu procéder à ludicisation stratégique dudit glitche de navigation afin de mieux performer dans le cadre du *ludus*. À ce titre, l'artefact est passé de la fonction d'exploration au sein d'une contre-jouabilité paralogique à la fonction de renégociation dynamisant une contre-jouabilité innovante. Dans ma carte, je réfère à ce glissement « exploration → renégociation » par une autre ligne pointillée noire qui fait le pont entre les deux bulles en question. Souhaitant expérimenter davantage, j'ai effectué des recherches supplémentaires sur la plateforme YouTube afin de dénicher des tutoriels de glitches pour le jeu

*Bedlam*. C'est ainsi que j'ai trouvé la vidéo du clan de glitcheurs UBAProductionz (2015). Je me suis directement inspiré de celle-ci pour reproduire les mêmes glitches dans mes propres séances de contre-jouabilité. Dans ma figure 2.10, je visualise cet aller-retour entre les contenus YouTube et mon expérience par une ligne pointillée connectant les deux bulles concernées. Enfin, désireux de partager les fruits de mes explorations et de mes recherches, j'ai moi-même effectué un pas dans l'espace de produsage pour co-réaliser une vidéo YouTube avec mon collègue Dor (2018). Cette production a été l'occasion de rediriger le programme de *Bedlam* pour en faire une plateforme de communication et de performance afin de véhiculer mes réflexions ludo-politiques sur le glitche ainsi que sur la matérialité vidéoludique. Ce basculement d'expérience est imagé par une ligne pointillée allant de ma chasse aux glitches exploratoire localisée dans la strate de l'usage jusqu'à ladite vidéo YouTube dans le secteur de la redirection en milieu de produsage.

Pour en venir aux glitches d'affordance de *Halo : Combat Evolved* et de *Halo 2*, ceux-ci illustrent parfaitement le degré d'exploitation de la domination. Ici, les interruptions d'animations participent d'une contre-jouabilité innovante conférant un sérieux avantage ludique au glitcheur par lequel ce dernier peut optimiser son rendement, neutraliser plus aisément ses adversaires et maximiser ses chances de triompher des parties de jeu (préceptes néolibéralistes). Dès lors que de tels exploits sont lexicalisés à travers des tutoriels, comme c'est le cas avec le glitche de barrière par Delfy (2015) documenté dans le niveau *Watergate* de *TF2*, la stratégie dégénérative se doit d'être positionnée dans l'espace de produsage puisque le glitche est l'objet d'une production audiovisuelle qui en retour produit et dissémine de nouveaux contre-usages. En dernière instance, je place dans la zone neutre de ma carte les glitches graphiques survenus aléatoirement et temporairement dans la vidéo de Muselk. La bulle en question apparaît en plein centre du continuum de la contre-jouabilité en plus d'être au chevauchement de l'espace de l'usage et du produsage. De cette manière, je relate la neutralité politique du geste qui n'est ni paralogique ni innovant. Ce choix indique aussi que l'artefact n'est aucunement le centre d'intérêt de la vidéo (il fait irruption le temps d'une brève observation étonnée) tout en reconnaissant qu'il a tout de même été conservé au montage à des fins de divertissement (il incarne alors un objet qui mérite d'être montré dans la production fanique).

En clair, l'analyse ludo-politique requiert un espace théorique de réflexion capable de rendre compte de la fluctuation des contre-usages et des attitudes interactionnelles qui dynamisent l'émergence, la survivance et l'extinction de certains glitches. De telles exigences justifient le caractère situationniste des points cardinaux conceptuels qui composent ma *Carte ludo-politique du glitche*. Dès lors que le modèle s'annonce capable d'argumenter l'ancrage et les migrations d'une pluralité de formes d'appropriation et d'exploitation, l'objectif est de raffiner les caractéristiques critiques et politiques non seulement des secteurs de la carte, mais aussi des exemples qui sont susceptibles de s'y loger.

## **2.5. Situation sur l'éclairage matérialiste : Vers une posture situationniste**

Ce deuxième chapitre a été l'occasion de présenter cinq taxonomies du glitche et de débattre leurs démarches classificatoires. Le passage par l'approche formaliste a permis de circonscrire avec acuité le domaine du glitche en plus d'étayer un lexique très précis capable de soutenir et de raffiner l'acuité descriptive des formes esthétiques du glitche. Par ailleurs, j'ai formulé quelques réticences face à un formalisme trop radical. Dans l'optique de mes intérêts de recherche, j'ai expliqué que les outils de catégorisation formalistes se montrent insuffisants en raison de leur rigidité et de leur focalisation exclusive sur les structures formelles du design. Comme je l'ai mentionné, aucune typologie ne peut réduire le glitche à un ensemble de catégories fixes puisque sa morphologie est en constante métamorphose. Dans le cadre de ma revue de la littérature, il était néanmoins essentiel de faire le procès de ces modes de classification. Au demeurant, je tiens à me distancier de ces modèles bien que j'en conserve toute la force descriptive et analytique.

Cette prise de distance s'effectue dans une volonté de réfléchir le caractère ludo-politique dans un rapport de contre-jouabilité. En vertu de ces objectifs, l'approche situationniste devient incontournable en raison de sa focalisation sur les cibles du glitche, les contextes d'expérience, les degrés d'avantage et de visibilité ainsi que les compétences et les motivations socio-ludiques des acteurs concernés. Tout l'intérêt de la typologie de Meades réside dans sa flexibilité, ses considérations pragmatiques et son ancrage dans la réalité sociale. En établissant de grandes familles de glitches articulées autour des aspects de l'expérience qui sont touchés par le dérapage comportemental, le modèle gagne en clarté et son applicabilité pour

l'analyse ludo-politique de la contre-jouabilité est beaucoup plus évidente. Dans le cas du *Minus World*, plutôt que de convoquer six types de glitche comme le suggère le modèle de Bainbridge et Bainbridge, il devient possible de ramener l'événement à l'idée de glitche de barrière sans compromettre l'intelligibilité de la situation. Après, rien n'empêche de recourir au vocabulaire de l'approche formaliste pour préciser les opérations ou les causes impliquées.

Dans d'autres cas comme celui de *MissingNO.*, plusieurs types de glitches sont mis en œuvre. On recense des glitches audiovisuels dans la représentation du pokémon ainsi que des glitches de processus sur le plan des règles mathématiques du système. Lorsque plus d'un glitche est impliqué, l'efficacité de la typologie permet aisément de cerner un glitche primaire visé par l'action et un glitche secondaire qui est instrumental dans l'atteinte du premier. En ce qui concerne la volonté de découvrir *MissingNO.* dans l'optique de la chasse aux glitches, on peut ainsi dire que les glitches de processus sont secondaires à l'aboutissement du glitche graphique. Dans l'éventualité où l'objectif du glitcheur est de démultiplier l'item numéro six de son sac à dos, le glitche graphique apparaît comme secondaire alors que le glitche de processus joue un rôle primaire. En ce sens, la typologie de Meades bénéficie d'une modularité qui lui confère une grande valeur d'usage pour examiner des contingences vidéoludiques au cas par cas. Plus encore, les degrés d'avantage et de visibilité cristallisés dans les concepts de briseur de jeu, de stratégie alternative, de glitche et de trivialité offrent un vocabulaire riche et nuancé pour évaluer la circulation et la réception d'un glitche au sein de la communauté de pratique (un aspect fondamental pour ma recherche qui ne trouve pas d'équivalent dans les autres modèles). Or, puisque l'objectif de cette thèse est d'étudier les formes d'appropriation et d'exploitation du glitche afin de cerner leur portée critique et politique, il demeure tout à fait logique d'adhérer à l'outillage théorique d'allégeance situationniste.

Afin de saisir toute l'ampleur ludo-politique du glitche, mon *anarchéologie* requiert des bases qui transcendent la théorie. Pour ce faire, il me faut ancrer mon objet d'étude dans son héritage transhistorique et transmédiatique. Or, je dédie les quatre prochains chapitres à la construction d'une suite de tracés allant de l'imaginaire (chapitre 3) à l'artistique (chapitre 4 et 5) vers la technique (chapitre 6). Cette enquête généalogique révélera des affinités conceptuelles, thématiques et rhétoriques oubliées que je réintroduirai dans mon tracé conceptuel initié au chapitre 1 afin de contribuer à son raffinement et à son expansion. Cette

cartographie du patrimoine du glitche vidéoludique (qui sera ensuite retraçable sous forme de signes-traces au sein des glitches) viendra revitaliser l'analyse des potentialités critiques et politiques de l'artefact dans le monde du jeu vidéo.

## Chapitre 3

### Tracé imaginaire : Dérapage contrôlé

Le travail *anarchéologique* des chapitres 3 à 6 effectue une généalogie du glitche dans les domaines de l’imaginaire, des arts d’avant-garde et des secteurs techniques. Il s’agira d’ouvrir l’objet d’étude en revisitant les différentes « séries culturelles » (Gaudreault 2008) au sein desquelles il circule en tant qu’objet de connaissance, de création et d’expérience. L’argumentation s’affaira d’abord à cadrer les tenants et aboutissants de la notion de Gaudreault dans la perspective de l’archéologie des médias. La suite du chapitre traquera les manifestations fictionnelles du glitche dans l’histoire des médias afin de cerner les significations que ce dernier adopte dans l’imaginaire collectif.<sup>1</sup>

Premièrement, j’aborderai la relation au parasite et au monstre dans la série culturelle du fantastique. Deuxièmement, il sera question du glitche comme non-sens, accident et hasard dans la lignée de la comédie. Troisièmement, je traiterai de la valeur de tactique qui se dessine dans le contexte du cyberspace. Quatrièmement, la signification de l’objet d’étude sera raisonnée dans l’optique des étrangetés révélant la fabrique de la simulation dans l’univers du cyberpunk. Cinquièmement, je m’intéresserai au glitche comme symptôme recensé à travers les domaines de l’hacktivisme et de la cyber-sécurité. Ce travail d’excavation des principales unités de signification qui hantent le glitche vidéoludique sous forme de signe-trace est une étape essentielle à l’articulation d’un discours de présence à propos des échos signifiants attribuables à la *présence non présente* de ses héritages conceptuels, esthétiques, thématiques et techniques.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Pour enrichir ce tracé, l’analyse ne peut en aucun cas se cantonner à la seule notion de glitche. Comme je l’ai indiqué aux chapitres 1 et 2, le glitche jouit d’une conceptualisation protéiforme en état perpétuel de flux qui varie selon les individus et les contextes. C’est pourquoi le glitche est toujours susceptible d’être cadré comme bogue, erreur, faute, défaut, accident, bruit, etc. En ce sens, explorer la généalogie du glitche implique nécessairement de s’intéresser à ses concepts connexes.

<sup>2</sup> J’insiste sur le fait qu’il ne s’agit pas de faire l’inventaire exhaustif de l’ensemble des occurrences plastiques et discursives de cet artefact. Mon objectif est d’identifier et de relier entre eux certaines connexions signifiantes permettant de clarifier les ramifications techno-épistémiques et expérientielles du glitche. La construction de ce tracé (et de tous les autres) doit s’envisager comme projet cartographique « ouvert » au sein duquel les signes-traces détectés puis retranscrits en tracés délimitent des orientations possibles pour l’étude du glitche et de ses conditions de possibilité singulières.

### 3.1. Transhistoricité

L'approche archéologique admet que la transformation perpétuelle des médias prend la forme d'un réseau dynamique de forces hétérogènes qui demeure insaisissable dans son entièreté. Dans cette vision des choses, chaque média se retrouve mutuellement intriqué dans un jeu irréductible de remédiations, d'influences et d'interactions impliquant une multitude de facteurs interreliés d'ordre technologique, économique, socio-culturel, artistique, scientifique, politique, etc. L'impossibilité de saisir ce phénomène dans sa totalité sans le figer, le distordre et le dénaturer vient remettre en question les régimes téléologiques et herméneutiques de l'histoire. Afin de contourner cet écueil historique et historiographique, l'archéologie des médias insiste sur la nécessité de déconstruire la linéarité essentialiste des méta-récits qui racontent l'évolution des médias comme une suite de progressions causales en marche vers une forme institutionnalisée connue à l'avance (et souvent étrangère au contexte historique observé). À ce titre, la quête des origines est relayée aux oubliettes. L'histoire factuelle est critiquée à la lumière de ses contradictions. Inspiré de Foucault, les grandes chronologies arborescentes et les périodisations linéaires totalisantes sont abandonnées au profit de la mise en réseau d'une multitude de généalogies interconnectées.

Devant le caractère fluctuant, non-linéaire et indéterminé de l'histoire des médias, l'approche archéologique refuse de narrativiser le parachèvement d'une stabilisation médiatique quelconque. Elle se dévoue plutôt au (re)traçage des sédimentations, des mutations, des hybridations, des remédiations et des échos de certaines configurations médiatiques passées, présentes ou futures. De telles configurations spécifient des assemblages cristallisés d'appareils technologiques, de genres communicatifs, de modèles d'affaires, de conventions de représentation, de figures esthétiques, d'articulations rhétoriques, de techniques artistiques, d'outils théoriques, de contextes énonciatifs, de postures de lecteur implicite, de conditions pragmatiques de production et de réception, de modalités sensorielles d'expérience ou encore de normes d'interprétation et d'usage. Cette démarche tire entre autres ses enseignements de la nouvelle histoire du cinéma de Elsaesser détaillée dans son article « The New Film History as Media Archaeology » (2004) :

The project of a "film history as media archaeology" is thus intended to liberate from their straight-jackets all those re-positionings of linear chronology that operate with hard binaries

between, for instance, early cinema and classical cinema, spectacle versus narrative, linear narrative versus interactivity. Instead, film history would acknowledge its peculiar status, and become *a matter of tracing paths or laying tracks* leading from the respective “now” to different pasts, in modalities that accommodate continuities as well as ruptures. We would then be *mapping media-convergence and self-differentiation* not in terms of either a teleology or a search for origins, but in the form of *forking paths of possibility*, i.e. as a determined plurality and a permanent virtuality (p. 99; je souligne).

Dans l’intention de cartographier les conditions de possibilité de diverses ontologies médiatiques, l’archéologie des médias préconise une conception rhizomatique du temps historique. Dans cette vision des choses, la distinction rectiligne entre le passé (l’avant, l’ancien, le vieux), le présent (le maintenant, l’actuel, le nouveau, le moderne) et le futur (l’après, l’avenir, les promesses) est complètement repensée. Les trois nappes du temps sont mises en réseau et elles sont appréhendées comme interconnectées les unes aux autres sur un plan transhistorique que Zielinski théorise sous la notion de « temps profond » (*deep time*) dans son ouvrage *Deep Time of the Media : Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* ([2002] 2006). Au sein de cette temporalité alternative marquée par la simultanéité et le parallélisme, toutes les strates du temps médiatiques se télescopent l’une dans l’autre et sont toujours en présence dans l’ici et le maintenant de l’expérience des médias. À ce titre, le spectre du passé persiste dans le présent et l’horizon événementiel des potentialités futures est toujours inscrit à la fois dans le passé et dans le présent.<sup>3</sup> L’idée de temps profond permet alors d’explorer l’histoire des médias en fonction d’une logique non-linéaire, transhistorique et transmédiatique.

Dans son chapitre de livre « Afterword : Media Archaeology and Re-presencing the Past », Sobchack qualifie le mode d’enquête et d’analyse archéologique par l’expression « discours de présence (une “présence en absence”) » (2011, p. 323). Deux intentionnalités caractérisent ce qualificatif épistémologique et méthodologique. La première insiste sur l’idée que l’archéologie des médias cherche à rendre sensible le passé ou le futur au sein de diverses opérations, manifestations et pratiques médiatiques :

---

<sup>3</sup> C’est d’ailleurs pourquoi la notion d’archive est si chère à l’archéologie des médias. Celle-ci permet l’étude du temps profond en tant que plan de réalité où se superposent la mémoire du passé (documents, témoignages, vestiges, artefacts, etc.), le présent (les archives sont présentes ici et maintenant dans le temps actuel) et le futur (les éléments conservés ont le potentiel de faire émerger de nouveaux savoirs, de nouvelles pistes de réflexion, de nouvelles questions de recherches, etc.). Suivant cette logique, Habib affirme dans son archéologie du film de réemploi, que le futur antérieur « est, à proprement parler, le *temps de l’archive* » (2014, p. 102).

At one extreme, *presence* is defined as the *literal* transhistorical (yet not ahistorical) transference or relay of metonymic and material fragments or *traces* of the past through time to the “here and now” — where and when these can be activated and thus realized once again in our practical, operative, and sensual engagement with them. Not to be confused with a “naïve realism,” this sense of presence emerges from the epistemological and sensual specifics (both material and structural) that are entailed not in theoretical or interpretive discourse but in operative (and necessarily corporeal) *practice* and *knowledge* [...] (Sobchack 2011, p. 324).<sup>4</sup>

C’est en vertu de cette volonté de faire resurgir le passé ou le futur dans le présent que cette discipline inspecte la matérialité médiatique, notamment en insistant sur la nécessité d’entrer en contact avec les signes-traces, les artefacts, les machines, les discours et les pratiques. La seconde visée du discours de présence concerne la création d’un effet disruptif basée sur la mise en présence d’une absence. Il s’agit de perturber les discours établis en donnant une voix aux refoulés de l’histoire et au punctum ignoré. Pour reprendre à nouveau les mots de Sobchack :

At the other *extreme*, presence is defined as a consequential but *illusory* (and elusive) *effect*. Reminiscent in function of Roland Barthes’s *punctum*, the fragment or trace pierces an uncanny hole in quotidian temporality (and comprehension) not only by suddenly “being there” by virtue of being noticed but also, upon inspection, by radically and retrospectively challenging and changing the accepted order of things. In the case of media archaeology, an overlooked media artifact (whether realized or only imagined and/or schematized) seems, at once, both familiar and strange. Thus its suddenly “being here” (and, all along, having “been there”) produces a “presence effect” that is capable of overturning the premises (and comprehension) of established media hierarchies and media histories. [...] This is not only re-cognition of some marginalized or unrealized technical device that ruptures the continuities and teleologies of media history but also re-cognition of the transhistorical and topical presence “all along” of, for example, [...] what was previously dismissed as machinic “noise” or computer “artifact” (a startling term in this context) and once regarded as disruptive of media is actually a systemic element of it (2011, 324-325).

Envisagée dans une optique de discours de présence, l’enquête archéologique du temps profond, des héritages oubliés, des artefacts négligés (tel que le glitche) et des signes-traces de diverses *présences non présentes* potentialise un renouvellement des savoirs historiques. La création d’un dialogue transhistorique entre diverses configurations de la matérialité médiatique (machinerie, plateforme et pratique) constitue un moyen de penser autrement la (trans)formation

---

<sup>4</sup> Dans cette citation, la mise en italique des termes « presence », « literal », « practice » et « knowledge » sont de l’auteur. Pour ma part, je mets l’accent sur le mot « traces » pour rappeler toute la profondeur de ce concept que j’ai eu l’occasion de présenter dans l’introduction de ma thèse. On dénote une complémentarité entre: 1) l’idée de discours de présence comme méthode pour donner une voix à un passé silencieux ainsi que 2) l’analyse du signe-trace comme manifestation d’une *présence non présente* des conditions de possibilité du signe dans le signe.

des conditions d'expérience sensible du monde. Un passage par les études cinématographiques est l'occasion d'exemplifier les vertus de cette approche.

### 3.2. Série culturelle

Dans ses recherches sur le cinéma d'attraction des premiers temps développées dans son ouvrage *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe* (2008), Gaudreault utilise la notion constructiviste de « série culturelle » pour surmonter le piège de l'interprétation téléologique et raisonner les métamorphoses du cinéma à la confluence de plusieurs domaines. Son concept est défini comme une

désignation des sous-systèmes ou unités de signification composant [un] plus grand ensemble. [...] la notion de « série culturelle » présuppose un travail de découpage de la part d'un chercheur (historien ou non) se donnant comme tâche de construire lui-même les séries événementielles, les séries factuelles, les séries culturelles, dont il s'efforcera ensuite d'expliquer les liens qui les unissent (2008, p. 114-116).

Prenant Georges Méliès en exemple, le théoricien refuse de concevoir l'art de ce créateur comme forme de cinéma primitif ou inachevé n'ayant pas su s'approprier le potentiel expressif lié à la mobilité de la caméra. Plutôt que d'étudier l'œuvre de Méliès par le prisme d'une forme artistique qu'elle n'est pas et qui n'existait pas encore à l'époque – c'est-à-dire le cinéma de fiction dominant –, Gaudreault la considère pour ce qu'elle était dans son contexte d'émergence. Gaudreault relocalise ainsi la pratique de Méliès dans le « paradigme culturel »<sup>5</sup> de son temps (le spectacle de scène du 19<sup>e</sup> siècle) au sein duquel l'artiste s'approprie le cinématographe pour innover à travers des séries culturelles en vogue à l'époque telles que la prestidigitation, le pantomime, le café-concert, le vaudeville, le théâtre de variétés ou encore la féerie. Dans cette perspective, l'histoire du cinéma s'ouvre à des influences transmédias alternatives pour raffiner une compréhension des mutations ontologiques et expérientielles du cinéma.

La notion de série culturelle ne se limite pas à revisiter des influences passées et négligées. Elle permet de baliser différents terrains d'analyse dans lesquels chasser diverses

---

<sup>5</sup> Gaudreault définit le paradigme culturel comme un « polysystème auquel sont subordonnées plusieurs "unités de signification (littérature, peinture, art et tradition populaire, etc.) [...], elles-mêmes des sous-systèmes du premier" » (2008 p. 114). Le paradigme culturel renvoie à un ensemble plus large construit pour regrouper et organiser un nombre défini de séries culturelles partageant des caractéristiques communes et complémentaires.

conditions de possibilité (épistémiques, technologiques, artistiques, culturelles, économiques, politique, etc.) imprimées dans le creux de différentes configurations médiatiques à l'étude. En faisant ainsi éclater l'histoire des médias, l'approche archéologique potentialise des formes d'historicisation transmédiales, pluridisciplinaires et rhizomatiques.

Sans se référer directement à la notion de série culturelle, Strauven réalise une enquête de cet ordre dans son chapitre de livre intitulé « The Observer's Dilemma. To Touch or Not to Touch » (2011). En revisitant le cinéma d'attraction des premiers temps, l'auteure théorise deux modes d'expérience filmique. Elle compare, d'un côté, le mutoscope qui propose un régime de perception interactif, tactile et attractionnel ainsi que, de l'autre côté, le kinétoscope qui privilégie un mode de visionnement passif, contemplatif et basé sur le discernement. À la suite d'explications détaillées sur l'usage de ces deux dispositifs, Strauven distingue « le mode de joueur du jouet optique [(mutoscope)] par rapport au mode spectateur du théâtre optique [(kinétoscope)] » (2011, p. 155). La présentation de ces deux séries culturelles (jouet optique et théâtre optique) sert à décrire la transformation de l'expérience cinématographique dans les années 1890 où le rôle de spectateur passe du statut de joueur proactif qui manipule la représentation au moyen d'appareils techniques à celui d'observateur réactif qui consomme des images projetées.

Cette ouverture archéologique justifie ensuite le recours aux théories du jeu de Caillois afin de raisonner la raréfaction d'une forme spectatorielle définie par une posture d'engagement ludique et haptique. L'institutionnalisation du cinéma de fiction dominant peut ainsi s'expliquer par un passage des plaisirs viscéraux de la *paidia* et de l'*ilinx* (cinéma des attractions) vers les joies plus intellectuelles liées aux défis narratifs régulées sur le mode du *ludus* et de l'*agôn* (cinéma du discernement).<sup>6</sup> Plus encore, les modalités d'interaction propres aux jouets optiques comme le mutoscope, le thaumatrope et le phénakistiscope servent à raffiner l'histoire culturelle du cinéma et de l'expérience spectatorielle. Par exemple, il devient possible de réintroduire des aspects négligés tels que le contact physique avec la machinerie, l'opération manuelle de l'image

---

<sup>6</sup> Au chapitre 1, j'ai détaillé la polarisation de Caillois entre deux manières de jouer : la *paidia* (activité turbulente, libre et déréglée) et le *ludus* (activité organisée, disciplinée et orientée vers un but fixé par des règles). Entre ces deux pôles d'un même continuum, l'anthropologue spatialise quatre grandes catégories de jeu : *agôn* (jeu de compétition), *alea* (jeu de hasard), *ilinx* (jeu de vertige) et *mimicry* (jeu de simulation ou de faire semblant).

par des manivelles, la coordination main-œil, l'implication corporelle de la main, la perception sensorielle par le touché ainsi que la participation ludique des publics.

Cet effort de conceptualisation vient nuancer le préjugé d'interprétation visuo-centrique et le narrato-centrique ayant largement dominé l'historiographie classique du cinéma. Plus encore, il met l'étude d'un paradigme d'expérience antérieur à contribution d'une réflexion sur des paradigmes d'expériences plus récents. À ce titre, l'étude des attractions du cinéma des premiers temps de Strauven est mise au service d'une archéologie de l'écran tactile. Les modes de spectature plus anciens des jouets optiques servent dès lors à réfléchir la réapparition de nouvelles relations sensorielles aux images mouvantes impliquant notamment la tactilité, le corps, la gestuelle, la mobilité du regard et le jeu. Cette résurgence de modes d'expérience passés se dénote à d'autres égards à travers la popularité de dispositifs médiatiques récents reposant sur le contrôle de la représentation et la mobilité des écrans, notamment le téléphone intelligent, la tablette électronique, l'ordinateur portable, la télévision, le cinéma 3D, l'art d'installation multi-écrans et le cinéma maison. On assiste aussi à une transformation du contexte de réception des films qui, à l'image des contenus antérieurement visionnés via des machines opérées à la main, se déroule davantage dans l'espace public, le web, le salon, les fêtes, les galeries d'art, etc. L'analyse archéologique permet aussi d'étendre les possibilités de croisement entre les modèles théoriques afin de convoquer des outils conceptuels alternatifs pour examiner l'évolution des modes de production et de consommation des contenus audiovisuels (études cinématographiques, études du jeu, théories des nouveaux médias, science de l'informatique, cybernétique, etc.).

Dans le domaine du jeu vidéo, on retrouve les tenants et aboutissants de cette approche du côté des travaux d'historiens comme Lessard (2013) et Dor (2015). Dans son article « Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program » (2013), Lessard réutilise la notion de Gaudreault pour repenser l'histoire du jeu iconique *Adventure* (Crowther et Woods, 1977). L'objectif de l'auteur n'est pas d'historiciser *Adventure* comme le point d'origines de ce que deviendra plus tard la fiction interactive, le jeu d'aventure graphique, le jeu pointez-et-cliquez et le jeu de donjon multi-utilisateur (*MUD*). Il ne cherche pas non plus à circonscrire les traditions artistiques au sein desquelles se prolonge la création de Crowther et Woods, bien qu'il reconnaisse l'importance de cette approche.

L'historien s'affaire plutôt à relocaliser l'œuvre dans son contexte d'émergence et à travers les discours de ses créateurs. Cette méthode de travail vise à étudier *Adventure* comme le site d'un ensemble de pratiques concurrentes cherchant à s'actualiser et à se stabiliser dans le contexte de l'époque. Lessard en vient à décrire nouvellement l'historicité de *Adventure* dans la continuité des séries culturelles des logiciels, du piratage, du *Donjons et Dragons*, de la spéléologie virtuelle et du jeu.

Dans sa thèse de doctorat « Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel », Dor s'approprie également la notion de série culturelle pour repenser l'histoire du jeu de stratégie de temps réel (STR). Plutôt que de récupérer le méta-récit consensuel qui situe *Dune II* (Westwood, 1992) comme le premier STR (catégorie de jeux qui n'existait pas à l'époque), l'auteur replonge dans le contexte d'apparition du jeu par l'entremise d'une analyse du discours de la presse vidéoludique. Cette méthodologie guide le retraçage des séries culturelles au sein desquelles innove *Dune II* au moment de sa sortie (et qui continuent de dynamiser l'évolution du genre), soit le jeu de guerre (*wargame*), le jeu de stratégie, le jeu de simulation de sport et le jeu de simulation divine (*god game*). En mettant en lumière l'ancrage du STR dans ces séries culturelles, Dor expose la cristallisation de ce qu'il nomme des paradigmes de jouabilité : « Un paradigme de jouabilité est un regroupement d'énoncés actionnels, par un chercheur, parce qu'ils ont des ressemblances de famille en termes d'objectifs de jeu, de plaisir, d'émotions, d'intérêt, ou tout simplement d'action » (Dor 2015, p. 180).

L'analyse des énoncés actionnels qui émergent à la confluence de diverses séries culturelles du STR sert à recomposer l'histoire du genre en fonction de l'apparition, de la concurrence et de la dispersion de deux grands paradigmes de jouabilité, nommément le « paradigme de décryptage » (2015, p. 249-253) et le « paradigme de prévision » (2015, p. 253-255). Le premier implique de décoder le fonctionnement de l'intelligence artificielle ainsi que les motifs interactionnels récurrents du système dans le but d'optimiser ses stratégies jusqu'au point où la juste manière de vaincre le jeu soit découverte. Ce paradigme est dominant dans les STR uni-joueur où les défis sont structurés autour d'une solution prédéterminée et déchiffable. Le second paradigme demande de prédire les probabilités qu'une stratégie puisse être exécutée (ou non) afin d'anticiper les actions potentielles de l'adversaire, de planifier les éventuelles ripostes et de mettre en œuvre les stratégies qui semblent les mieux adaptées selon l'information

disponible et les scénarios les plus probables. Ce paradigme est prééminent dans les STR multi-joueurs qui exigent de repérer les signes de certaines conventions stratégiques qu'il s'agit de prévoir et de déjouer selon un calcul des probabilités. Chaque paradigme cristallise un régime d'expérience spécifique qui se distingue sur plusieurs plans : tropes de design, nature des défis, type de plaisir, attitude ludique recherchée, type de stratégie, jouabilité modèle, relation au méta-jeu, interactions sociales, etc.

Si la notion de série culturelle requiert autant d'attention dans le cadre d'une *anarchéologie* du glitche, c'est parce qu'elle permet de circonscrire, malgré leurs dispersions historiques, différentes unités de signification, figures esthétiques, techniques créatives, articulations thématiques et rhétoriques, pratiques culturelles, règles de discours, etc., qui appartiennent à la matrice techno-épistémique « glitche ». Dépister les signes-traces de ces éléments afin de les rendre présents à travers une pluralité de manifestations sémiotiques du glitche (notamment les énoncés actionnels dans le cas du jeu) délimite une méthode pour effectuer la généalogie de l'objet d'étude et cerner la *présence non présente* de ses conditions d'énonçabilité. La réalisation d'un tel discours de présence mettra en place les fondements à partir desquels j'argumenterai l'appartenance ludo-politique du glitche aux modes de la contre-jouabilité paralogique ou innovante. Elle représente ainsi l'occasion de préciser ces deux modes ou paradigmes de contre-jouabilité en matière de motivations, d'objectifs, de préférences, de philosophie de jeu, de relation au design, d'interactions sociales, de plaisirs recherchés, d'attitudes interactionnelles, de disposition mentale, de stratégies interprétatives, de méthodes opératoires et d'idéologie. J'amorce cette trajectoire *anarchéologique* par la construction des séries culturelles qui participent d'un tracé imaginaire.

### **3.3. Parasite**

L'un des points de départ possible pour se lancer sur les signes-traces du glitche dans l'imaginaire collectif reste la forte résonance avec le mot anglais « bug ». Cette affinité sémantique justifie une proximité avec les idées de parasite et de monstre dans la série culturelle du fantastique. Au gré de mes déambulations web *ad libitum*, la sérendipité a mis sur mon chemin une trouvaille remontant au 16<sup>e</sup> siècle. En explorant un fil de discussion intitulé « Origin of “bug” in reference to software » (J\_A\_X, 2011) sur le site « English Language & Usage »

qui se spécialise en linguistique et en étymologie, j'ai découvert que le mot « bug » fait surface dans une pièce de théâtre de Shakespeare intitulée *Henry VI, Part III* (~1591) qui porte sur les la guerre des Deux-Roses. Au tout début de la scène 2 de l'acte V, le personnage King Edward IV fait son entrée sur un champ de bataille et s'adresse avec mépris à un traître opportuniste qui git au sol gravement blessé et dont le nom est Earl of Warwick:

So, lie thou there: die thou, and die our fear;  
For Warwick was a bug that fear'd us all.  
Now, Montague, sit fast; I seek for thee,  
That Warwick's bones may keep thine company (Hylton 1993).

Cette occurrence répertorie un usage où le terme « bug » est employé en tant qu'insulte pour dénigrer une personne dérangeante et de faible estime. Toujours selon la discussion étymologique croisée en ligne, il y aurait des raisons de penser que cette utilisation du mot « bug » puisse découler des folklores nationaux du 16<sup>e</sup> siècle. En effet, en ayant moi-même fouillé un article intitulé « The Bogeyman: Some Preliminary Observations on Frightening Figures » (Widdowson 1971), j'ai pu corroborer que plusieurs légendes horribles de cette époque contiennent des figures effrayantes dont les noms partagent des affinités de nomenclatures et de prononciation avec le mot « bug ». Notamment, certains gobelins ou entités fantomatiques portant le nom de Bogey (langue anglaise), Bogle (langue écossaise), Bogeymen (langue anglaise), Boggart (langue anglaise), Bug (langue anglaise), BugBear (langue anglaise), Bugge (langue norvégienne), bwg (équivalent de « bug » en langue galloise), Bog (langue slave) ou encore Bogge (langue allemande). Cette possible filiation étymologique avec l'idée de présence repoussante, qu'elle soit spectrale, monstrueuse ou humaine, justifie un peu plus clairement l'expression populaire qui anthropomorphise le glitche sous l'expression « fantôme dans la machine » (Vanhanen 2001; Cubitt 2017, p. 20; Donaldson cité dans Emerson 2014, p. 237).<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> L'expression « ghost in the machine » se popularise au début des années 1950 suivant l'ouvrage important *The Concept of Mind* (1949) du philosophe britannique Ryle. L'auteur déconstruit le mythe d'une doctrine de son temps héritée de Descartes à propos du dualisme entre corps et esprit. Ce que le penseur critique comme « le dogme du fantôme dans la machine » ([1949] 2009, p. 5), c'est cette fausse conception que la conscience, l'esprit ou l'âme existe dans la machine corporelle sans toutefois y être ontologiquement lié (le corps peut mourir, mais l'âme continue d'exister). Dix-huit ans plus tard, le philosophe Koestler prolonge les réflexions de Ryle à l'occasion d'un

Cette idée du bogue comme entité indésirable, monstre ou parasite apparaît fortement ancrée dans l’imaginaire collectif. D’ailleurs, faut-il rappeler que le mot anglais « bug » peut aussi se traduire en français par le nom commun « insecte »? Un tel usage linguistique ramène également à l’avant-plan le rapport au parasite et par extension aux idées d’infestation et de virus, de viralité qui sont si prégnantes dans le monde de l’informatique.<sup>8</sup> Mes recherches ont dénoté la migration d’une telle conception dans le monde du jeu vidéo des années 1980 et 1990. Un cas notable et précurseur se concrétise dans la revue *Computer and Video Games* (1981-2004; nommé à partir d’ici *C&VG*). Chacun des trente-sept numéros allant de novembre 1981 à novembre 1984 contient une planche de bande dessinée humoristique intitulée *The Bugs*. L’univers fictionnel de *The Bugs* raconte les péripéties de quatre petits monstres nigauds et maladroits qui habitent l’intérieur d’un micro-ordinateur. Ces derniers sont responsables de faire fonctionner l’appareil et ses différents logiciels. La majorité des aventures commence avec le personnage du « programmeur » qui joue à un jeu vidéo ou exécute une tâche informatique que les créatures doivent opérer. Naturellement, la gestion des opérations se termine toujours en catastrophe découlant de toutes sortes d’interruptions et de dysfonctionnements du système laissant l’utilisateur stupéfait.

Par exemple, dans le récit du numéro de mai 1982, le programmeur joue aux échecs contre la machine (Fig. 3.1). Pour la première fois, les Bugs sont sur le point d’être vaincus en raison d’un goblin appelé « Lost Memory » qui s’est immiscé dans l’ordinateur par l’entremise du programme de jeu. La présence de Lost Memory interfère avec le travail des Bugs en venant ralentir la vitesse d’exécution du programme et en reformulant aléatoirement les déplacements de leurs pions. Pris de panique à l’idée d’être défait par leur maître, les monstres entreprennent de paralyser le jeu afin de forcer le programmeur à mettre la partie en pause. Durant la nuit, ceux-ci s’infiltrèrent à l’intérieur du logiciel de jeu pour prendre le poste du programmeur absent

---

livre intitulé *The Ghost in the Machine* ([1967] 1989). Koestler insiste sur la nécessité d’étudier la manière dont l’esprit est à la fois le résultat et le moteur de l’action du corps afin de mieux comprendre les raisons pour lesquelles l’humain est si enclin à l’autodestruction. Dans l’optique de cette série intellectuelle, parler du glitche en tant que « ghost in the machine » sert à désigner la conscience, la subjectivité, le fantôme ou encore l’âme de l’ordinateur.  
<sup>8</sup> En vertu de ce rapport de proximité avec le virus, l’infection et l’altérité indésirable, Demeilliez relate une telle manière d’appréhender le glitche à travers des jeux vidéo comme *Glitchfixer*, *Airborne Glitch Rot* et *PAC-MAN 256* où l’artefact reflète l’idée de la contamination qui se propage et qu’il faut soit contenir ou propager soi-même à travers différents défis.



Figure 3.1 : Planche de la bande dessinée *The Bugs* tirée de la revue *C&VG* (mai 1982, no. 7, p. 17).

et quitter la partie. Le matin suivant, l'utilisateur se présente à l'ordinateur dans le but de reprendre le jeu, il fait face à ce qu'il ne peut qu'interpréter comme glitche de processus. L'écran indique : « You resigned at 2:47 A.M!.. ». Les fantômes dans la machine avaient encore frappé.

Le parallèle entre le glitche, le fantôme, le monstre et l'entité indésirable est corroboré d'une manière singulière par plusieurs films d'horreur reprenant l'esthétique du cinéma amateur, du film de réemploi (*found footage*) ou du faux documentaire (*mockumentary*). Pour

relever des exemples marquants, on peut nommer *The Tunnel* (Ledesma, 2011), *Grave Encounters* (Minihan et Ortiz, 2011), certains segments de la trilogie *V/H/S* (2012-2014), *Skinwalker Ranch* (McGinn, 2013), *Alien Abduction* (Beckerman, 2014), *Always Watching: A Marble Hornets Story* (Moran, 2015), *Unfriended* (Gabriadze, 2015), *Aliens : Zone of Silence* (Fowler, 2017) ou encore *The Dark Tapes* (McQuown et Guastini, 2017). Dans chacune de ces œuvres, la manifestation de glitches audiovisuels marque toujours la présence ambiante ou l'apparition brutale (pour appuyer l'effet du sursaut) de la menace, peu importe qu'il s'agisse de la créature monstrueuse, d'une entité paranormale, d'un extraterrestre ou d'un tueur.

Un exemple notable prend place dans l'un des courts métrages du film *V/H/S* (2012) intitulé *Tuesday The 17th* (McQuaid, 2012). Un groupe de quatre jeunes adultes se rend dans les bois près d'un lac afin de profiter de la journée ensoleillée. Caméra vidéo à la main, les personnages filment leurs activités. À certains moments clés, de rapides apparitions-disparitions d'images de corps mutilés se superposent sur les lieux filmés, sans toutefois être remarqués par le filmeur empirique. Sur place, les conversations révèlent que l'endroit fut le site de meurtres macabres perpétrés par un tueur démoniaque qui n'aurait jamais été attrapé. Lorsque deux personnages s'éloignent du lac, l'une des femmes du groupe cadrée en plan taille s'apprête à réaliser un mouvement acrobatique pour la caméra. Soudainement, des glitches audiovisuels se manifestent. Des barres horizontales d'interférences et des lignes d'entrelacement vidéo viennent parasiter l'image et altérer sa colorimétrie sur les teintes de vert et de jaune. La bande-son se complexifie abruptement de brefs effets sonores saccadés de vrombissements, de crissements dissonants, des cillements statiques et de micro-sauts électroniques qui rappellent les bruits d'erreurs informatiques. Un brusque mouvement panoramique vers la gauche laisse entrevoir dans le tiers droit de l'image la silhouette fragmentée et non-mimétique d'une personne vêtue de noir avec un capuchon rouge (Fig. 3.2). Le son et le mouvement de l'entité suggèrent le lancer d'un objet tranchant en direction de la protagoniste située hors-champ. Dès l'instant où un panoramique vers la gauche ramène le point de vue sur le personnage en plan rapproché épaulé, cette dernière s'effondre au sol avec un couteau qui lui traverse le crâne.

Dans la suite du court métrage, l'une des femmes du groupe mentionne au dernier survivant avoir été la cible de l'une de ces attaques dans le passé. Bien qu'elle ait réussi à s'échapper, personne ne croit son histoire à propos d'un meurtrier « [that] could be at two places



**Figure 3.2 :** Apparition de l'entité démoniaque dans le court métrage *Tuesday The 17th* (McQuaid, 2012) du film *V/H/S* (2012)

at once ». Selon elle, le retour sur les lieux du crime représente l'opportunité de prouver l'existence du démon qu'elle essaie d'attraper à l'aide de différents pièges très sophistiqués. Par contre, à chaque fois où l'entité se fait happer dans l'un des dispositifs, celle-ci parvient toujours à se déprendre en se rematérialisant hors des mécanismes sans aucune blessure. On comprend alors que les procédés audiovisuels de type « glitche » qui accompagnent sa présence ne font pas que signaler l'irruption de la menace. Ils délimitent le plan d'existence et le champ d'activité

du fantôme.<sup>9</sup> Cela produit l'impression que l'entité incarnée dans le glitche n'est pas soumise à la réalité matérielle des sujets ou bien que le glitche rend visible le point de jonction reliant le monde réel, le passé et le paranormal. Cette hypothèse de lecture est directement corroborée par le générique de fin révélant que le fantôme en question se nomme « The Glitch ».

Dans la pensée que développe Demeilliez dans son mémoire « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016), on retrouve une logique similaire avec les effets sonores de bruit émis par la radio dans *Silent Hill* pour signaler la présence environnante de menaces. L'auteur mentionne également le grésillement audible généré par le casque d'écoute du personnage-joueur dans *F.E.A.R.* lorsque la petite Alma fait des apparitions soudaines dans l'entourage du joueur. Un autre exemple qui traduit bien ce lien entre le glitche et le monstre se dénote dans *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013) comme le souligne Maheux dans son article « Le glitch comme mécanique de terreur » (2018) :

Si l'industrie de façon générale recrute des armées de testeurs pour détecter et supprimer les *glitches* dans les jeux, certains concepteurs les intègrent volontairement, particulièrement dans les jeux vidéo qui s'inscrivent dans la tradition de l'horreur. Le *glitch* est parfois utilisé en tant que mécanique de jeu (il sert ainsi à signaler la présence du Slenderman dans la série de jeux éponyme) ou moyen de produire un effet de surprise (pensons aux hallucinations qui surviennent lorsque le joueur perd ses points de santé mentale, dans *Eternal Darkness*, 2002) (2018, p. 34).

*Slender: The Arrival* est un jeu d'horreur en perspective à la première personne, où le regard est constamment médiatisé à travers une caméra numérique tenue à la main. À chaque niveau, l'objectif est de trouver huit pages dissimulées à travers des environnements sombres et lugubres sans se faire attraper par une entité démoniaque nommée Slenderman. Lorsque la

---

<sup>9</sup> Je prends un moment pour jouer le jeu de la métaphore du fantôme qu'il s'agira justement de critiquer au chapitre 8 et de démystifier au chapitre 9. Dans les fictions d'horreur étudiées, les glitches sont toujours anticipés et destinés à être vus puisqu'ils s'arriment à des stratégies de l'épouvante comme les mécaniques de sursauts, les ambiances paranormales ou encore la présence terrifiante du monstre. Ils sont les représentants diégétiques du fantôme dans la fiction. Ce faisant, ils sont obligatoirement vus et entendus par les personnages et les spectateurs. Quant aux glitches inopinés qui hantent le code des jeux vidéo, ceux-ci ne sont pas censés être vus ni faire partie de l'expérience des joueurs. En ce sens, le chasseur de glitches joue le rôle de chasseur de fantôme. Son travail est de documenter le paranormal vidéoludique et d'exorciser le fantôme dans la machine qui menace la stabilité du jeu (notamment en entraînant la production de rustines). Autrement, l'exploiteur de glitche cherchant à dominer sournoisement le jeu en effrayant l'adversaire avec ses pouvoirs ludiques anormaux devient lui-même le fantôme dans la machine qui alimente le trouble représenté par le glitche. Dans ce cas, ce sont les développeurs de jeu qui deviennent les chasseurs de fantôme tâchant d'attraper le glitcheur-fantôme qui triche et déstabilise la normalité du jeu. Si dans le film *V/H/S* le glitche agit comme passerelle vers un plan d'existence spectral, dans le jeu vidéo il agit comme signe-trace du plan d'expérience du glitcheur qui affronte ou succombe à l'esprit troublé du système.

créature surnaturelle rôde près du joueur, des glitches audiovisuels à avantage faible et à visibilité élevée viennent parasiter la représentation.<sup>10</sup> Des crépitements de statique, des bruits blancs et des crissements aigus irréguliers viennent parasiter la bande-son. Sur le plan graphique, les bordures du cadrage de la caméra fictionnelle se tordent, du bruit visuel se marque de grain à l'image, les couleurs sont altérées, les objets filmés sont déformés et des bavures de pixels étirent les éléments représentés (Fig. 3.3).



**Figure 3.3 :** Apparition de glitches audiovisuels en présence du monstre dans *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013). Source : archives personnelles.

<sup>10</sup> On remarquera à travers les chapitres 3 à 6 que je réfère aux continuums de l'avantage et de la visibilité de Meades uniquement pour caractériser les glitches vidéoludiques. Dans les fictions ou les œuvres d'art non-ergodiques comme la bande dessinée, le cinéma, la téléserie, la peinture, la photographie numérique, etc., le glitche est statique et esthétisé pour croiser le regard de l'observateur. En ce sens, sa visibilité élevée reste toujours inchangée. Autrement, puisque de telles créations n'ont pas de jouabilité explicite configurée dans un système de jeu avec des conditions formelles de réussite et d'échec, la notion d'avantage ne s'applique pas. Aucun bénéfice ou handicap interactionnel n'est octroyé par l'expérience d'un glitche non-ergodique, d'où l'impertinence de recourir aux notions d'avantage et de visibilité pour qualifier de telles erreurs. Si les outils de Meades seront moins présents dans les chapitres à venir, ils redeviendront centraux dans les chapitres 7 à 10.

Dans ce contexte, on a affaire à un glitche mécanisé qui informe le joueur du danger et de la nécessité de fuir. Plus encore, son apparition soudaine dans la représentation fait correspondre l'artefact avec une mécanique de sursaut articulée pour effrayer le participant. En ce sens, il est à la fois « mécanique ludique » et « figure esthétique »; deux caractéristiques que Maheux attribue à l'artefact dans son analyse du sous-genre vidéoludique du « glitch horror » (2018, p. 36).

La conceptualisation fictionnelle du glitche en tant qu'entité étrangère opérant à la frontière entre des mondes (homme/machine, intérieur/extérieur, vivant/mort, passé/présent, etc.) est aussi mise en circulation par la télésérie australienne *Glitch* (Ayles et Fox, 2015-). La première saison de ce drame réaliste focalise sur l'histoire du policier James Hayes qui est témoin de la résurrection de sept personnes décédées à travers différentes décennies, dont son ex-femme Kate. L'intrigue se construit sur le retour inconcevable de ces individus frappés d'amnésie. Graduellement, ces derniers reconnecteront avec leur identité. En revisitant certains lieux de leur vie antérieure, ils revivront des fragments de leur passé ainsi que le moment de leur mort. Dans une vidéo récapitulative de la première saison tournée avec les acteurs de la série, ces épisodes de réminiscence du passé sont nommés en référence au concept de glitche (ABC TV & iview, 2017). Cela dit, il faut ajouter que dans l'optique du téléspectateur, c'est moins l'irruption mnésique des visions qui fait glitche, mais plutôt le glitche de logique associé à la renaissance miraculeuse des revenants dont la présence contrevient aux lois de la nature. Ainsi, l'objet d'étude s'aligne à nouveau avec les unités de signification de l'individu dérangeant shakespearien et du fantôme venant perturber l'ordre social.

On retrouve un traitement fictionnel similaire dans la bande dessinée web *Glitch : Jinn Devodist* (Chotikul, 2015-2018). Cette dernière raconte le récit fantastique d'April, une adolescente aux prises avec des problèmes d'isolation, d'anxiété sociale et d'intimidation alors que ses parents sont sur le point de se divorcer. Tôt dans l'histoire, la jeune fille se fait tuer puis se réveille dans l'envers du monde vivant appelé Yottabyte (Fig. 3.4). Cette matrice informatique est présentée comme les coulisses où s'articule le code de la vie humaine et où aboutissent les données supprimées (l'équivalent métaphorique des fantômes, des troubles refoulés, des mémoires effacées, des désirs interdits, des envies, etc.). Ce lieu de l'inconscient récupère l'esthétique du glitche à travers des textures pixélisées, de la statique visuelle animée,



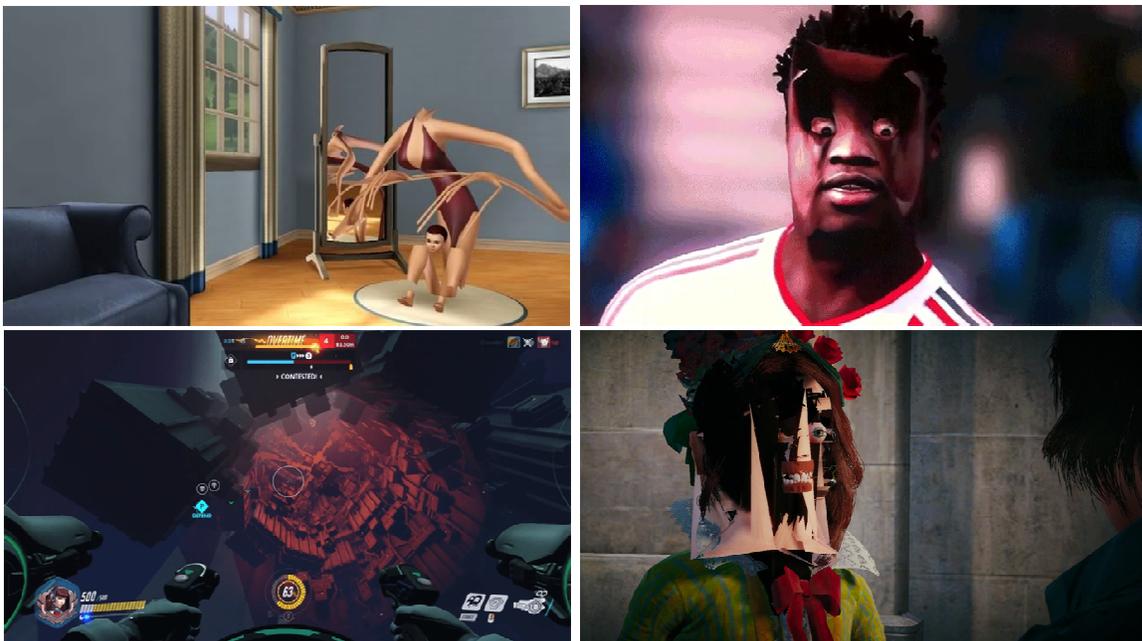
**Figure 3.4 :** Captures d'écran de deux planches de la bande dessinée web *Glitch : Jinn Devodist* (Chotikul, 2015-2018). L'image de gauche est la clôture du chapitre 13 *If only I could forget what just happened*. La capture de droite est l'ouverture du chapitre 14 *Yottabyte*. On voit April accompagnée d'un démon rouge appartenant à une classe d'entités maligne nommée « glitche ». Tous deux transitent via un glitche de barrière menant vers Yottabyte. Le glitche est aussi représenté comme une déchirure pixellisée servant non seulement de portail fictionnel pour transiter entre les mondes (comme dans le FPS *Bedlam*), mais aussi de portail formel faisant circuler le lecteur entre les chapitres 13 et 14 et leurs régimes de tabularité distincts. À noter : j'ai ajouté les bordures noires pour mieux distinguer les planches sur fond blanc. Reproduit avec la permission de l'artiste. Reproduit avec permission de l'artiste.

des phylactères avec des contours déchirés, des graphèmes de code binaire, des micro-animations de carrelages scintillants ou encore une tabularité plus flottante. Les entités anthropomorphes qui habitent Yottabyte sont appelées « Glitch ». L'une d'entre elles est rencontrée dès que l'héroïne se réveille dans le monde parallèle. April est accueillie par Cadwalader Toratad, un glitche qui travaille pour la compagnie *Blue Screen of the Death Inc.* qui se spécialise dans la vente de vœux.<sup>11</sup> Cet employé cupide parvient à convaincre la protagoniste de signer une entente. Le contrat lui offre la possibilité d'être ressuscitée avec en prime 10 vœux de son choix. Après avoir signé l'offre sans lire les clauses, April revient miraculeusement à la vie (non sans rappeler les revenants de la télésérie *Glitch*) alors que

<sup>11</sup> Il est amusant de noter que le nom de famille de cette entité s'écrit à l'envers « datarot ». Ce terme résonne avec le concept de glitche en vertu de sa relation de proximité avec le phénomène de dégradation et de corruption de données informatiques.

Toratad empoche secrètement un bit de son code identitaire lui permettant de monter dans les échelons de la compagnie. Ce pacte avec le diable vient de lui coûter son âme. Dès son premier souhait, April apprend qu'elle devra négocier la présence du vendeur dans son existence alors que ce dernier tente constamment de la manipuler à exaucer des demandes en tentant de capitaliser sur ses faiblesses et les épreuves difficiles qu'elle traverse. Dans l'univers de *Glitch : Jinn Devodist*, le glitche incarne une entité malicieuse et gênante qui parasite le personnage principal en lui suggérant des solutions qui ne feront qu'envenimer ses problèmes. L'artefact symbolise ainsi un démon intérieur qui depuis les tréfonds de l'inconscient pousse le sujet vers la superficialité, l'envie, l'évitement, la vengeance et l'obsession.

Dans la mesure où le bogue et le glitche jouissent d'une représentation imaginaire où ceux-ci sont associés au parasite et au monstre dans la série culturelle du fantastique et du paranormal, ces deux éléments participent de la définition de l'objet d'étude. Le jeu vidéo a certainement contribué à cimenter cette vision du glitche à travers la prolifération d'images montrant des avatars contorsionnés et atrophiés ou encore des points de vue vertigineux sur des représentations du vide (Fig. 3.5).



**Figure 3.5 :** Exemple de glitches circulant dans la culture vidéoludique pour leur caractère étrange. De gauche à droite à partir du haut : « Baby glitch » tiré de *The Sims 3* (Maxis, 2009) cité dans Lozada (2018); déformation d'avatar dans *FIFA 2013* (EA, 2012) cité dans Bernstein (2013); chute libre sous une carte de jeu dans *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) cité dans Hart (2019); « No Face Glitch » dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) cité dans Hernandez (2014).

À ce titre, une quantité impressionnante d'articles (Holmes 2010, Rydel 2017, Lozada 2018, Hart 2019) et de vidéos YouTube vue parfois plus d'un million de fois (Tats TopVideos 2013, Top15s 2015, TheGamer 2017, WatchMojo.com. 2017) explore le glitche sous l'angle de ses effets de répulsion, d'angoisse et d'« inquiétante étrangeté » (Maheux 2018, p. 36; en référence à Freud). Une telle conceptualisation du glitche relaye une fascination pour le parasite qui dérange, les illogismes anxiogènes, les abominations qui effraient, les contorsions qui perturbent et les distorsions qui corrompent le familier. Cela dit, l'imagination du glitche ne se limite pas qu'au parasitage de l'ordre naturel et anticipé des choses. Par moments, les glissements peuvent se métamorphoser en avantages et ouvrir le champ des possibles, non sans rappeler les relations de parasitisme bénéfique pour un hôte. La prochaine section s'intéresse à la profitabilité de tels non-sens.

### **3.4. Non-sens**

Dans la parodie américaine du cinéma de sexploitation intitulée *Glitch!* (Mastorakis, 1988), deux voleurs minables du nom de T.C. et Bo entrent par effraction dans le manoir d'un multi-millionnaire du nom de M. Lazar, un producteur de films d'exploitation insipides et sexistes qui vient tout juste de quitter vers l'aéroport. Durant leur cambriolage, les deux acolytes vont rencontrer deux autres voleurs. L'un d'eux s'interpose avec une arme à feu pour empêcher T.C. et Bo de quitter la demeure avec une grosse télévision cathodique et d'autres objets de valeur. Les trois individus dialoguent face à face jusqu'au moment où Bo détourne l'attention de son opposant avant de laisser tomber le téléviseur sur ses pieds puis de l'assommer aussitôt d'un coup à la tête. Contre toute attente, l'ennemi évanoui reste positionné debout en suspension à cause de l'appareil écrasé sur ses pieds qui agit comme contrepoids. Surpris par cette absurdité, T.C. s'exclame : « Minor glitch », déclaration à laquelle réagit Bo en lui demandant : « Jeez T.C., you know so many 25\$ words, what's a glitch? ». Son partenaire lui répond : « It's a small problem, temporary, doesn't stop the program from running ».

Le procédé humoristique récurrent de cette comédie se base sur l'apparition soudaine d'un glitche de logique faisant basculer une situation dans le domaine du non-sens et de l'incongrue. La tournure inusitée des événements déjoue les attentes, ébranle la causalité et redirige le programme narratif des personnages. Plus loin, les personnages principaux

rencontrent un garde du corps nommé Bruce. Ce dernier les confondra pour le producteur et le réalisateur du prochain film de M. Lazar dont le titre est *Sex and Violence*. T.C. et Bo apprennent que les auditions d'une centaine d'actrices mannequins en maillot de bain sont sur le point de commencer. Les deux pervers décident de feindre leur identité afin de profiter de la situation.

À mesure que le film progresse, les deux escrocs sont amenés à gérer divers pépins qui les surprennent, mais desquels ils seront toujours capables de tirer avantage. Par exemple, le film s'amorce sur une erreur d'horaire commise par Mme. Lazar qui a pour effet de devancer la journée des auditions. La présence impromptue des deux autres cambrioleurs fournit deux boucs émissaires à la police lors du dénouement, ce qui innocente les deux anti-héros. Idem pour l'apparition soudaine du garde du corps qui se trompe au sujet de leur identité et qui plus tard les protégera de la mafia. Un heureux hasard se remarque aussi lors de l'arrivée soudaine de la pègre qui se présente pour récolter de l'argent blanchi à travers les films de M. Lazar. Cet événement inattendu fournit une information précieuse à T.C. et Bo qui leur servira de levier pour négocier une entente avec M. Lazar lorsque ce dernier revient chez lui après que son vol ait été annulé en raison d'un problème technique. À la fin du récit, les deux personnages réussissent à convaincre le producteur nigaud de leur confier la production du film grâce à une rhétorique satirique à propos de l'intérêt de Hollywood pour les œuvres insignifiantes réalisées avec des budgets faramineux, tournées avec des acteurs célèbres et se terminant en échecs commerciaux. Séduit par l'appât du gain, le producteur imbécile devient l'exploiteur exploité.

La narration de *Glitch!* propose une vision du glitche comme problèmes mineurs, temporaires et inattendus dont le potentiel d'exploitation relance le projet des personnages sans toutefois le ruiner. Les accidents non-bloquants sont dépeints comme des opportunités d'altérer sa condition, de réaliser de nouvelles choses et de repenser ses propres valeurs. Ce processus de transformation est justement traversé par Bo qui retrouve son intelligence refoulée ainsi que ses bonnes manières à la suite d'une séance d'hypnose imprévue. On dénote également une certaine prise de conscience du côté de T.C. qui développera son honnêteté et son respect d'autrui grâce à sa rencontre fortuite avec Michelle Wong, une actrice autodéterminée, empreinte d'amour-propre et possédant un jugement affûté. Celle-ci joindra l'équipe après avoir sorti les deux idiots du pétrin. Plus encore, la conclusion vient exacerber le ton ironique de l'œuvre. La critique qu'articulent Bo et T.C. à propos de la bassesse des films sensationnalistes à l'Hollywoodienne

prend forme à même un film qui exagère de manière grotesque les tropes qui sont justement les cibles du discours, c'est-à-dire les femmes objectivées et dénudées, les blagues sexistes et homophobes, les stéréotypes culturels, les revirements narratifs invraisemblables et les scènes de combat extravagantes. Les glitches servent ainsi l'articulation d'une ironie s'attaquant au manque de profondeur des films d'exploitation par l'entremise d'un film d'exploitation parodique truffé d'obscénités.

Le glitche circule également dans la série culturelle de la parodie à travers le jeu vidéo métaludique *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) qui imite des conventions de design et de jouabilité afin de s'en moquer. Dans ce cas de figure, l'artefact est convoqué dans la fiction pour son caractère absurde. L'œuvre s'amorce sur une cinématique laissant entendre la voix over d'un narrateur masculin qui décrit le travail quotidien, monotone et répétitif de Stanley. Le joueur apprend que son personnage est un employé de bureau dont la tâche aliénante consiste à implémenter des commandes informatiques selon les instructions données par son ordinateur. Un matin, l'ordinateur de Stanley ne donne aucune consigne d'exécution. Confus et perturbé, le héros décide d'aller investiguer son lieu de travail pour comprendre ce qui se passe. Après la cinématique, le joueur acquiert le contrôle de l'avatar depuis une perspective à la première personne. Au fil de l'exploration, le narrateur décrit et commente les actions de Stanley. Inévitablement, la navigation mène vers des embranchements spatio-narratifs. Dès qu'un choix se pose, le participant doit prendre la décision soit de respecter les directives du narrateur ou soit de les contredire. Tout le plaisir de *The Stanley Parable* est de jouer contre le narrateur afin d'entendre ses méta-commentaires allant de la frustration au désespoir en passant par l'exaspération, la confusion et le mépris.

L'une des fins du jeu intitulée « Out of Map Ending » (en référence à une famille de glitche iconique basé sur les sorties de carte) consiste à s'évader de la carte de jeu en traversant une fenêtre située dans l'aire de bureaux. Dès l'instant où Stanley croit exécuter un glitche de barrière, le narrateur prend le relais : « At first, Stanley assumed he'd broken the map until he heard this narration and realized it was part of the game's design all along ». S'ensuit un choix entre deux possibilités narratives. Le premier déclenche un monologue où le narrateur incite le joueur à redémarrer le jeu en lui jouant un interlude musical irrévérencieux tout en se moquant de sa passion pour les jeux vidéo et de ses choix de jouabilité qui mènent vers des impasses (par

exemple vouloir sortir de la carte de jeu et déroger du récit par l'entremise de glitches). L'autre choix développe un discours sur les possibilités que l'autre option narrative soit plus intéressante que celle qui a été choisie. L'intervention verbale titille ainsi l'obsession de certains joueurs complétionnistes à vouloir absolument épuiser l'entièreté des contenus narratifs. Après le commentaire, le joueur est tenu prisonnier de sa propre tentative d'évasion jusqu'à ce qu'il relance lui-même une nouvelle session ou encore un point de sauvegarde précédent.

Les deux cas tout juste étudiés indiquent que le glitche occupe une place dans la série culturelle de la parodie en tant qu'élément de non-sens et d'incongruité (l'argument de Jaroslav Švelch présentée au chapitre 1 à propos du potentiel humoristique du glitche vidéoludique contient les signes-traces de cette unité de signification). Il incarne un inconvénient absurde qui suscite le rire en faisant dérailler le déroulement anticipé d'un plan. En vertu de sa capacité à déjouer les attentes, le glitche se marie bien avec la figure rhétorique de l'ironie pour véhiculer un message critique, voire produire une satire. Par le fait même, il sous-tend une transition d'état, une redirection circonstancielle et une opportunité éphémère surprenante. Cette caractéristique se dénote dans l'évolution psychologique et sociale des voyous dans *Glitch!* ou encore dans le dérapage de l'état de jeu de *The Stanley Parable* dont le méta-commentaire amène le joueur à prendre conscience de son propre conditionnement interactionnel. À la jonction de ces aspectualités, force est d'admettre que le glitche représente un mouvement autant qu'il permet le mouvement. Dans cet ordre d'idées, il peut s'envisager comme une tactique de transformateur. Une telle conceptualisation fait d'ailleurs partie de ses représentations fictionnelles.

### **3.5. Tactique**

De 1994 à 2001, la télé-série de science-fiction en dessin animé *Reboot* (Gavin Blair, Ian Pearson, Phil Mitchell et John Grace) plonge un public adolescent dans l'univers fictionnel de Mainframe, un système informatique aux allures de grande métropole. La narration relate les aventures de Bob, un gardien du cyberspace responsable de protéger le système de deux virus anthropomorphisés à travers les personnages de Megabyte et Hexadecimal. Dans l'exercice de ses fonctions, le représentant de la justice dispose d'un outil intelligent nommé « Glitch » qui se localise sur l'avant-bras droit de son uniforme. Cette technologie hautement versatile possède

un large éventail d'usages. En plus de pouvoir prendre la forme de divers objets, il s'utilise comme senseur, viseur (*scanner*), moyen de communication, interface pour interagir avec des logiciels et encyclopédie détenant une foule d'information sur les éléments du monde. L'appareil s'apparente à un glitche d'affordance qui augmente les capacités de son utilisateur.

Par exemple, dans l'épisode 4 de la première saison qui s'intitule *Medusa Bug*, Megabyte vole à Hexadecimal un petit dispositif mystérieux de forme orthogonale nommé Medusa.<sup>12</sup> En activant l'appareil en question, un bogue viral transforme la ville et ses citoyens en statue de pierre grise susceptible de se désintégrer après un certain temps. Voyant la contamination se diriger vers lui, Bob utilise son Glitch pour identifier la substance grise qui envahit lentement les textures de Mainframe, opération à laquelle l'outil signale : « Unknown file type ». Inquiet devant la menace grandissante, Bob s'exprime « Glitch, ignition ». Le dispositif se détache de son avant-bras pour aller se poser à l'intérieur de sa voiture afin de créer un levier de vitesse nécessaire pour démarrer l'engin.

Après une tentative échouée d'éliminer le bogue, l'entièreté de la métropole se retrouve figées sous la pierre. Découvrant son immunité face au virus, le gardien décide d'aller confronter Hexadecimal dans son repère. Le protagoniste pénètre les lieux en trombe avec une tyrolienne improvisée à l'aide du Glitch. Un bref combat s'amorce. L'ennemi fonce sur son assaillant. Afin de parer l'attaque, Bob s'exclame : « Glitch, wire ». L'instrument technologique projette une corde au-dessus de sa tête pour aller s'accrocher au plafond et tirer le personnage en hauteur. Malgré tous ses efforts, le héros se fait agripper. Un dialogue s'enchaîne à travers lequel le conflit est résolu verbalement.

De manière générale, *Reboot* connecte le glitche à la série culturelle du cyberspace. Par l'entremise de cette appartenance, la notion est partie prenante d'un réseau de concepts connexes tels que l'ordinateur, la programmation, le net, les virus, la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, les logiciels, les interfaces ainsi que le piratage informatique (notamment avec le personnage de Mouse). Plus précisément, l'épisode analysé pose une distinction pertinente entre

---

<sup>12</sup> Il est intéressant de relever que le titre de cette émission (*Medusa Bug*) porte le signe-trace d'un rapprochement entre le bogue bloquant et le monstre de la mythologie grecque Méduse, une créature féminine aux cheveux de serpents qui a le pouvoir de transformer en pierre tous ceux et celles qui croisent son regard. Ce signe-trace réaffirme l'appartenance de la notion de bogue aux unités de signification du parasite et du monstre abordées dans la série culturelle du fantastique.

le bogue et le glitche. Alors que le premier est présenté comme une entité dangereuse, virale, paralysante et destructrice (à l'image de Méduse dans la mythologie), le second s'affiche comme un outil tactique multifonctionnel, polymorphe, dynamique et capable d'assister le gardien dans l'accomplissement de son rôle de policier. À ce titre, le contraste établi entre le bogue qui fige la matière vivante et le glitche qui augmente les capacités actionnelles du héros rappelle les conclusions tirées dans le tracé conceptuel du chapitre 1. Comme je l'ai expliqué en référence à l'article de Robert « Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques » (2013) à travers la couche conceptuelle du « bogue », il existe une démarcation entre, d'un côté, le bogue « bloquant » et médusant puis, de l'autre côté, le glitche « non-bloquant » et vivifiant qui ouvre le jeu. Ce discernement théorique est littéralement narrativisé dans l'œuvre télévisuelle étudiée.

Le glitche comme agent polyvalent se constate également dans le film d'animation *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012). L'histoire porte sur la crise existentielle d'un personnage de jeu vidéo nommé Ralph. Dans l'univers diégétique de sa borne d'arcade appelée *Fix-It Felix*, Ralph incarne une vilaine grosse brute. Son rôle se limite à détruire un même bâtiment jour après jour alors que son rival, *Fix-It Felix*, est responsable de réparer les dégâts et de récolter tous les honneurs. Démoralisé par le rejet, l'isolement et le manque de reconnaissance causés par son statut de méchant, Ralph décide de changer sa condition pour passer du côté des héros. Il exécute un glitche de barrière pour s'évader illégalement de sa borne via les câbles électriques. Sa première destination est un FPS appelé *Hero's Duty*. Dans le récit, les personnages utilisent l'expression « Go turbo » pour désigner cette tactique métaleptique de désertion vers d'autres mondes vidéoludiques (non sans rappeler la fonction des glitches mécanisés dans le jeu *Bedlam* étudié au chapitre 1).<sup>13</sup> L'appellation découle d'une vieille légende qui raconte l'histoire de Turbo, un pilote malicieux qui s'est enfui de son jeu de course d'origine *TurboTime* pour survivre

---

<sup>13</sup> Le qualificatif « métaleptique » fait directement référence au concept de métalepse dans la narratologie genettienne. Dans *Nouveau discours du récit*, Genette définit la métalepse comme une « transgression délibérée du seuil d'enchâssement » qui sépare les niveaux diégétiques du récit, c'est-à-dire « lorsqu'un auteur (ou son lecteur) s'introduit dans l'action fictive de son récit ou lorsqu'un personnage de cette fiction vient s'immiscer dans l'existence extradiégétique de l'auteur ou du lecteur [...] » (Genette 1983, p. 58). Dans la mesure où le glitche transgresse, corrompt et déchire les frontières diégétiques, il crée des passages entre des mondes ontologiquement distincts (monde diégétique/monde systémique, monde du joueur/monde du concepteur, monde du jeu/monde de la culture, etc.). La notion de métalepse est alors au cœur de la conceptualisation fictionnelle du glitche.

à son obsolescence. Par différents glitche de barrière, Turbo est parvenu à s'infiltrer dans les nouveaux jeux populaires pour les saboter en y introduisant des glitches graphiques (Fig. 3.6).



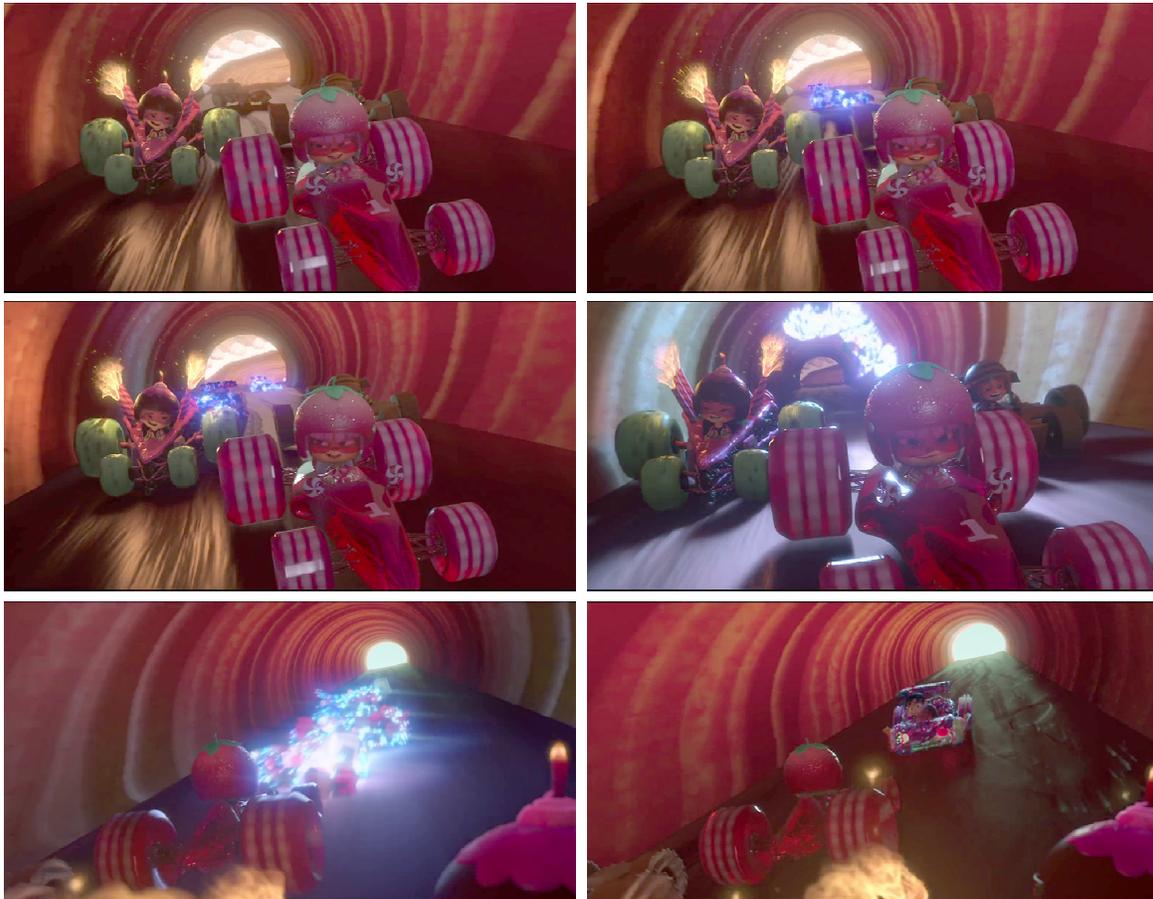
**Figure 3.6 :** Infiltration métaaléptique et sabotage du jeu *RoadBlasters* par Turbo dans *Wreck-it Ralph* (Moore, 2012). Le vaurien arrive par la droite du cadre pour provoquer un accident fictionnel avec l'automobile du joueur qui coïncide avec un accident systémique observable à travers les glitches graphiques.

En raison de la migration de Ralph en mode « turbo », il n'y a plus d'antagoniste dans le jeu *Fix-It Felix* pour générer les défis ludiques durant les parties. Le propriétaire interprète l'absence du vilain comme une déféctuosité technique de la borne d'arcade. Le cabinet est ainsi déclaré hors d'usage. Pendant que son univers est menacé d'être remis, Ralph se faufile sournoisement jusqu'au dénouement de *Hero's Duty* afin de voler une médaille dans l'espoir d'être admiré par ses pairs et reconnu comme « bon » personnage. Après avoir subtilisé maladroitement le trophée, une altercation avec un monstre propulse le protagoniste dans un jeu

de course intitulé *Sugar Rush*. Ralph fait irruption dans un monde mignon teinté de couleurs pastel et constitué entièrement de bonbons. Il rencontre de jeunes filles qui courent l'une contre l'autre sous la gouvernance d'un Roi maléfique appelé King Candy. Dès son arrivée, il se fait voler sa médaille par sa future équipière Vanellope qui est une pilote rebelle ayant été excommuniée dans les marges du système en tant que « glitch » (c'est le nom que lui donnent ses consœurs). Lorsque la coureuse vit une surcharge d'émotion, son personnage subit des glitches graphiques et des glitches de navigation. Durant ces brefs moments, des changements de textures et des effets de sautes (*lag*) surviennent par intermittence irrégulière. Son habillement clignote en alternance avec des fragments de pixels bleus écartelés qui couvrent momentanément son corps de manière inégale et désordonnée. Ces déformations esthétiques et kinesthésiques montrent son corps se déchirer, se dédoubler, se dématérialiser et se relocaliser aléatoirement dans l'espace.

En raison de son appartenance au domaine chaotique et accidentel du glitche, Vanellope se voit refuser l'accès aux courses par King Candy (et par ses semblables qui la rejette et la ridiculise). Sa participation est présentée comme un danger pour les autres pilotes, pour la stabilité du jeu et pour la pérennité de la borne d'arcade. Malgré l'interdiction, l'héroïne transgresse les règles et parvient à s'immiscer dans la compétition grâce au médaillon de Ralph qu'elle utilise comme jeton pour actualiser son inscription. Épris de compassion pour la fillette, Ralph accepte de l'assister dans sa quête de réintégration. Il l'aide à construire son bolide, à apprendre à conduire ainsi qu'à gérer ses émotions pour éviter qu'elle soit téléportée hors-piste par les effets du glitche. Lors de la course finale, Vanellope arrive à se frayer un chemin en tête de file par l'entremise de ses glitches de navigation. Ces derniers lui permettent de se repositionner devant ses adversaires et d'éviter un accident manigancé par King Candy (Fig 3.7).

La narration se conclut sur le triomphe de l'héroïne qui s'accompagne d'une révélation. Le spectateur apprend que Vanellope est en réalité la reine de *Sugar Rush*. Cette dernière a été transformée en glitche par King Candy qui s'avère être une couverture identitaire exploitée par nul autre que Turbo. Le faux Roi était lui-même un glitche alors que sa réelle texture erronée est révélée lors du climax. Son plan consistait à infiltrer et à reprogrammer la matrice logicielle de *Sugar Rush* dans le but d'effacer la mémoire des habitants, de supprimer le code de Vanellope



**Figure 3.7 :** Vanellope faisant l'expérience d'un glitch de navigation lui permettant de prendre les devants lors de la course finale de *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1-4) : Vanellope tout au fond qui subit les aberrations du glitche tout en se rapprochant de la caméra. (5, 6) : Contre-champ montrant l'héroïne se rematérialiser malhabilement en tête de file.

et de prendre sa place sur le trône. Une séquence de retour en arrière montre le faux Roi pénétrer dans le programme qui est imagé par un réseau d'écussons en suspension dans un cyberspace où sont interreliées toutes les composantes du jeu. On voit l'antagoniste déconnecter l'épinglette de la reine. Un mouvement panoramique en plan d'ensemble sur ledit réseau montre la vermine éjecter le code de l'héroïne dans les marges du système situées dans le tiers droit du cadrage. La motivation de Turbo était d'empêcher la reine de terminer la course pour éviter toute réinitialisation du jeu; une procédure ayant pour effet d'effacer le sabotage du code, de réintroduire Vanellope dans le système et de dévoiler le subterfuge de Turbo. La conclusion illustre un retour à la stabilité. On voit Ralph dans son jeu natal ayant fait la paix avec son rôle de méchant en plus de jouir d'une reconnaissance de la part de ses collègues. Un dernier

champ/contre-champ qui restitue la vue subjective du héros est orienté vers l'extérieur de sa borne d'arcade. Ce dernier regard est porté sur le cabinet de *Sugar Rush*. On observe une jeune fille manœuvrant Vanellope. La joueuse se trouve en troisième position alors qu'elle appuie sur un bouton au centre du volant qui sert d'interface de contrôle. Au même moment, la manifestation du glitche dans la diégèse permet à l'avatar de passer en première position afin de remporter la course. Du glitche comme erreur, on termine au glitche mécanisé devenu pouvoir spécial.

À travers *Wreck-It Ralph*, le processus de ludicisation diégétique du glitche se calque sur le récit de transformation des personnages. Dans son chapitre de livre « Queer Gaming. Gaming, Hacking, and Going Turbo » (2017), Halberstam s'attarde à l'utilisation narrative du glitche dans *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012) à partir des théories queer. L'auteur souligne que le film bouleverse les attentes « by recognizing that the glitch in the matrix, far from representing the evil of disorder and the site of failure, actually presents opportunities for unpredictable and improvised modes of transformative opportunity » (2017, p. 193). Pour reprendre et prolonger cette observation, je précise que le glitche permet à Ralph de s'engager dans une quête identitaire à travers laquelle il apprend à s'accepter et à s'aimer tel qu'il est. Voyant son monde chamboulé par le glitche, Fix-it Felix se sensibilise à la condition et au rôle essentiel de Ralph dans son univers. Il en vient à participer activement à la construction d'une relation de complémentarité, de compassion et de respect mutuel avec son opposant. La guerrière vengeresse et solitaire de *Hero's Duty* qui assiste Fix-it Felix au long de sa quête finit par percer sa carapace émotionnelle afin d'outrepasser une blessure amoureuse avant de se marier avec son compagnon. Vanellope appréhende le glitche comme un défaut de personnalité qu'elle apprivoise pour en faire une qualité ludique qui la distingue de ses semblables. La princesse rebelle reprend le pouvoir de *Sugar Rush* pour en faire une communauté démocratique et anti-monarchique. Chacun des personnages s'étant frottés au glitche est profondément émancipé, responsabilisé et plus solidaire.

En s'intéressant plus précisément à la déconstruction des binarités dans le film, Halberstam aborde le glitche comme un « fantôme queer dans la machine » (2017, p. 193). Cette inclinaison théorique s'appuie sur la manière dont l'artefact vient remettre en question la binarité des rapports manichéens (bon/méchant, gagner/perdre, compétition/coopération,

destruction/construction, homme actif/femme passive, facile/difficile, dureté/douceur, etc.). Cette approche est aussi employée pour critiquer des tropes ludo-narratifs normés tels que la femme en détresse, l'homme blanc sauveur du monde, la princesse qui cherche son prince charmant, la victoire à tout prix ou encore la brute sans pitié. Au contraire, le glitche est présenté comme une avenue alternative pour recomposer son individualité (et même son corps), rediriger les codes, pirater les scénarios programmés, bricoler des mondes parallèles et dissoudre les barrières entre les catégories.

*Reboot* et *Wreck-It Ralph* propagent dans les séries culturelles du cyberspace et de la comédie une vision du glitche en tant que tactique pour déconstruire les rôles stéréotypés, diffuser les tensions et transformer sa condition. Dans son analyse de jeux basés sur le glitche comme élément de design, Demeilliez relate des cas similaires. Dans *Glitchswitch*, il est possible d'appuyer sur une touche transformant le monde de jeu sur le mode du glitche. Les aberrations chromatiques activent de nouvelles possibilités de jouabilité, notamment des capacités de saut augmentées (glitche de navigation). Par ailleurs, l'auteur évoque les sortilèges inspirés du glitche dans *Glitch Dungeon* permettant au personnage-joueur de marcher dans le vide (glitche de navigation), de traverser des murs (glitche de barrière) et de grimper sur des surfaces verticales comme par magie (glitche de navigation). Dans ces deux cas, le glitche devient un accessoire pour réaliser des performances de jouabilité. Ce traitement ludique et fictionnel de l'objet d'étude est d'une grande pertinence dans la mesure où il met en valeur ses potentialités tactiques, critiques et transformatrices. Une théorie du glitche vidéoludique se doit de regarder au-delà du rapport contemplatif à l'artefact ou encore de l'attitude rectificatrice face au bogue à enrayer. Cadré à travers la fiction populaire en tant que parasite, non-sens situationnel et tactique, le glitche oscille alors entre une perception favorable et défavorable. Cela corrobore l'observation selon laquelle ses contours formels et ses significations dépendent de l'interprétant et du contexte de réception.

### **3.6. Déjà-vu**

Le film *The Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999) est sans doute l'une des occurrences médiatiques du mot « glitch » ayant le plus fortement contribué à forger la compréhension collective du concept. Dans l'univers de science-fiction de cette œuvre

cinématographique, la réalité perçue par le commun des mortels est une simulation informatique appelée « la matrice » qui est administrée par des machines ayant repris le contrôle sur les humains. En dehors de la matrice, le monde actuel est le site d'une sombre et lugubre dystopie dominée par des entités robotiques. Ces dernières maintiennent les humains emprisonnés à l'intérieur d'incubateurs qui les connectent à la simulation, ce qui permet de cultiver l'énergie bioélectrique et mentale que ceux-ci génèrent en participant au monde virtuel.

La narration raconte l'histoire d'un groupe de rebelles militant pour la libération de la vie humaine. Suivant les prédictions d'une prophétesse appelée l'Oracle, le clan entreprend de recruter, d'extraire de la matrice et de former un pirate informatique du nom de Neo. Selon la prophétie, la nouvelle recrue incarnerait l' élu qui serait capable de sauver l'espèce humaine de l'emprise des machines. Ses capacités lui confèrent le pouvoir de lutter contre l'autorité omnipotente du logiciel personnifiée à travers une armée d'hommes en veston-cravate commandée par l'Agent Smith. Dans le cadre de leur révolution, les révoltés vont constamment entrer et sortir de la simulation au moyen de lignes téléphoniques sécurisées. À l'intérieur de la réalité fabriquée, les conflits donnent lieu à des scènes de combat et de poursuite où les lois de la physique sont altérées par les agents et les militants qui ont la capacité de modifier le code de la matrice en temps réel.

Au cours d'une de leurs missions, l'équipe de Morpheus entre dans la simulation pour amener Neo voir l'Oracle. Après la rencontre, la troupe se dirige dans un bâtiment abandonné pour rejoindre un téléphone configuré en portail d'évacuation par Tank, un opérateur informatique hors-matrice qui assiste ses comparses depuis les ordinateurs du Nebuchadnezzar (un aéroglisseur qui sert de base) d'où il interprète et trafique le code de la matrice. Au moment où les révolutionnaires pénètrent l'immeuble pour accéder à la zone de transfert, les antagonistes sont au courant de l'emplacement en raison de Cypher, un traître infiltré dans le groupe. Non seulement le canal de sortie est bousillé, mais la configuration matricielle de l'immeuble est secrètement reformulée par l'Agent Smith qui a transformé les fenêtres en murs de briques afin de créer une embuscade. Les militants avancent vers leur destination en ignorant le subterfuge.

La séquence s’amorce sur un fond subtil de musique de suspense dont la tension se structure autour d’une boucle sonore rythmée. Le personnage de Mouse situé dans la bâtisse reçoit un appel de Tank qui signale l’arrivée du clan. Une voiture noire arrive par la ruelle arrière. Les hacktivistes débarquent du convoi en silence. Après quelques plans de réaction relayant la nervosité par des jeux de regards, le montage alterné enchaîne avec une vue plongée en plan taille exposant Tank de dos face à son poste de travail composé d’une dizaine d’écrans d’ordinateur. Le contre-champ présente le visage de l’opérateur en gros plan. Soudainement, une expression faciale d’incompréhension se manifeste sur son visage (Fig. 3.8).



**Figure 3.8 :** Tank à son poste de travail dans le Nebuchadnezzar dans le film *The Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999). Le personnage constate le glitche de barrière dans le code de la matrice.

Le montage réintroduit aussitôt l’action à l’intérieur de la matrice. Les personnages se retrouvent dans une cage d’escalier menant à la ligne téléphonique démasquée. Juste avant de se faire prendre au piège, un plan rapproché épaulé montre Neo regarder hors-champ depuis le tiers droit du cadre. Un premier contre-champ correspondant à la vision subjective du personnage offre une vue en plongée sur un chat noir qui se secoue brièvement avant d’émettre un léger miaulement pour ensuite poursuivre son chemin vers la portion gauche de l’image. Le plan

suivant ramène le point de vue sur le protagoniste intrigué. Ce dernier continue son chemin avec hésitation avant de jeter un second coup d'œil vers le couloir. Dès que le second contre-champ apparaît à l'image, la musique s'arrête abruptement et la scène laisse voir exactement la même séquence du chat tout juste survenue lors du contre-champ précédent, moyennant un léger déplacement par rapport à l'angle de la caméra (Fig. 3.9).



**Figure 3.9 :** Découpage plan par plan de l'impression de déjà-vu vécue par Neo dans le film *The Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999). À lire de haut en bas.

Étonné par cette réitération événementielle, Neo signale trivialement son impression de déjà-vu, une information qui préoccupe instantanément le reste de l'équipe :

(Dans la matrice)

**Neo:** Whoa, déjà vu.

**Trinity:** What did you just say?

**Neo:** Nothing, I just had a little déjà vu.

**Trinity:** What did you see?

**Cypher:** What happened?

**Neo:** A black cat went past us, and then another that looked just like it.

**Trinity:** How much like it, was it the same cat?

**Neo:** Might have been, I'm not sure.

**Morpheus:** Switch, Apoc.

**Neo:** What is it?

**Trinity:** Déjà vu is usually a glitch in the Matrix. It happens when they change something.

(Dans le *Nebuchadnezzar* hors-matrice)

**Tank:** Oh my God.

(Dans la matrice)

**Morpheus:** Let's go.

(Dans le *Nebuchadnezzar* hors-matrice)

**Tank:** They cut the hard line, it's a trap! Get out!

L'extrait étudié met en scène la disparité des degrés de visibilité et d'avantage du glitche de barrière qui varient selon des critères pragmatiques. Dans l'œil de Tank, l'irrégularité matricielle est rapidement repérée puisqu'il relève de ses fonctions que de lire le code de la matrice afin de planifier, d'identifier et d'anticiper les événements. En raison de ses savoirs spécialisés et de sa position hors-matrice, la visibilité du glitche est élevée et le piège est aussitôt signalé à Mouse par téléphone. À travers le regard de Neo qui est le moins expérimenté du groupe, la vision du deuxième chat fait office d'impression d'étrangeté en apparence insignifiante : « Nothing, I just had a little déjà vu ». Par l'entremise de son regard inexercé, le glitche de barrière demeure invisible et ses effets sont inconnus. Pour le reste de l'équipe acclimaté aux motifs structurels de la matrice, le glitche passe d'abord inaperçu puisqu'il se produit hors de leur champ de vision. À ce titre, le plan rapproché épaulé de Neo qui regarde vers la duplication du chat noir montre les cinq autres rebelles de dos qui montent l'escalier dans

la portion gauche du cadre. Le potentiel informationnel est investi *a posteriori* lorsque l'élue décrit son déjà-vu. La duplication du chat noir rapportée par Neo est immédiatement interprétée au vol comme le signe-trace des processus d'énonciation du déjà-vu dans le déjà-vu. Le signe-trace redirige aussitôt l'interprétation de la situation et guide les actions futures. Dès que Morpheus et Trinity sont au courant du glitche, les militants prennent conscience de l'embuscade, dégainent leurs armes, valident les modifications apportées à la matrice (il découvre que les fenêtres sont devenues des murs de pierres) et planifient une tactique d'évitement. Depuis la position de l'Agent Smith et de Cypher, le glitche est anticipé et prévu. Sa raison d'être est connue puisqu'il est partie prenante d'une stratégie d'intervention sournoise destinée à piéger les protagonistes.

Le décalage des interprétations se dénote même sur le plan de la production du film. Dans la version française de l'œuvre, l'énoncé de Trinity où il est question de glitche est traduit en référence à la notion de bogue : « Un bug qui se produit s'ils modifient la Matrice ». Enfin, on peut reconnaître que l'identification du glitche peut se contraster aussi dans le regard de l'analyste de film selon son approche. Dans une vision formaliste, le glitche s'observe à partir de trois localités. D'abord, dans le plan montrant les fenêtres barricadées. Ensuite, dans la vue plongée qui donne sur le code vert qui circule sur les écrans du poste de travail de Tank (Fig. 3.7). Enfin, dans le second contre-champ qui duplique le passage du chat noir (Fig. 3.8). Dans une vision pragmatique, le glitche est localisé dans les plans de réactions des rebelles qui interprètent un décalage par rapport à leurs attentes respectives dans le contexte de la situation d'évacuation. À ce titre, il se loge à travers les regards confus de Tank et de Neo ou encore via la réorganisation tactique et alarmiste de Trinity et de Morpheus.

La séquence analysée pointe vers l'une des particularités temporelles du glitche en tant que signe ou énoncé. D'abord, elle expose le statut d'accident délocalisé de cet artefact que l'on peut qualifier de « post-numérique » (Cascone 2000; Betancourt 2007) et de « post-procédural » (Menkman 2011).<sup>14</sup> La duplication du chat noir dans la cage d'escalier virtuelle représente les

---

<sup>14</sup> Dans son livre *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Betancourt convoque le descripteur « post-numérique » qu'il reprend des réflexions de Cascone articulées dans « The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music » (2000). Le terme est employé pour qualifier l'esthétique du glitche et signifier que les formes générées émergent toujours « après l'action de la machine numérique » (2017, p. 6). À travers son ouvrage *The Glitch Moment(um)* (2011), Menkman utilise le terme

conséquences d'un rapport de cause à effet avec une erreur ayant déjà été traitée par les machines. En ce sens, le glitche dans la matrice est toujours déjà-vu ou plutôt déjà-survenu.<sup>15</sup> En vertu de sa post-procéduralité, le glitche n'incarne pas le problème technique comme tel, mais il porte les signes-traces du problème technique passé. Ce n'est que lorsque de tels signes-traces sont identifiés puis interprétés que les éléments du glitche arrivent à référer à la *présence non présente* d'un incident énonciatif antérieur ayant été délocalisé dans la simulation (les manigances de l'Agent Smith par exemple). Dans cet ordre d'idées, on comprend mieux la pensée développée par Cubitt dans son article « Glitch » (2017) stipulant que le glitche est « a-signifiant » (p. 22) et « a-subjectif » (p. 31). Pour le formuler avec mon vocabulaire, on peut dire que dans leur essence, les formes esthétiques du glitche ne remplissent aucune fonction sémiotique de renvoi à leur processus d'énonciation. Celles-ci sont alors a-signifiantes et a-subjectives. Ce qui permet à un énoncé de glitche de générer cette auto-référentialité, c'est la capacité d'interpréter certains éléments sémiotiques de l'énoncé comme les signes-traces de la *présence non présente* du processus énonciatif du glitche. Si aucun signe-trace n'est investi, le glitche demeure à l'état d'a-signifiante. La gestion inégale du glitche dans la scène emblématique du film *The Matrix* illustre parfaitement cette particularité sémiotique de l'objet d'étude.

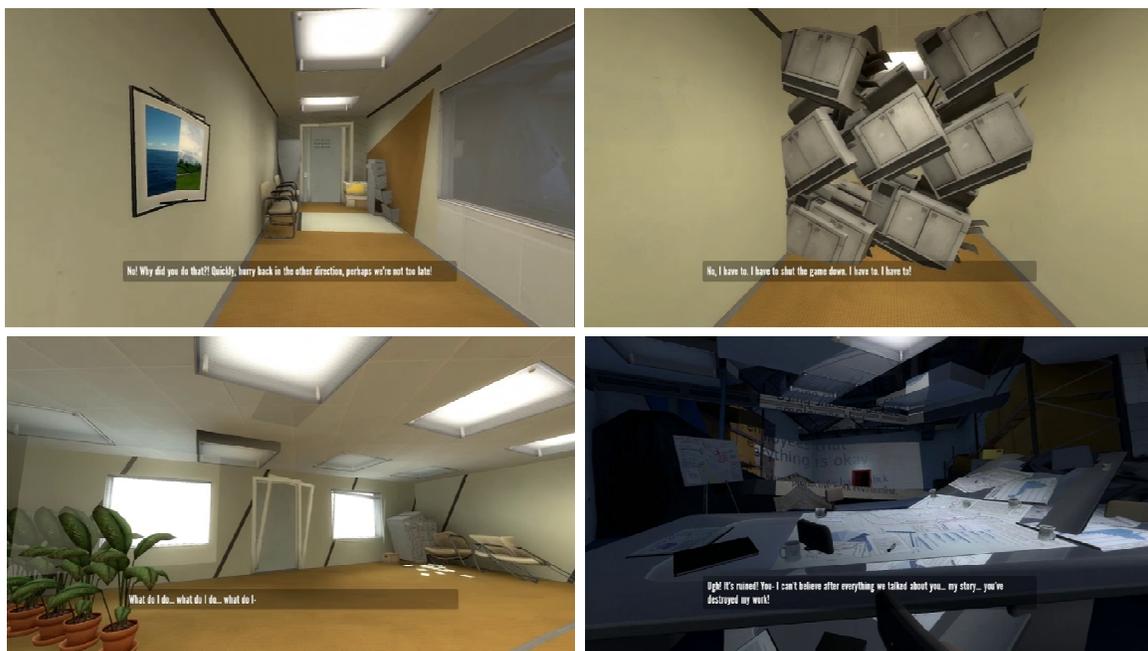
Dans le contexte de science-fiction du film *The Matrix*, le glitche est connecté aux séries culturelles du cyberespace, du cyberpunk, de la simulation et de l'hacktivisme. Dans le cadre de ces unités de signification, il trouve sa place comme paradoxe, discontinuité, décalage ou

---

« post-procédural » dans un sens similaire, mais avec une tournure plus incisive. Le glitche devient post-procédural lorsque l'interruption des procédures computationnelles quitte le domaine purement technologique et informationnel pour se relocaliser dans le champ des connotations symboliques et métaphoriques tout en s'arrimant à un potentiel réflexif, critique et politique (2011, p. 27). La notion de signe-trace apparaît toute désignée pour rendre sensible le caractère post-numérique et post-procédural du glitche. En son fond, elle se théorise comme un élément du glitche comme énoncé référant à la *présence non présente* d'un mouvement passé qui potentialise des significations nouvelles pour un interprétant qui s'y intéresse en vertu d'un projet intellectuel. Or, le signe-trace implique toujours déjà un travail de (re)lecture critique cherchant à cerner la portée signifiante de conditions de possibilité silencieuses telles que la complexité socio-technique de la procéduralité numérique.

<sup>15</sup> Dans l'épisode 2 de la saison 7 intitulé « The White Devil » de la télésérie allemande de science-fiction *Dark* (Odar et Friese, 2017-), une adolescente du nom de Martha fait la rencontre d'une version venue du futur de son amoureux (et neveu) Jonas. Les deux personnages sont emmêlés au cœur d'une saga impliquant des voyages dans le temps. Apeurée et perplexe face à l'homme qu'elle ne peut pas reconnaître malgré leurs liens, Martha s'exprime : « I think I'm having déjà vu or something. I should go ». Alors qu'elle rebrousse chemin, Jonas lui rétorque : « A glitch in the matrix. Or a message from the beyond ». Comme dans le film *The Matrix*, le glitche est associé au sentiment de revivre un moment ayant déjà été vécu. Le déjà-vu est le signe-trace de la *présence non présente* d'une aspérité dans le continuum espace-temps causée par des abus de voyage dans le temps.

irrégularité matricielle. Ses composantes formelles sont les signe-trace d'une action radicale ou d'une surcharge énergétique sur le plan de réalité énonciative qui structure le flux de la perception, de la simulation et de l'espace-temps. Cet imaginaire du glitche circule également dans le média vidéoludique. La fin « Not Stanley Ending » dans *The Stanley Parable* abonde dans le sens d'une rupture de la fluidité phénoménologique et simulationnelle de l'expérience. Dans le cadre de cet embranchement, l'opposition à l'autorité du narrateur engendre des contradictions narratives profondes qui ont pour effet de ruiner le récit et de saccager la configuration de l'espace (Fig. 3.10).



**Figure 3.10** : Exemples de glitches graphiques dans l'embranchement « Not Stanley Ending » de *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Source : archives personnelles.

L'esthétique post-procédurale des glitches graphiques (avantage nul et visibilité élevée) est employée pour référer obliquement aux répercussions d'un chaos systémique prenant place dans l'espace invisible du narrateur en voix *over*. Les fournitures de bureau sont déformées, clonées et enchevêtrées d'une manière qui défie les lois de la physique. La duplication absurde d'items orchestre un déjà-vu vidéoludique. Du texte incongru apparaît pêle-mêle sur les murs. Des échafauds d'entrepôt et un chariot élévateur sont incrustés dans l'espace de bureau. Des objets sont localisés à mi-chemin entre les couloirs et les murs. Des passages tout juste circulables sont nouvellement bloqués par des répliques d'une même imprimante ou par un escalier qui se

termine au plafond. Constatant l'ampleur des dégâts, le narrateur n'a d'autre choix que de forcer le redémarrage du jeu.

Ce chemin narratif mène au générique de fin où le joueur est extirpé de son avatar pour être repositionné dans les marges sombres du système. Le point de perception à la première personne est désincarné au-dessus du plafond. Cet espace surplombe la pièce centrale du jeu où se trouvent les deux portes qui confrontent Stanley au premier choix qui détermine le reste de la ligne narrative empruntée. Pour la première fois, cet amalgame de glitches de processus et de barrière permet à l'utilisateur de voir son personnage de l'extérieur. Ce dernier est immobile devant les deux portes. Ce déjà-vu vidéoludique rappelle ainsi la scission fondamentale qui existe entre le joueur et l'avatar posant dès lors une seconde question existentielle : qui est ce nouveau point de perception hors-matrice qui observe son avatar de l'autre côté du plafond et où est-il situé exactement? Interprétée comme signe-trace, la nouvelle configuration de ce point de vue « glitché » pointe vers la condition d'aliénation du joueur dans le système ainsi que l'étroitesse de la marge de manœuvre de son auteurialité dérivée. En s'efforçant de s'émanciper faussement de l'assujettissement du narrateur en contredisant ses directives, l'utilisateur se retrouve non pas libéré, mais emprisonné par l'auteurialité procédurale dans un espace périphérique disposé pour accueillir le générique de fin. Confronté à ces dérapages diégétisés, il ne reste qu'à attendre ou à provoquer le redémarrage du jeu. Investir les signes-traces du glitché produit une valeur ajoutée signifiante qui enrichit le commentaire métaludique de l'œuvre.

Demeilliez identifie d'autres jeux de son corpus qui s'approprie les propriétés formelles du glitché afin de rendre sensible le caractère illusionniste, malléable et faillible du monde simulé. C'est le cas notamment de *Pony Island*, *Quirkaglitch* et *Escape from Castle Galichi*. Dans le premier cas, un univers de jeu enfantin est parasité par des glitches graphiques qui révèlent l'existence d'un monde occulte programmé par le diable. L'analyse de *Pony Island* effectuée par Maheux précise que pour échapper à cet enfer métaludique, « le joueur doit trouver, dans le système d'exploitation, des failles qui lui permettront de tricher lors des niveaux impossibles à réussir préparés par l'ange déchu, qui menace continuellement le joueur des pires tourments s'il ne respecte pas les règles fixées » (2018, p. 35). L'objectif est de naviguer dans les menus diégétisés d'un ordinateur fictionnel pour faire fonctionner un jeu défectueux

encombré par des glitches graphiques, logistiques et processuels. Le démarrage d'une partie est constamment interrompu par différentes erreurs de système qu'il s'agira de résoudre à travers différents puzzles (trouver un code à travers des fichiers, reconfigurer correctement des options difficiles à déchiffrer, reconnecter des parcours de données, manipulations hypertextuelles, etc.). Dans ce contre-jeu humoristique, le potentiel métaludique du glitche réside dans le positionnement du système matériel et logiciel de jeu au-devant des contenus fictifs corrompus. Si le joueur s'adonne au dépistage des signes-traces du glitche, il peut être amené à se sensibiliser aux rouages du dispositif vidéoludique et aux conventions d'usage des interfaces. Dans *Quirkaglitch*, ce sont les carrelages multicolores et l'apparition de graphèmes qui opacifient la médiation alors que dans *Escape from Castle Galichi* la prise de conscience du système survient lorsque le joueur appuie sur « Q » pour générer un déferlement de glitches qui modifient soudainement la physique, les textures et la solidité des surfaces. Pour ajouter un exemple que j'ai rencontré dans mon corpus, il est possible de référer à *CALENDULA* (Blooming Buds Studio, 2016). Dans ce jeu, des glitches audiovisuels (erreurs d'affichage, corruption du texte, parasites sonores, distorsion du curseur) brouillent la compréhension des fonctionnalités de l'interface qu'il faut parvenir à déchiffrer dans le but d'arriver à démarrer le jeu. Le glitche devient partie prenante de casse-têtes métaludiques où l'objectif est de contourner des problèmes d'accessibilité en se basant sur son bagage d'expériences vidéoludiques antérieures à propos des conventions de configuration des menus de jeu traditionnel. En jouant avec des options telles que la luminosité, la saturation, la résolution, le taux de rafraîchissement de l'image et bien d'autres, il devient possible de trouver des codes cachés dans les marges des menus qui permettront de télécharger des parties sauvegardées et d'accéder au récit.

Dans *ROM CHECK FAIL*, le joueur assiste à un remixage constant des composantes graphiques, sonores, mécaniques, spatiales et avatarielles de jeux vidéo iconiques du tournant des années 1980 tels que *Space Invaders* (Taito, 1978), *Asteroids* (Atari, 1979), *Pac-Man* (Namco, 1980), *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) et *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). À chaque période de quelques secondes, des effets stroboscopiques de clignotements multicolores accompagnés de rayures d'interférences, de perforations de l'image et de bruits blancs stridents signalent la transition vers une nouvelle configuration vidéoludique. Les glitches audiovisuels sont présentés comme les répercussions liées à l'ouverture d'une brèche

dans le patrimoine vidéoludique. Exactement comme dans *Bedlam*, le glitche devient un portail par lequel transitent, se corrompent et s'hybrident les différentes matérialités vidéoludiques propres à des époques, des plateformes et des mondes fictionnels différents. L'expérience relève non seulement du déjà-vu vidéoludique revisitant la mémoire culturelle du jeu vidéo tout en tablant sur la nostalgie envers les jeux rétro. Elle est aussi un sentiment de déjà-joué qui permet de reprendre en main une jouabilité du passée en manœuvrant d'anciens avatars, en re-navigant des espaces déjà explorés, en se ressaisissant des armes ludiques des premiers temps ou encore en combattant de vieux ennemis ayant possiblement déjà été tués maintes fois dans l'histoire personnelle du joueur.

Dans le méta-FPS *Bedlam* analysé au chapitre 2, on observe un traitement fictionnel similaire auprès des glitches de barrière. Les surfaces craquelées sont des portails illicites ou des frontières traversables permettant de sortir de la simulation pour naviguer dans une réalité qui serait non-simulée et à partir de laquelle il devient possible de transiter entre les mondes vidéoludiques (non sans rappeler les glitches de *Wreck-It Ralph* qui résultent d'un mouvement de désertion et des transgressions métaleptiques des barrières entre les jeux). Or, dans *Bedlam* comme dans *ROM CHECK FAIL*, le glitche crée une passerelle entre des univers et des temporalités autres. Dans *Bedlam*, cela prend notamment la forme d'une partie de *Pac-Man* en vue subjective depuis l'intérieur du labyrinthe avec une arme à la main. À un autre moment, il est question de déambuler dans un univers médiéval de type RPG peuplé de squelettes enchantés qui pourchasse le personnage-joueur avec des épées alors que ce dernier se défend avec un arsenal moderne et futuriste. Les aberrations représentationnelles, les dérapages comportementaux et la contamination des mondes ludiques sont les signes-traces d'une négociation archivistique d'un patrimoine culturel en situation de tension entre la préservation et la destruction, entre la mémoire et l'oubli.

Ces exemples de glitches dans la matrice pointent tous vers la *présence non présente* d'un temps profond propre au glitche comme objet de discours. L'analyse *anarchéologique* des signes-traces peut servir de portail, d'interface ou de vase communicant pour étudier cette temporalité profonde à travers le glitche lui-même. Elle délimite un moyen de réfléchir la porosité des seuils qui jalonnent la matérialité vidéoludique : fiction/système/culture, simulation/réalité, avatar/joueur, mémoire individuelle/collective, remémoration/oublie,

passé/présent/futur, rétro/contemporain, etc. Pour le formuler en clin d'oeil au film *The Matrix*, les signes-traces du glitche incarnent la pilule rouge qui permet de lever le voile sur l'illusion de la simulation, de briser le quatrième mur, d'interrompre la suspension de l'incrédulité et d'interroger la fabrique de la matrice.<sup>16</sup> Il est à la fois le reflet de et la fenêtre sur l'architecture systémique sous-jacente à la réalité perçue. Jusqu'à présent, le traitement fictionnel du glitche a surtout insisté sur son extériorité. Le tracé imaginaire a mis en lumière le rapport au corps étranger, à la contingence qui redirige, au déclencheur d'une mutation et à la brèche dans un système. Cependant, il existe des manifestations fictives qui s'approprient la multidimensionnalité du glitche pour explorer l'intériorité des personnages. Dans ce cas de figure, le glitche devient le symptôme d'un trauma.

### 3.7. Symptôme

Dans la téléserie dramatique à suspense psychologique et technologique *Mr. Robot* (Esmail, 2015-), le téléspectateur suit l'histoire d'Elliot Alderson, un ingénieur en cyber-sécurité travaillant pour la compagnie Allsafe. En parallèle, le protagoniste mène une double vie en tant que justicier et pirate informatique aux prises avec des problèmes d'anxiété sociale, de trouble dissociatif de l'identité et de schizophrénie. L'une des particularités narratologiques de *Mr. Robot* réside dans sa structure énonciative. La majorité du temps, le récit est raconté par un narrateur intra- et homo- diégétique en focalisation interne.<sup>17</sup> Le personnage d'Elliot est à la fois

---

<sup>16</sup> C'est exactement dans cette optique que l'expression « glitch in the matrix » a trouvé sa place dans l'imaginaire collectif. Celle-ci est devenue particulièrement populaire sur le web pour désigner des représentations de situations quotidiennes relayant une impression de déjà-vu absurde, insolite et aux coïncidences improbables (qui sont dans certains cas le résultat d'un trucage, d'une illusion d'optique ou d'un réel concours de circonstances). L'entrée de la requête « glitch in the matrix » sur divers moteurs de recherche mène ainsi vers une quantité impressionnante de sites internet, d'articles, de blogues et de plateformes de webdiffusion commentant des images et des vidéos virales identifiées comme des glitches : répétition en boucle d'un même mouvement, réplique de personnes quasi identiques, effets de murs invisibles ou de miroir, éléments anormalement figés dans l'espace, imbrication incongrue d'objets solides, etc. Pour certains (farceurs ou non), de tels contenus (audio)visuels corroborent l'hypothèse selon laquelle la réalité quotidienne serait le résultat d'une simulation informatique qui, comme la matrice de Wachowski et Wachowski, serait traversée des glissements techniques révélant les structures internes du code.

<sup>17</sup> J'utilise ici deux notions de Genette développées dans *Figures III* (1972) simplement pour spécifier efficacement la manière particulière dont le récit est raconté dans *Mr. Robot*. Premièrement, on peut dire que le narrateur est intra- et homo- diégétique parce que le téléspectateur a affaire à « un narrateur [de] second degré qui raconte sa propre histoire » (p. 255), c'est-à-dire que les événements vécus par Elliot-personnage sont parallèlement racontés et commentés en *voix over* par Elliot-narrateur. Deuxièmement, dans *Nouveau discours du récit* (1983), Genette définit la focalisation comme un foyer de perception qui agit comme « restriction de champ » opérant une « sélection de l'information narrative » (1983, p. 49). Or, le foyer ou le point de vue mental qui filtre l'information

le narrateur en voix *over* qui raconte sa propre histoire à la première personne (voix-Je) de sorte que la majorité des événements narratifs est filtrée par sa subjectivité schizophrénique et auto-médicamentée. Le téléspectateur a ainsi accès aux monologues internes de l'anti-héros qui communiquent de l'information très précise à propos de sa vision du monde, de ses états d'âme, de son passé et des péripéties qui se présentent à lui.

Dans le premier épisode de la série *eps1.0\_hellofriend.mov* (Oplev et Esmail, 2015), on apprend que le plus important client de Allsafe se nomme E-Corp, un conglomérat de multinationales dominant notamment les secteurs des technologies informatiques, des télécommunications et des banques. En tant qu'emblème d'un néolibéralisme vicieux parmi les plus sauvages, la corporation devient la cible de cyber-attaques perpétrées par un groupe de pirates activistes appelé *fsociety* (pour *fuck society*).<sup>18</sup> Elliot parvient à freiner une première cyber-attaque. Cette intervention de haut niveau lui vaut la visite de l'un des hacktivistes dont le pseudonyme est Mr. Robot. Ce dernier convainc l'ingénieur de rejoindre les rangs du groupe en tablant sur son indignation pour E-Corp, c'est-à-dire ces valeurs corporatistes, ces armées d'hommes d'affaires avides et son pouvoir d'aliénation sur les individus. En collaborant avec ce clan d'insurgés, Elliot est impliqué dans le début d'une révolution.

La troisième émission titrée *eps1.2\_d3bug.mkv* (McKay et Esmail, 2015) est d'un intérêt significatif pour ma thèse puisque tout au long de la narration, la voix-Je d'Elliot articule une philosophie du bogue afin de commenter la situation dans laquelle il se trouve. Les fondements de cette philosophie sont énoncés dès les premières scènes :

Most coders think debugging software is about fixing a mistake, but that's bullshit. Debugging's actually all about finding the bug, about understanding why the bug was there to begin with, about knowing that its existence was no accident. It came to you to deliver a message like an unconscious bubble floating to the surface.

---

narrative vue et montrée dans *Mr. Robot* est la plupart du temps situé à l'intérieur dans la psyché troublée d'Elliot. Or, la focalisation est principalement *interne* puisque « le narrateur dit uniquement ce que sait tel personnage » (1972, p. 206).

<sup>18</sup> Le groupe affinitaire *fsociety* est un clin d'œil direct au regroupement d'hacktivistes réel Anonymous. Cette référence se dénote sans équivoque à travers la reprise quasi identique du célèbre masque repris du film *V for Vendetta* (McTeigue, 2005) qui est devenu l'un des principaux marqueurs de distinction d'Anonymous. Plus encore, dans leurs univers respectifs, les deux entités luttent par des moyens informatiques similaires (attaque par déni de service, piratage de données privées, logiciels malveillants, messages publics anonymes, etc.) pour défendre les mêmes principes idéologiques (anti-corporatisme, idéaux anarchistes, liberté d'accès à l'information, lutte contre la corruption, justice sociale pour les plus démunis, opposition à la cyber-surveillance, etc.).

Plus loin dans le récit, la voix-Je ponctue la transition vers une séquence montrant l'amie d'enfance et collègue de travail d'Elliott, Angela, faire de la course à pied dans un parc : « A bug is never just a mistake. It represents something bigger. An error of thinking. That makes you who you are ».<sup>19</sup> Un homme louche avec une sacoche entre les mains passe devant Angela à toute vitesse en laissant tomber un portefeuille. Angela ramasse l'objet, rattrape l'individu et lui rend ses effets personnels avant qu'il ne reparte. Au même moment, une femme accourt en criant sur les lieux. La dame informe la joggeuse qu'elle vient tout juste de redonner au voleur le matériel qui lui avait été volé. Ici, le glitche de processus démarque une vulnérabilité psychologique.

À un autre moment, Mr. Robot et Elliot se rencontrent dans un bar. L'anti-héros annonce à son recruteur qu'il se dissocie de fsociety en raison de son radicalisme. Contrarié, le chef du groupe s'excuse pour le tort causé et quitte les lieux. Aussitôt, la voix intérieure d'Elliot se prononce avec un enthousiasme douteux à l'idée de reprendre une vie normale et superficielle. Les nouvelles résolutions du personnage se font entendre sur fond de musique extradiégétique reprenant la chanson *Steal My Sunshine* (Len, 1999). Un montage dynamique enchaîne des images factices de type publicitaire aux couleurs hyper saturées (accélééré sur la vie urbaine à Time Square, public amusé au cinéma, homme souriant qui fait du vélo stationnaire, photo d'un chiot mignon sur Instagram, etc.) :

Did you hear that? I can't believe it. Is it really happening? Fsociety finally over. The recent glitch in the otherwise neat reality I created over the years. I'll never slip up like that again. I'm gonna be more normal now. Maybe Shayla could even be my girlfriend. I'll go see those stupid Marvel movies with her. I'll join a gym. I'll heart things on Instagram. I'll drink vanilla lattes. I'm gonna lead a bug-free life from now on. Anything to protect my perfect maze.

Déterminé à se conformer à une vie insipide et à faire table rase avec fsociety (un dérapage qu'il désigne comme « glitch »), Elliot se résout à communiquer son affection à sa voisine et vendeuse de drogue Shayla. Ces aveux donnent lieu à une conversation intimiste entre les deux individus durant laquelle le personnage principal cogite à nouveau ses réflexions personnelles : « Bugs usually get a bad rap. But sometimes [...] when a bug finally makes itself

---

<sup>19</sup> Le bogue comme trait identitaire rappelle de belle manière le cas du personnage de Vanellope dans *Wreck-It Ralph*. Après avoir maîtrisé ses glitches graphiques et navigationnels, ces derniers sont transformés en pouvoir spécial utile pour courser. L'erreur devient ce qui distingue l'héroïne des autres avatars de *Sugar Rush*.

known, it can be exhilarating, like you just unlocked something. A grand opportunity waiting to be taken advantage of ». La dernière phrase de l'énoncé chevauche le début de la scène suivante. Cette dernière implique un homme opportuniste et cupide du nom de Tyrell Wellick. Celui-ci travaille à titre de directeur des technologies par intérim pour E-Corp dans un contexte où son poste temporaire est menacé par un autre concurrent. Dans la séquence, Wellick feint son orientation sexuelle afin de séduire le secrétaire de son patron. Il en profite pour pirater son téléphone cellulaire, voler de l'information sur son opposant et planifier l'élimination de la compétition. À nouveau, le glitche porte les signes-traces du rapport aux failles et aux faiblesses de la personnalité symbolisée comme logiciel parasité par ses propres bogues.

Vers la fin de l'épisode, Elliot se présente à une soirée organisée par son supérieur. À un moment durant la réception, un bulletin de nouvelles télévisé relate une cyber-attaque concernant le piratage de courriels privés échangés entre trois dirigeants de E-Corp. Les messages prouvent la culpabilité du conglomérat à l'égard d'un scandale survenu dans le passé impliquant une fuite de déchets toxiques responsable d'avoir propagé une vague de leucémie au sein de la base de travailleurs. L'information divulguée révèle non seulement que les trois individus étaient au courant des dangers mortels consciemment gardés sous silence, mais aussi que ceux-ci ont falsifié des preuves pour s'innocenter et empêcher la tenue d'un recours collectif. Ce geste criminel est responsable d'avoir causé la mort de plus d'une vingtaine de personnes, dont le père d'Elliot. Le héros comprend aussitôt les intentions de fociety. En ravivant son traumatisme et son désir de vengeance liés à la perte de son père, le clan incite le protagoniste à réintégrer la révolution. La voix-Je du personnage ne manque pas d'admettre que son point faible est directement atteint : « My perfect maze crumbling before my eyes. [...] There's nothing to hide behind. I didn't think it existed, but there it was, is. Mr. Robot finally found my bug ».

La scène suivante s'amorce sur un plan d'ensemble cadrant une intersection en pleine nuit. Les révélations du bulletin de nouvelles filtrées par des effets de réverbération chevauchent la transition. Un plan de demi-ensemble très frontal rapproche le point de vue d'un arrêt d'autobus qui forme le coin de l'intersection. L'espace d'une rue sépare l'emplacement de la caméra et le centre d'intérêt de l'image filmée par l'entremise d'une lentille à longue focale. Un tas d'ordures borde la portion gauche du cadre alors qu'à droite se trouve Elliot joué par un

enfant qui est assis aux côtés de sa mère. Cette analepse donne lieu à un dialogue subtilement réverbéré à propos de la mort du père. En attendant l'autobus, Elliot verbalise sa profonde désolation auprès d'une mère froide, insensible et complètement indifférente. Cette dernière exprime une opinion dénigrante du défunt et de son fils, les décrivant comme « faibles ».

Soudainement, un autobus pénètre l'avant-plan par la droite et vient couvrir l'entièreté de la surface écranique. Lorsque le véhicule reprend sa route et dévoile l'arrière-plan, Elliot à l'âge adulte est assis seul sur le banc, exactement au même endroit où se situait l'enfant. L'apparition et la disparition du champ aveugle articulent une métalepse signifiant que le trauma du passé resurgit dans le temps présent de la diégèse. Cette stratégie narrative articule le retour du refoulé (ou du bogue) qui vient perturber (ou « boguer ») Elliot. Durant l'effet de transgression du seuil diégétique, la voix-Je conclut sa philosophie : « The bug forces the software to adapt, evolve into something new because of it. Work around it or work through it. No matter what, it changes. It becomes something new. The next version. The inevitable upgrade ». La dernière phrase est démarquée par une coupe venant interrompre le plan-séquence. Un plan moyen avec une étroite profondeur de champ laisse voir Elliot partir vers un arrière-plan complètement flou. La fin de l'épisode met en scène le retour du personnage qui reprend ses activités militantes au sein de fsociety.

*Mr. Robot* propage dans l'imaginaire collectif une lecture techno-psychologisante du bogue et du glitche qui dépasse le simple rapport à la faute et à l'accident technique. Le bogue est attribué aux idées de traumatisme, de faille personnelle exploitable et de point de fragilité constitutif de l'individualité. Il représente la lésion latente non-réglée qui dérègle la psyché et que l'on travaille à faire taire, à censurer et à refouler. Dans le cas d'Elliot, le bogue est représenté par la mort du père causée par les pratiques abusives de E-Corp. Quant au glitche, il incarne le symptôme contenant le signe-trace du bogue. Il se manifeste à travers les actions radicales d'Elliot au sein du groupe fsociety que l'anti-héros qualifie lui-même de « recent glitch in the otherwise neat reality I created over the years ». Ce faisant, la radicalisation, la soif de vengeance, la schizophrénie, la paranoïa, le comportement anti-social et la dépendance aux drogues sont abordés comme glitche. *Mr. Robot* crée un judicieux parallèle entre le symptôme comme phénomène post-traumatique et le glitche comme phénomène post-numérique et post-procédural. Symptôme et glitche sont traités comme les indices d'une réalité passée et

problématique plus profonde. Ils interprètent le glissement dans la conscience et dans la diégèse d'un fantôme dans la machine qui cherche à se faire entendre. Dans cet ordre d'idées, la métalepse est la figure narratologique par excellence pour caractériser le glitche du point de vue de l'imaginaire. Le glitche (psychologique ou technologique) renvoie nécessairement à la transgression d'un seuil ontologique entre des mondes distincts : passé/présent, monde intérieur/extérieur, conscient/inconscient, intra-/extra-diégétique, humain/machine, actuel/virtuel, réalité/simulation, etc. Suivant la logique du symptôme, on peut affirmer que les glitches sont des métalepses parce qu'ils relatent une migration clandestine sur le mode du travestissement : un problème survenu sur un autre plan de réalité est déterritorialisé, transfiguré puis reterritorialisé dans un monde qui n'est pas le sien, mais qui en conserve les signes-traces (non sans rappeler la tactique de désertion de Ralph dans *Wreck-It Ralph*).

Poursuivant cette métaphore du trauma et du symptôme, Elliot explique que le plus difficile n'est pas de corriger le pépin, mais de le trouver. Le débogage ou la chasse aux glitches impliquent la démythification d'un labyrinthe (« my perfect maze »). Dans *Mr. Robot*, la découverte du point de fragilité est présentée de deux manières. Premièrement, en tant que faiblesse susceptible d'être abusée par autrui. Cette valeur d'exploitation est exposée, d'une part, dans la scène où Tyrell capitalise sur le désir sexuel du secrétaire de son patron afin de pirater son cellulaire. D'autre part, la valeur d'usage du glitche se dénote lorsque fsociety orchestre le piratage des courriels de E-Corp dans le but de remémorer à Elliot la mort injuste de son père pour le pousser à reprendre la révolution.<sup>20</sup> Deuxièmement, l'identification du bogue est dépeinte comme une étape vivifiante, une opportunité d'amélioration, l'occasion d'une adaptation ainsi qu'une impulsion au changement. Cette conception est véhiculée au moment où le protagoniste quitte puis réintègre l'équipe de pirates. En rejetant fsociety, Elliot se

---

<sup>20</sup> Cette opportunité d'exploitation du bogue et du glitche se retrouve formulée différemment dans l'épisode 5 de la saison 1 intitulé *eps1.4\_3xploit.wmv* (Mckay, 2015) qui convoque la notion anglaise de « exploit ». Dans le but de saboter les serveurs de E-Corp, l'équipe de justiciers planifie l'infiltration de Steel Mountain où sont emmagasinées des sauvegardes de données à détruire. Pour se frayer un chemin jusqu'à leur cible, les membres tirent avantage des points faibles de certains individus comme le signale la voix *over* d'Elliot : « People always make the best exploits. I've never found it hard to hack most people. If you listen to them, watch them, their vulnerabilities are like a neon sign screwed into their heads ». Par exemple, pour accéder à la pièce où sont localisés lesdits serveurs, les hacktivistes exploiteront l'insécurité et la solitude d'un gardien de sécurité nommé Bill Harper (« And that's why Bill Harper is a perfect exploit, desperate enough for the business to break protocol and let me in. Lonely enough to break ») ainsi que l'égo démesuré de Tyrell (« Tyrell Wellick's greatest asset is his hubris, but it's also his flaw, and that's your exploit »).

reconnecte avec ses émotions, son intimité et son environnement social, notamment à travers le développement de sa relation avec Shayla et via sa participation inusitée à la fête de son patron. Lorsqu'il réintroduit le groupe, il traverse une prise de conscience de son traumatisme et il sort du déni; une étape du deuil marquée par le retour en arrière métalectique durant la séquence de l'arrêt d'autobus. En ce sens, la découverte du pépin peut bel et bien s'interpréter à l'image d'un message comme l'indique l'anti-héros : « [The bug] came to you to deliver a message like an unconscious bubble floating to the surface ». Le décryptage des conditions de possibilité du bogue représente alors les premiers mouvements d'un processus de transmutation. Au cours de ce travail de débogage, le personnage appréhende son passé refoulé et passe à l'action pour le réinvestir, l'éprouver et l'intégrer.<sup>21</sup> À travers cet effort de correction-rémission symbolisé par sa lutte contre E-Corp, le glitche se manifeste comme une ouverture, un potentiel (r)évolutionnaire, une occasion de transformation (comme dans *Glitch!* Et *Wreck-It Ralph*) et un catalyseur vers « [t]he inevitable upgrade ».

Une autre œuvre importante vient connecter le glitche à l'unité de signification du symptôme au sein des séries culturelles du piratage informatique, de la cyber-sécurité, du cyber-militantisme et du cyberpunk. *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017) est une adaptation cinématographique américaine d'un animé japonais intitulé *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) lui-même basé sur la série de manga du même nom créée par Masamune Shirow entre 1989 et 1996. L'adaptation filmique raconte l'histoire de Mira Killian, une femme prétendument victime d'un attentat terroriste ayant invalidé son corps. Dans ce sombre univers post-humain, une corporation du nom de Hanka Robotics domine le marché mondial des augmentations cybernétiques. Celle-ci développe un projet secret visant l'intégration du cerveau humain à

---

<sup>21</sup> Vers la fin de la première saison, le téléspectateur apprend que le personnage de M. Robot est en réalité un dédoublement de la personnalité d'Elliot incarné par une hallucination de son père qui est en réalité décédé. C'est à travers cette deuxième identité, figure de l'amalgame des traumatismes, des frustrations, des dilemmes moraux et des pulsions de vengeance du protagoniste, que ce dernier performe ses actes révolutionnaires. Retour du refoulé par excellence, le personnage de M. Robot est la transfiguration métalectique du glitche psychologique dans la diégèse. Cette logique est poussée à l'extrême dans l'épisode six de la saison trois. Lors d'une opération de piratage, les deux personnalités d'Elliot sont en conflit. En tant qu'Elliot, il tente d'interrompre l'intervention. En tant que M. Robot, il souhaite aller de l'avant. Les courts moments où le père reprend le contrôle du corps d'Elliot sont introduits par de brefs glitches audiovisuels (statique sonore, ligne de déchirure entre les images, pixellisation colorée, etc.) suivis d'ellipses relocalisant le héros au sein d'action qui ne font pas sens avec ce qui se déroulait juste avant. Lorsque la querelle est réglée, les artefacts marquant le basculement de personnalités cessent. Le glitche rejoint très directement la filiation étymologique du 16<sup>e</sup> siècle entre le bogue et le fantôme en plus de donner résonance à l'expression « ghost in the machine ».

même des corps mécaniques dotés d’une intelligence artificielle. C’est dans le cadre de ce projet que le cerveau de Killian est réimplanté sans son consentement à l’intérieur d’une nouvelle enveloppe corporelle mécanique (*the shell*), transformant cette dernière en une machine obéissante, un outil de contrôle militaire ainsi qu’une arme hyperpuissante. Dépouillée de son libre arbitre au moyen de la programmation (implémentation de faux souvenirs, suppression de la mémoire, reconfiguration de la subjectivité, etc.), la cyborg intègre la section anti-terroriste de l’entreprise au sein de laquelle elle deviendra une figure majeure de la lutte contre le cyber-crime.

Dès les premiers instants, un membre important de Hanka Robotics tente de conclure un partenariat d’affaire avec une délégation de dirigeants africains lors d’un banquet. Un clan de robots contrôlé à distance par un pirate informatique dénommé Kuze parvient à géolocaliser et à éliminer le représentant de l’entreprise avant que l’agente entre en scène pour neutraliser l’attaque. Après l’intervention, Killian se retire dans ses appartements pour recharger sa machine corporelle. Une fois l’opération terminée, l’héroïne se prépare pour aller rejoindre les membres de sa section pour enquêter sur l’attaque. Avant de quitter le lieu, un plan rapproché épaulé cadre son regard perplexe. Le temps d’un court plan moyen frontal, le contre-champ donne accès à sa vision subjective sur un cubicule dans lequel se trouve un chat (Fig. 3.11).



**Figure 3.11** : Première occurrence de glitches audiovisuels expérimentés par Killian dans *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017).

Lorsque ce dernier commence à sautiller, des effets de distorsion visuelle viennent déformer et fragmenter la morphologie de l’animal. Un amas de tâches dispersé de manière chaotique apparaît sporadiquement. De fines rayures texturées et colorées se superposent sur la bête produisant l’impression que son corps se découpe et s’étire en périphérie. Durant la déformation du chat, le spectateur peut entendre de brefs grincements de bruit blanc, des bruits informatiques

de dysfonctionnements ainsi que des sons ponctuels et synthétiques de type klaxon électronique « beep » et « blop ». À la suite de cette vision, le chat disparaît miraculeusement. Dans l'instant, une suite de gros plans montre la cyborg connecter un dispositif en forme de tube courbé dans le port informatique situé à l'arrière de son cou. On la voit s'injecter un sérum ayant pour fonction d'extraire et de supprimer les données associées au trouble perceptif tout juste expérimenté.

Deux séquences plus tard, Killian se rend au siège social de Hanka Robotics pour rencontrer sa conceptrice afin de faire réparer des dommages internes causés lors du conflit initial. Durant sa conversation avec Dr. Ouelet, l'agente informe la docteure de ses visions étranges qu'elle désigne comme « glitches » :

**Killian:** I've been having glitches. But they'll pass.

**Dr. Ouelet:** You've been taking your medication?

**Killian:** Yeah. But these ones are still cycling. I had two this morning.

**Dr. Ouelet:** Sound or image?

**Killian:** Both.

**Dr. Ouelet:** I see it. Have you made any unencrypted downloads?

**Killian:** No. Just delete them for me.

**Dr. Ouelet:** Consent?

**Killian:** My name is Major Mira Killian, and I give my consent to delete this data.

**Dr. Ouelet:** It's done. No big deal.

**Killian:** What are they?

**Dr. Ouelet:** Sensory echoes from your mind. Shadows. Can't be sure.

**Killian:** How do you know what's a glitch and what's me?

**Dr. Ouelet:** The glitches have a different texture to the rest of your code.

Au fil de la narration, l'apparition de glitches audiovisuels s'intensifie à travers la figure récurrente et de plus en plus détaillée d'une petite maison japonaise traditionnelle où l'on voit des commandos masqués enlever une jeune fille. Ces moments parasitent la vision de Killian par des hallucinations qui se désintègrent rapidement et dont les images sont fragmentées, distordonnées et perforées. Cela se produit notamment lors d'un prélude à une scène de combat aux termes de laquelle la protagoniste se fait piéger par Kuze (Fig. 3.12).



**Figure 3.12 :** Regard subjectif de Killian sur un de ses glitches mnésiques dans *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017). À lire de gauche à droite à partir du haut. L'apparition et la disparition soudaine de l'image mentale correspondent au souvenir traumatique de la protagoniste lorsqu'elle fut séparée de son alter ego au moment de son enlèvement par Hanka Robotics.

Une séquence de dialogue entre les deux personnages vient rendre incertain le statut d'antagoniste du pirate informatique qui se présente comme un hacktiviste opposé aux pratiques corporatives de Hanka Robotics. Il apprend à l'agente que, exactement comme lui, elle fait partie d'une longue suite d'expérimentations secrètes où des humains sont sacrifiés par la compagnie afin de bâtir un arsenal militaire à partir de post-humains dociles. Lorsque Kuze libère l'héroïne, les deux cyborgs vont créer un lien autour de cette information ainsi qu'à partir d'un tatou mystérieux sur le corps de l'homme qui représente la maison qu'hallucine constamment Killian. À ce moment, le rebelle révèle que les glitches sont en fait des mémoires qui refont surface (exactement comme les souvenirs des revenants dans la télésérie australienne *Glitch*). Avant de faire chemin à part, il invite son alter ego à arrêter les injections de sérum en précisant que ce médicament supprime les souvenirs ainsi que l'identité de son fantôme (écho à l'expression « ghost in the machine »).

Killian cessera de consommer la médication en plus de confronter Dr. Ouelet au sujet de son passé ambigu. Plus tard, dans un élan de sacrifice, la docteure feindra de mettre Killian hors-ligne à contrario des ordres de Cutter, le directeur des technologies de l'entreprise, qui exige l'élimination de l'agente en raison de sa clairvoyance et de son indiscipline. Juste avant d'être tuée par son patron, la conceptrice remet à sa création un support physique sur lequel est enregistré son vrai passé. Détenant toutes les données de son histoire personnelle, la révélation finale divulgue l'identité réelle de Killian et de Kuze dont les noms sont respectivement Motoko et Hideo. Durant leur adolescence, les deux individus ont vécu ensemble au sein d'une maison d'accueil pour jeunes fugueurs. En raison de leurs conditions sociales difficiles, les deux partenaires ont été enlevés puis séparés par Hanka Robotics. Dans le cadre du projet secret de la compagnie, leurs mémoires furent effacées et leurs cerveaux transplantés de force dans un autre corps. Cette information narrative est révélée au spectateur lorsque le personnage principal rejoint Kuze sur les lieux mêmes de leur enlèvement afin d'apprendre la vérité.

Lorsque la cyborg arrive sur place, l'espace est complètement délabré et silencieux. Des attroupements de pigeons occupent l'endroit. Des déchets gisent sur le sol aux côtés de carcasses de voitures laissées à l'abandon. Un éclairage sombre et lugubre laisse voir des câbles électriques noirs en suspension dans toutes les portions du cadrage. En avançant dans ce quartier défavorisé, Killian tombe face à face avec la maison d'accueil qui s'est manifestée à elle sous forme de glitches durant le film. Un jeu de champ/contre-champ alterne entre un cadrage en plan rapproché épaulé sur la protagoniste qui regarde hors-champ et le point de vue subjectif de cette dernière sur la demeure désœuvrée et vacante. À un certain moment, une intense lumière projetée du ciel introduite avec un son d'hélicoptère vient illuminer le visage de l'héroïne. Une coupe relocalise la caméra derrière l'héroïne pour former une vue en contre-plongée aveuglée par la projection ascendante du halo de lumière qui surexpose l'image. Sur fond sonore de cris de détresse, de coups de matraque et d'artefact sonores saccadés et irréguliers, un subtil mouvement panoramique vers le bas dévoile le dos de Killian en contre-jour à l'avant-plan. Dans l'arrière-plan, on observe l'intervention policière violente organisée par Cutter. Pendant que la cyborg déambule sur les lieux désertés du crime, l'embrayage métalectique du passé traumatique laisse voir plusieurs glitches graphiques qui fragmentent les corps de la milice et

des victimes en particules. La dernière vision de cette couche de mémoire montre la séparation entre Motoko et Hideo qui sont kidnappés par deux policiers.

*Mr. Robot* et *Ghost in the Shell* consolident une conception du glitche comme symptôme d'un trauma qui remonte à la conscience de manière détournée. Pour jouer le jeu de la métaphore techno-psychologisante, on peut dire que le spectateur a affaire à des glitches de processus mentaux qui découlent de points de vulnérabilités dans le système psychique d'Elliot ou de Killian. Mon objet d'étude est ainsi postulé comme l'expression des mécanismes de défense de l'inconscient dont les symptômes déforment la perception et le traitement des données. Le glitche porte les signes-traces d'un fantôme dans la machine qui cherche à faire entendre les souvenirs douloureux qui sont refoulés dans la psyché. Dès l'instant où Elliot et Killian appréhendent leur glitche comme un signe-trace, ils accèdent à des clés de compréhension et des vérités existentielles qui leur permettent de réintégrer l'expérience traumatique pour canaliser cette énergie vers des projets constructifs. Il en résulte un processus de maturation, de transformation et de fortification identitaire.

### **3.8. De l'imaginaire à l'artistique**

Les descriptions *anarchéologiques* élaborées dans ce tracé imaginaire éclairent un portrait des principales unités de signification du glitche dispersées à travers diverses séries culturelles du paysage médiatique. Dans la série du paranormal et du fantastique, le glitche s'est manifesté en tant qu'altérité parasitique et monstrueuse. À travers ses appartenances à la parodie, il a été conçu comme non-sens, absurdité, incongruité et ironie. Sous l'optique du cyberspace, du cyberpunk et de l'hactivisme, il a pris trois formes dominantes. D'abord, celle d'un transmutateur, c'est-à-dire comme outil ou pouvoir ayant la capacité de passer à l'action et de transformer sa condition. Ensuite, il s'est présenté comme une impression de déjà-vu faisant écho aux rouages de la matrice systémique qui médiatisent la représentation et la simulation. Enfin, il est apparu comme symptôme post-traumatique/post-procédural susceptible d'être ignoré ou confronté selon la volonté de l'interprétant à vouloir retracer la *présence non présente* des conditions de possibilité du problème. Dans le cadre de cet imaginaire collectif du choc, le glitche sert les thèmes des mondes parallèles, du conflit intérieur, de la quête identitaire, de la libération et de la rébellion. Chacune de ces facettes contribue à définir avec plus de finesse le

réseau conceptuel du glitche. En matière de contre-jouabilité, ces observations apportent un éclairage singulier sur ses potentialités d'appropriation et d'exploitation. Elles suggèrent qu'en contre-jouant avec les qualités répulsives, illogiques, post-procédurales et métaleptiques du glitche, le glitcheur peut faire l'expérience de possibilités alternatives susceptibles de transformer son individualité ainsi que sa vision du monde. Pour approfondir cette ligne de pensée, j'oriente mon attention cartographique dans le champ des arts d'avant-gardes afin d'inscrire mon objet d'étude au sein de différentes traditions artistiques.

## Chapitre 4

### Tracé artistique I : Esthétique du sabotage

Ce quatrième chapitre prolonge ma cartographie *anarchéologique* du glitche dans le domaine artistique. Dans un premier temps, j'introduirai la notion de « jouabilité critique » développée par Flanagan dans *Critical Play. Radical Game Design* (2009) que je propose de concevoir comme une série culturelle à partir de laquelle rattacher le glitche à divers courants de l'histoire de l'art. Ce concept servira à identifier trois formes d'appropriation qui autorise la connexion entre l'objet d'étude et les arts d'avant-gardes : la contre-jouabilité, le rhabillage et la réécriture. Dans un second temps, je retracerai l'articulation de ces trois tactiques dans le contexte du *glitch art* afin de situer historiquement et de clarifier conceptuellement les usages techniques, esthétiques, rhétoriques et thématiques du glitche. L'intérêt d'amorcer ce tracé artistique par un courant contemporain (plutôt que de commencer par des héritages lointains) présente deux avantages. Premièrement, en posant d'abord les bases d'une pratique artistique dédiée au glitche (chapitre 4), il sera plus simple de comprendre les ponts philosophiques, techniques et thématiques avec les influences du passé faisant sentir leur *présence non présente* au sein du glitche contemporain (chapitre 5). Deuxièmement, cette structure argumentative à rebours invite à évaluer le profilage historique graduel de l'horizon de possibilités futures du glitche à mesure que les signes-traces de sa *présence non présente* se potentialisent au sein d'approches créatives qui le précèdent. Sur le plan méthodologique, cette inversion du temps historique constitue un geste *anarchéologique* jouant le jeu du temps profond de l'histoire des médias. Elle accepte de mettre en réseau les nappes du temps en lisant le passé (des avant-gardes) dans le présent (du *glitch art*), mais aussi en télescopant l'avenir (du *glitch art*) dans ce qui est advenu (des avant-gardes). Une telle articulation des idées insiste sur le caractère rhizomatique et cartographique du patrimoine du glitche tout en mettant l'acte de lecture à contribution de la reconstitution des lignes de prolongements entre les courants artistiques.

#### 4.1. Jouabilité critique

Dans son livre *Critical Play. Radical Game Design* (2009), Flanagan clarifie le concept de jouabilité critique à travers un chapitre intitulé « Playing House » qui se consacre au jeu de poupée dans l'histoire de l'art. L'auteure réfère à Foucault pour définir les activités

traditionnelles et les rôles sociaux associés à l'espace domestique comme mécanismes disciplinaires solidifiant l'hégémonie de l'état au même titre que d'autres institutions comme le mariage et l'église. À partir de ce cadre théorique, Flanagan réfléchit les manières de jouer aux poupées comme « fenêtre sur l'espace domestique comme lieu de réflexion sur les normes et les comportements au sein de cet espace » (2009, p. 21). Dans cette perspective, les activités quotidiennes fictionnelles qui sont reproduites à l'intérieur des maisons miniatures sont étudiées en tant que lieux de formation et de régulation des enfants. Ces espaces ludiques sont le site d'un processus d'intériorisation de comportements normatifs (s'habiller, se brosser les dents, aller à l'école, manger avec de bonnes manières, s'occuper des tâches ménagères, etc.), de rôles de genre stéréotypés (le père au travail, la mère au foyer, l'enfant à l'école, la femme de ménage, l'homme fort et actif, la femme douce et passive, etc.) et de valeurs sociales conservatrices (famille, stabilité, bien séance, propriété privée, puritanisme, respects des règles et des traditions, importance du paraître, division sexuelle du travail et des tâches quotidiennes, etc.).

Puisque les jouets du jeu de poupées (type de personnages, maquette de maisons, meubles en modèle réduit, accessoires, vêtements, scénarios suggérés, etc.) étaient développés et commercialisés par les compagnies à l'image d'un conservatisme, Flanagan argumente que cette forme de jeu « maintained traditions of cultural, material, and symbolic importance that reinstated traditional roles within the home, which in turn becomes the site of instantiation of traditional gender roles surrounding work, play, and consumption » (2009, p. 30). Cependant, l'auteure indique que le jeu de poupées ne se limite pas qu'à la reproduction et à l'intériorisation des normes dominantes :

Despite the best efforts of marketing and commercial culture, the unexpected yet striking fact is that there is evidence that girls in particular were resistant to, even critical of, the social roles being ascribed through doll play. [...] even in everyday play, nineteenth-century girls met the emphasis on “normative” domestic behavior for women with subversive resistance (Flanagan 2009, p. 31).

Il apparaît que dans la foulée de situations sociales plus difficiles (Flanagan mentionne les changements de conditions de travail et la restructuration du système bancaire), le détournement des usages de poupées est devenu le reflet de certaines tensions dans l'espace domestique réel. Le maternage des personnages et la reproduction des tâches ménagères ont fait davantage place à des scénarios plus arides impliquant entre autres des scènes de conflits, des chicanes familiales

ainsi que des histoires plus sombres de maladie, de punition, de démembrement, de mise à mort et de cérémonie funéraire.

Flanagan se rapporte aux formes d'appropriation subversives, moqueuses et anti-autoritaires des jouets de poupées à l'ère victorienne pour conceptualiser trois types d'action propres à la jouabilité critique (2009, p. 33-34). Le premier est nommé « unplaying » que je propose de traduire en reprenant mon concept de contre-jouabilité.<sup>1</sup> Il se manifeste par des agissements interdits, transgressifs, inappropriés et tabous qui sont réalisés à travers des scénarios jugés illicites ou défendus. Tous abus psychologiques et corporels perpétrés auprès de la poupée (scène de dispute, de violence et même de mise à mort) cadrent dans cette facette de la jouabilité critique. Ceux-ci dérogent de la façon dont l'enfant est censé se comporter avec son personnage lors de scénario imitant la vie adulte et exigeant de bonnes manières. Le potentiel critique de tels gestes de contre-jeu s'actualise par une corruption des comportements anticipés par la norme, une négation des règles de bienséances, un renversement des attentes traditionnelles et une redirection des rôles sociaux habituels. La seconde forme de jouabilité critique est appelée le « rhabillage » (*re-dressing* ou *reskinning*). Celle-ci implique de passer par le travestissement, le déguisement, le maquillage, le masque et la création de costumes pour reconfigurer l'arrangement physique ainsi que l'apparence esthétique d'une poupée (ou de ses accessoires). Le détournement des habits devient une méthode facilitant la performance de rôles subversifs et la participation à des situations interdites. Par exemple, Flanagan explique que l'altération atypique des vêtements et de la surface du corps pouvait servir à préparer la poupée à assister à des funérailles. La troisième forme est la « réécriture » (*rewriting*). Elle constitue un contre-usage qui redirige, redéfinit et réinvente le programme fictionnel traditionaliste suggéré par les compagnies qui vendent les poupées. D'une part, la transformation des scénarios

---

<sup>1</sup> Le concept anglais *unplaying* pourrait se traduire fâcheusement par des termes plus ou moins précis comme déjouer, anti-jouer ou non-jouabilité. Dans l'absence d'une traduction littérale satisfaisante et dans une volonté de rapprocher mon vocabulaire théorique de la notion de jouabilité critique, je choisis de référer au *unplaying* de Flanagan par le terme de contre-jouabilité. Certes, l'auteure n'emprunte pas le préfixe « counter » pour dénommer les activités de détournement qu'elle cadre sous le *unplaying*. Cela dit, cette transposition est tout à fait défendable dans la mesure où les formes d'appropriation subversive que la chercheuse regroupe sous cette étiquette se déploient exactement suivant la même logique transgressive que le « counterplay » de Meades (2015) qui est à la base de ma réflexion. Autrement, l'inclusion de la « jouabilité » dans cette adaptation terminologique permet de reprendre l'équivalent francophone du mot anglais « playability » afin de faire le pont avec le *unplaying* par l'entremise du *play*. En plus, le rapport de contre-jouabilité fait aussi écho au caractère oppositionnel vis-à-vis du *game-play* (participation idéale au jeu).

originaux permet d'exposer les formes discursives configurées dans le design de l'objet par les créateurs (normes, attentes, valeurs, morale, rôles sociaux, etc.). D'autre part, elle sert à revaloriser le potentiel de création conféré par le jeu (et le jouet). À ce titre, la reformulation des histoires de personnages stimule la force imaginative du joueur en plus de permettre l'exploration et l'expérimentation avec des couches de sens plus profondes de l'individualité et du monde social.

Flanagan précise que ces trois déclinaisons de la jouabilité critique établissent un rapport dialogique entre 1) les enfants qui jouent, 2) les parents qui achètent les jouets et supervisent le jeu, puis 3) les entreprises qui fabriquent les poupées et commercialisent leurs récits à travers des livres et des magazines. Notamment, des actes de contre-jouabilité paralogique impliquant la mort d'une poupée sont éventuellement devenus encouragés par les parents comme opportunité d'éduquer les enfants au sujet de la mort et de la conduite à adopter durant des funérailles. À partir du moment où les adultes ont décidé d'encourager le rhabillage des poupées dans la réalisation de scénarios funèbres (parfois jusqu'à inventer eux-mêmes des accessoires thématiques tels que des vêtements d'occasion et des cercueils), les compagnies de jouets se sont adaptées au marché. Afin de relancer cette tendance, elles ont manufacturé des items et des habits d'occasion tels que des tenues noires destinées aux personnages endeuillés.

La réécriture des histoires fictionnelles de poupées est également triangulée entre les compagnies, les parents et les joueurs. La montée en popularité des scénarios de mortalité s'est accompagnée d'une accentuation de la demande. Flanagan rapporte que les parents et les enfants écrivaient aux différentes maisons d'édition responsables de scénariser des récits de poupées vendus comme produits dérivés. Cette implication d'une culture de la poupée auprès des entreprises a mené à la prolifération des thèmes de la mort et du deuil dans la littérature destinée à narrativiser la vie des jouets. Ce faisant, la chercheuse souligne que « those involved in the manufacture of dolls and doll culture (including children, as they wrote letters to such publications) could constantly revise or rewrite the narratives surrounding dolls » (2009, p. 33). Cette réécriture participative contribuait à reformuler le spectre des manières acceptables de jouer en plus de contribuer à orienter la co-création et à la redéfinition d'une culture de la poupée.

La jouabilité critique incarne un moyen d'entrer en interaction avec les instances qui régulent le jeu afin de le renégocier et de le transformer selon certaines préférences. Par le fait même, il désigne une pratique ludique subversive ayant la propension à contrecarrer les attentes comportementales, à transgresser les normes établies et à pervertir les mœurs et les rôles sociaux canoniques. C'est en vertu de ces valeurs de confrontation et de résistance qu'il détient le potentiel poétique et politique de rediriger les jeux et de redéfinir les limites de l'activité ludique. Plus encore, il a été montré que la jouabilité critique est aussi l'objet d'une récupération par les autorités qui régissent le jeu. Cette récupération s'observe dans la façon dont les compagnies et les parents s'ajustent aux formes de contre-jouabilité et de réécriture afin de les réintroduire dans le canon. En raison de leur nature subversive et antithétique, toutes manifestations de la jouabilité critique sont sujettes à la domestication et à la normalisation. On assiste à un jeu d'inter(ré)actions ludiques, sociales et politiques entre des activités de jeu transgressives, des formes de régulation parentales et des pratiques commerciales. Or, ce qui est vrai pour le jeu de poupée à l'ère victorienne l'est aussi pour la contre-jouabilité du glitche à l'ère de la culture numérique et de la société de l'information. Les gestes d'appropriation et d'exploitation du glitche constituent une fenêtre sur l'espace culturel du jeu en tant que lieu reflétant les normes sociales et les comportements codifiés de cet espace. Plus encore, ils sont toujours susceptibles d'être contrôlés et recodés par des instances en situation d'autorité, peu importe qu'il s'agisse de la masse critique de joueurs qui régule l'ortho-jeu ou encore des concepteurs produisant des correctifs pour intégrer ou rejeter les usages du glitche. Par conséquent, l'étude du glitche à travers le prisme de la jouabilité critique délimite une avenue privilégiée pour saisir les tensions ludo-politiques qui dynamisent la contre-jouabilité ainsi que l'évolution formelle des jeux. La suite de mon argumentation amorce le tracé artistique en cernant les principales figures techniques, esthétiques et thématiques permettant d'inscrire le *glitch art* dans la série culturelle de la jouabilité critique. Cette étape servira à exposer les méthodes par lesquelles les artistes du glitche contre-jouent avec la poésie de leur artefact pour manifester son potentiel expressif et critique.

## 4.2. L'art du glitche ou *glitch art*

Dans l'optique d'une contextualisation historique du glitche vidéoludique, il apparaît impossible de faire l'économie d'un détour par le *glitch art*.<sup>2</sup> Cette étiquette désigne avant tout des artistes qui s'approprient la portée créative radicale des erreurs, des accidents, des irrégularités, des distorsions, des bruits et des problèmes générés par les technologies (surtout numériques). Pour ces créateurs et créatrices, le glitche est une matière de l'expression afin d'interroger l'expérience humaine, d'explorer de nouvelles possibilités expressives, de remettre en question les représentations qui nous entourent, de réfléchir à notre dépendance aux technologies, de rediriger les normes comportementales dans les réseaux et de critiquer les programmes idéologiques qui opèrent en filigrane dans les systèmes.

Plus spécifiquement, le terme *glitch art* renvoie à une catégorie d'œuvres captant ou émulant des erreurs générées par toute sorte de composantes matérielles ou logicielles telles que le support de stockage, la mémoire, les interfaces, les périphériques de sortie, les systèmes d'opération, les fonctionnalités des programmes, les protocoles de traitement de données, la structure des fichiers numériques et autres appareils électroniques. Il en résulte des œuvres contaminées de parasites visuels, d'interférences du signal, d'artefacts de compression, d'interruptions de procédures, de problèmes d'affichage, de bruits sonores, de distorsions de pixels, de données corrompues ou encore de protocoles algorithmiques imparfaits. Pour nommer quelques artistes de cette tendance, on peut relever les noms de Ann Scott, Rosa Menkman, Nick Briz, Cory Arcangel, Sabato Visconti, Giacomo Carmagnola, Mathieu St-Pierre, le duo d'artiste Jodi (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans), Tom Cabrera, David Ariel Szauder, Stuart Keenan ainsi que Phillip David Stearns.

Parmi les supports de prédilection de ces créatrices et créateurs, on compte entre autres la photographie numérique, le *gif*, la vidéo, les musiques bruitistes, l'installation, les performances audiovisuelles, les modifications de jeux vidéo, le textile et de la cartographie visuelle sur des éléments architecturaux. À contrario des arts plus traditionnels, le lieu de

---

<sup>2</sup> La construction d'un tel tracé apparaît d'autant plus importante que l'appropriation du glitche est une pratique commune au jeu et à l'art, parfois jusqu'à faire fusionner ces deux domaines dans ce qui a été nommé en anglais le *game art* et que j'aborderai dans le chapitre 5.

diffusion dominant du *glitch art* demeure largement l'Internet.<sup>3</sup> Bien qu'il existe de plus en plus de galeries d'art qui exposent cette catégorie d'œuvres, reste qu'une grande part des créations circulent sur des sites web personnels d'artistes, des réseaux socio-numériques (Tumblr, Flickr, Pinterest, Instagram YouTube et Vimeo) ainsi que des laboratoires et musées en ligne comme le *Homeostasis Lab* (<<http://homeostasislab.org/>>) et le *Museum of Glitch Aesthetics* (<<http://glitchmuseum.com/>>).

Adoptant une philosophie punk du « faire soi-même » axée sur le partage des ressources, les artistes du *glitch art* créent dans un esprit de collaboration, d'auto-production et d'auto-diffusion. Une telle méthode court-circuite le marché traditionnel de l'art. Pour détailler cette approche, le *Museum of Glitch Aesthetics* conceptualise la notion d'« Artiste 2.0 » :

The Artist 2.0 is historically canonized in the *Museum of Glitch Aesthetics* as a collaborative and pseudonymous creative force whose collective body of works, though limited in number, have been able to employ networked and mobile media communication strategies unavailable to the artist's radical predecessors. According to online curator and performance artist Margot Kittler, the main aesthetic strategy of The Artist 2.0 is to create "an alternative dream world of inclusion where a utopian collective, comprised of networks of like-minded artists and intellectuals, use all available new media technologies to intervene in and/or disrupt global capitalist flows." The fictional personae who drive the energetic activity that powers these networks often turn to what Kittler refers to as "glitch aesthetics" as a way to undermine "the predictable protocols of exclusion" found in the upmarket commodity culture generally associated with the art market. According to Kittler, "artists like 2.0 are on an aesthetic mission to disrupt mainstream perceptions of how these art market venues stage faux objective standards in determining the aesthetic value of a work of art (*Museum of Glitch Aesthetics*, <<http://glitchmuseum.com/>>).

L'idée derrière l'Artiste 2.0 traduit bien l'éthos du *glitch art*. Comme je l'expliquerai dans la suite de ce chapitre, l'ensemble des artistes et des publics qui encensent l'esthétique du glitche peut s'envisager en tant que réseaux collectifs dont les nouvelles modalités de production, de diffusion et de réception des œuvres contrastent avec le modèle traditionnel des beaux-arts. La minimisation du contrôle de l'artiste, l'exploitation de l'autonomie des machines, le réemploi perpétuel des matériaux ainsi que la circulation web des œuvres en libre accès sont

---

<sup>3</sup> En raison de sa forte présence sur le web, le *glitch art* entretient des affinités avec le *net art* comme l'illustrent des œuvres comme *Glitchbrowser* (Lima, Morandi et Scott, 2005), *404.jodi.org* (Jodi, n.d) et *blogspot.jodi.org* (Jodi, 2006-2007) où l'utilisateur est confronté à des sites web où l'architecture normalement invisible de la page web est mise au-devant des contenus. La navigation au sein de ces domaines met l'utilisateur en contact non pas avec des images, des billets de blogue ou de l'information traditionnelle, mais plutôt avec des glitches graphiques, des problèmes d'affichage, du code HTML, des erreurs « 404 », des hyperliens défectueux, des suites de symboles inintelligibles, etc.

autant d'éléments qui entrent en friction avec la culture marchande des beaux-arts et sa vision de l'art comme objet de consommation. Afin de comprendre les tenants et aboutissants de ces enjeux, il apparaît essentiel d'exposer avant tout les techniques du glitche.

### 4.3. Techniques du glitche

Dans un glossaire disponible à la toute fin de son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017, p. 133-135), Betancourt répertorie cinq techniques propres à l'art du glitche et servant à expérimenter avec l'esthétique de l'erreur. La présentation et l'exemplification de chacune d'elles seront l'occasion d'identifier les traits formels iconiques du glitche qui seront nécessaires à une compréhension approfondie des axes thématiques du *glitch art*. J'amorce la réflexion en spatialisant sur ma *Carte ludopolitique du glitche* une sélection de cas à l'étude (en priorisant les cas vidéoludiques) que je m'appête à exemplifier dans la suite de ce quatrième chapitre (Fig. 4.1).

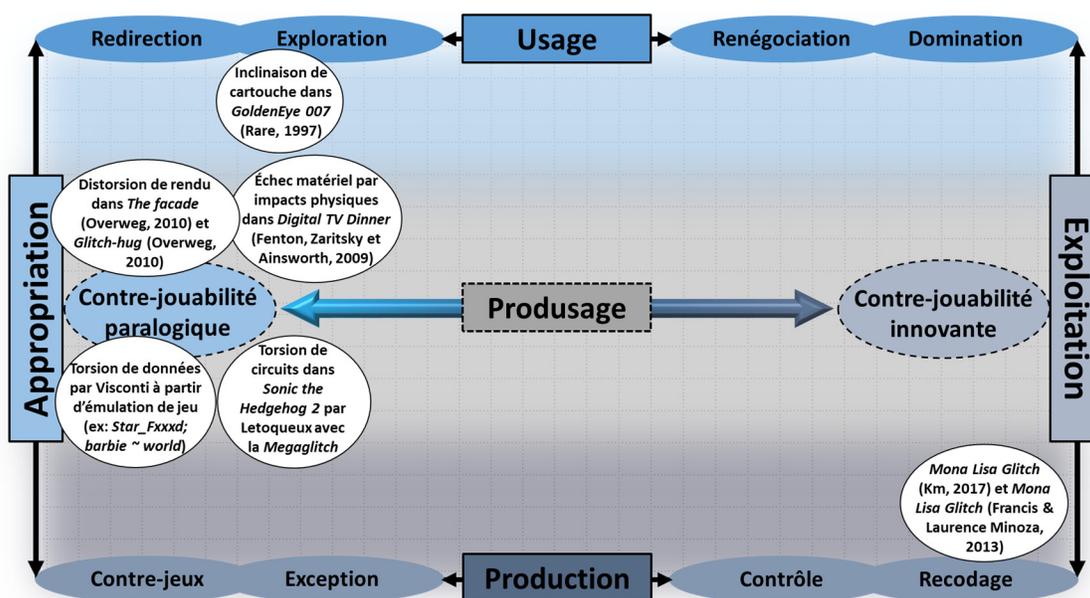


Figure 4.1 : Disposition d'exemples de *glitch art* au sein de la *Carte ludopolitique du glitche*. Le cas de recodage *Mona Lisa Glitch* est un contre-exemple d'usage commercial et non-artistique.

D'entrée de jeu, j'attire l'attention sur l'achalandage dans la strate du produsage au pôle de la paralogie. Comme je le montrerai lors de mes prochaines analyses, cette tendance provient du fait que les créations artistiques du glitche (et plus précisément celles basées sur le jeu vidéo) découlent très souvent de formes d'appropriation d'œuvres préexistantes. À cet effet, les arts du

glitche sont à mi-chemin entre les détournements transgressifs de matériaux culturels et la production de nouveaux contenus. Dans cette logique, les activités de réemploi génèrent des contenus et de nouvelles techniques de production. En retour, ces dernières relancent la roue des contingences et des usages (et ainsi de suite) de sorte que ce mouvement artistique est profondément ancré dans le paradigme du produsage que j’aborderai au chapitre 9. Autrement, on s’étonne assez peu de voir une surcharge du côté de la contre-jouabilité paralogique. Le *glitch art* (comme tous gestes de jouabilité critique) est une entreprise artistique orientée vers l’exploration et la redirection de la matérialité médiatique déployée dans une optique auto-réflexive, critique et politique. Dans le prolongement de cette idée, je souligne que chacune des productions dans la carte (sauf *Mona Lisa Glitch*) pourrait se loger dans la zone de la redirection. À défaut d’avoir suffisamment d’espace pour disposer avec clarté la totalité des cas à cet endroit, j’ai décidé d’inclure des nuances de spatialisation. À ce titre, j’aligne à l’extrémité gauche sous la zone « redirection » les glitches opérant une réécriture radicale des formes et de la narrativité des œuvres. Inversement, les glitches qui relèvent plutôt de l’expérimentation par le rhabillage esthétique ont été orientés sous la zone « exploration » (même s’il serait possible de les camper beaucoup plus près de la redirection).

#### **4.3.1. Manipulation de données**

Premièrement, Betancourt aborde la manipulation de données. Celle-ci consiste à transformer la structure numérique du code d’un média quelconque afin de corrompre les instructions permettant à l’ordinateur de transposer correctement les contenus lisibles par la machine (comme le langage binaire ou les matrices hexadécimales) en contenus lisibles par l’humain (tels que du texte, des sons ou des images). Dans cette catégorie, on retrouve le brouillage de compression (*datamoshing*) qui demande de supprimer ou de provoquer la perte de données essentielles dans un fichier numérique. Par exemple, il peut s’agir de retirer des images de références clés (*k-frame*) dans un fichier vidéo pour ruiner le processus de rafraîchissement des images. Les bavures et les cascades de pixels qui sont générées dans le film *Lossless #3* (Baron et Goodwin, 2008) sont le résultat d’interférences auprès du processus de compression numérique (Fig. 4.2). Comme je l’expliquerai plus en détail lors de mon analyse de l’œuvre au chapitre 5 (voir p. 300-305), les artistes ont travaillé à partir d’une version numérique du film *The Searchers* (Ford, 1956) pour supprimer lesdites images de références.



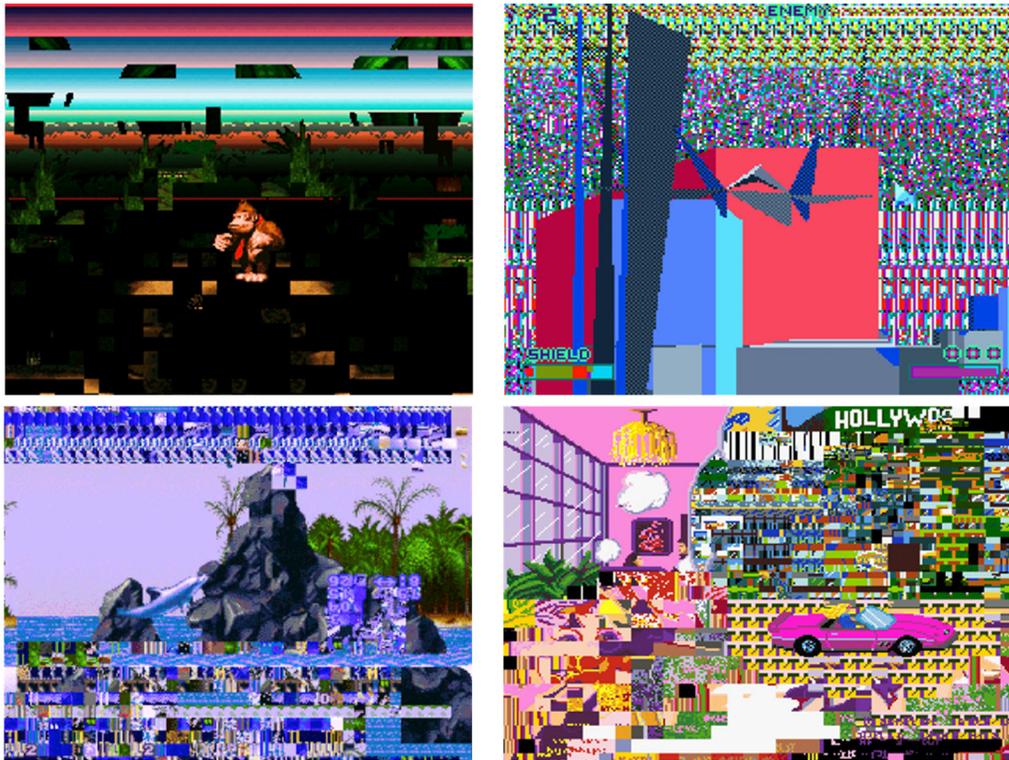
**Figure 4.2 :** Capture d'écran de *Lossless #3* (Baron et Goodwin, 2008). Les glitches graphiques correspondent à des artefacts de compression de données provoqués à partir d'une version numérique du film *The Searchers* (Ford, 1956).

Dès que le cadre bouge, l'absence de l'information colorimétrique de référence empêche de redessiner correctement l'image. Il en résulte des effets abstraits d'étirements graphiques.

Dans la même famille de procédés, on retrouve la torsion de données (*databending*) qui implique d'ajouter ou de modifier la configuration des données numériques d'un fichier. Cette approche est à l'œuvre à travers les séries de GIFs animés de Visconti créées à partir de fichiers d'émulation de jeux (Fig. 4.3).<sup>4</sup> À l'aide de logiciels d'édition permettant de manipuler les données matricielles du jeu, l'artiste s'est adonné à une contre-jouabilité paralogique ayant mené au rhabillage éclectique de différents jeux de Super Nintendo et de Sega Genesis tels que *Barbie: Super Model* (Hi tech Expressions, 1992), *Star Fox* (Nintendo, 1993), *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994), *Sonic the Hedgehog 3* (Sega, 1994) et *Ecco: The Tides of Time* (Sega, 1994). Cette méthode est à l'origine de glitches graphiques (à avantage nul et à visibilité rare) tels que des carrelages multicolores, des rayures chaotiques, la démultiplication de textures et de lutins (les *sprites*), des motifs kinesthésiques abstraits, des apparitions de caractères (lettres et

---

<sup>4</sup> Site web de l'artiste Sabato Visconti : <<http://www.sabatobox.com/>>. Les séries de GIFs animés dont je fais mention peuvent être consultées sous l'onglet « ROM Corruption ».



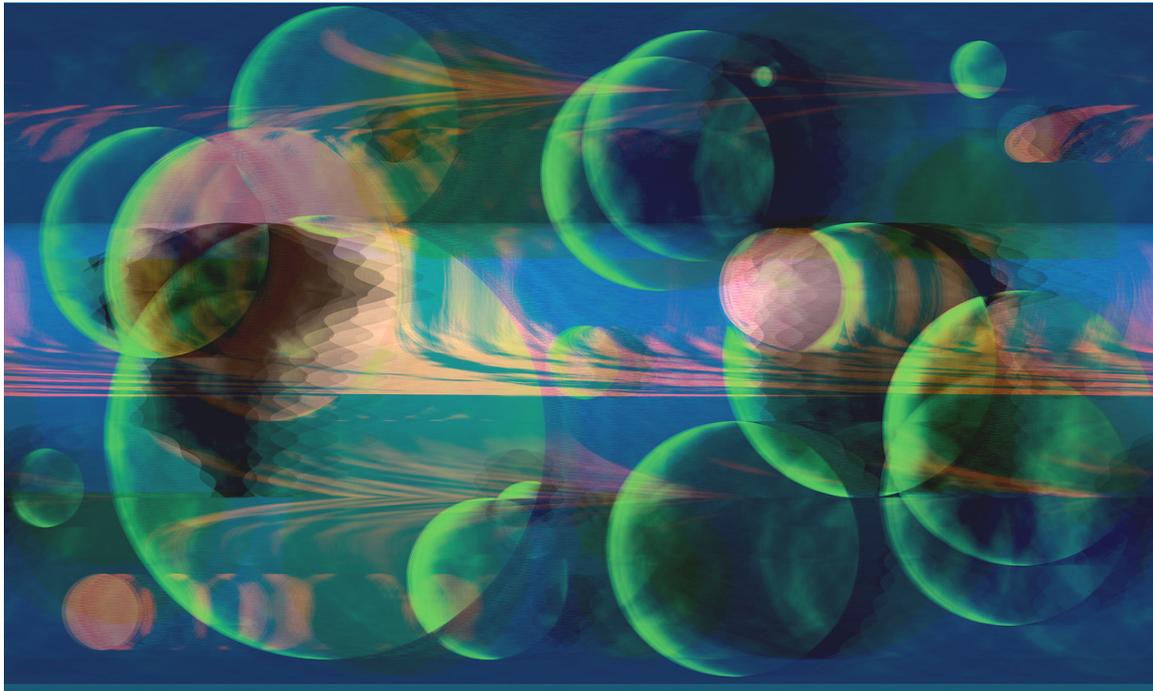
**Figure 4.3 :** Captures d'écran des corruptions de fichiers d'émulation de jeux par Visconti. De gauche à droite à partir du haut : *No Country for Donkey Kong* (2014-2015), *Star\_Fxxx* (n.d.), *Ecco the Dolphin: Ride the Cataclysm* (n.d.) et *barbie ~ world* (n.d.). Reproduit avec la permission de l'artiste.

chiffres), des répétitions d'animations ainsi que des déformations des environnements. Plus encore, l'esthétique déchirée du glitche vient réécrire l'histoire de personnages connus. Par exemple, le motif de la fragmentation vient brouiller le récit idyllique de la figure iconique de la femme-objet, Barbie, à l'image d'un récit de désillusion, de rêves déçus, d'échecs personnels et de défigurations plastiques abstraites de l'image de soi. Cette réécriture par la corruption abstractionniste a aussi servi à rediriger *Star Fox* sous l'angle « [of] the alienation of the subject in the employment of imperial forces » (voir *Star\_Fxxx* [Visconti, n.d.]) alors que *Ecco: The Tides of Time* a été revisité sous le thème de l'existentialisme et de l'environnementalisme afin de raconter « the story of existential dolphins witnessing their world on the verge of ecological and systemic collapse » (voir *Ecco the Dolphin: Ride the Cataclysm* [Visconti, n.d.]).

#### 4.3.2. Désalignement

La seconde technique identifiée par Betancourt concerne les opérations de désalignement entre un fichier numérique et son logiciel de lecture habituel. L'idée est de

générer des erreurs en utilisant un programme ou un codec inapproprié pour lire ou décompresser les données brutes (*raw data*) d'un fichier. Cela peut prendre la forme d'images transposées en son (pratique appelée la sonification), de texte lu en format vidéo, du code traité comme image fixe, du signal électrique figuré en image mouvante et vice versa. En guise d'exemple, on peut référer à la série d'œuvres *Glitchometry* (2011-) de Temkin.<sup>5</sup> À l'aide d'un logiciel de montage sonore, ce dernier sonifie des images contenant une ou plusieurs formes géométriques de couleur noire. Ensuite, il opère des opérations de torsion de données en appliquant des effets et des manipulations sonores sur la piste audio avant de re-transposer le son en image. L'itération *Glitchometry Circles #5* (Temkin, 2013) fait état d'une telle forme de rhabillage où les programmes et les fichiers sont détournés de leurs fonctions conventionnelles. Les stratifications inégales par bandes décolorées, les répliques de cercles qui se chevauchent, les zones d'ondulations et les étirements de traits roses et rougeâtres sont l'aboutissement de cette technique (Fig. 4.4).



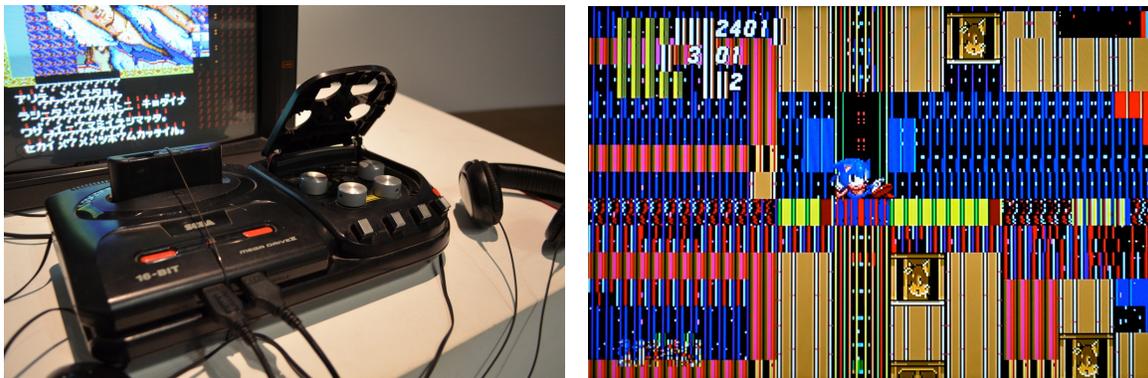
**Figure 4.4 :** Exemple de glitches générés par des procédés de désalignement, de torsion de données et de sonification dans l'œuvre *Glitchometry Circles #5* (Temkin, 2013). Reproduit avec permission de l'artiste.

---

<sup>5</sup> Site web de l'artiste Daniel Temkin : <<http://danieltemkin.com/>>.

### 4.3.3. Échec matériel

Troisièmement, Betancourt relève les procédés de bricolage avec les composantes internes de la machinerie. Le but de cette méthode est de générer des échecs physiques destinés à affecter le fonctionnement normal des circuits et à interférer avec la transmission du signal électrique et du flux de données. La « torsion de circuit » (*circuit bending*) est emblématique de cette pratique de faire soi-même. Le travail de l'artiste français Letoqueux surnommé RealMyop constitue un cas de *glitch art* basé sur cette technique artistique.<sup>6</sup> La démarche de contre-jouabilité paralogique de l'auteur se manifeste dans l'altération de la console Sega MegaDrive II appelée pour l'occasion Megaglitch. Au niveau du compartiment de la Mega CD, l'artiste a greffé un ensemble de quatre roulettes (à douze positions chacune) reliées à la mémoire vive de la plateforme originale. La manipulation de ces boutons permet de pré-configurer différents types de glitches. Ces derniers peuvent ensuite être activés et désactivés librement à l'aide de quatre autres touches (une pour chaque roulette) servant d'interrupteur, et ce, sans jamais compromettre la jouabilité. L'approche développée par Letoqueux offre la possibilité de créer et de moduler des glitches en temps réel afin de rhabiller la représentation avec des mosaïques de couleurs, des décalages de textures, des pixellisations sur le plan des décors ou encore des rayures d'interférences (Fig. 4.5).



**Figure 4.5 :** Exemples de glitches graphiques créés par Ronan Letoqueux (alias RealMyop) à partir de sa console trafiquée appelée Megaglitch. Image de gauche : photo prise lors du Nouveau festival du centre Pompidou « Air de jeu » montrant la Megaglitch de Letoqueux. Source : Pazou (2015). Image de droite : photographie numérique de glitches graphiques créée par Letoqueux dans *Sonic the Hedgehog 2* (Sega, 1992) à partir de la Megaglitch. Source : RealMyop (2010).

<sup>6</sup> Je dois la découverte de cet exemple de torsion de circuit au travail de Demeilliez effectué dans son mémoire de maîtrise « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016, p. 80).

Betancourt introduit également dans cette classe de technique les moyens physiques destinés à perturber le fonctionnement de la machinerie. Cette tactique est au cœur de l'une des œuvres vidéographiques pionnières du *glitch art* intitulée *Digital TV Dinner* (Fenton, Zaritsky et Ainsworth, 1978) et ayant été réalisée à partir de la console de jeu Bally Astrocade (Fig. 4.6).



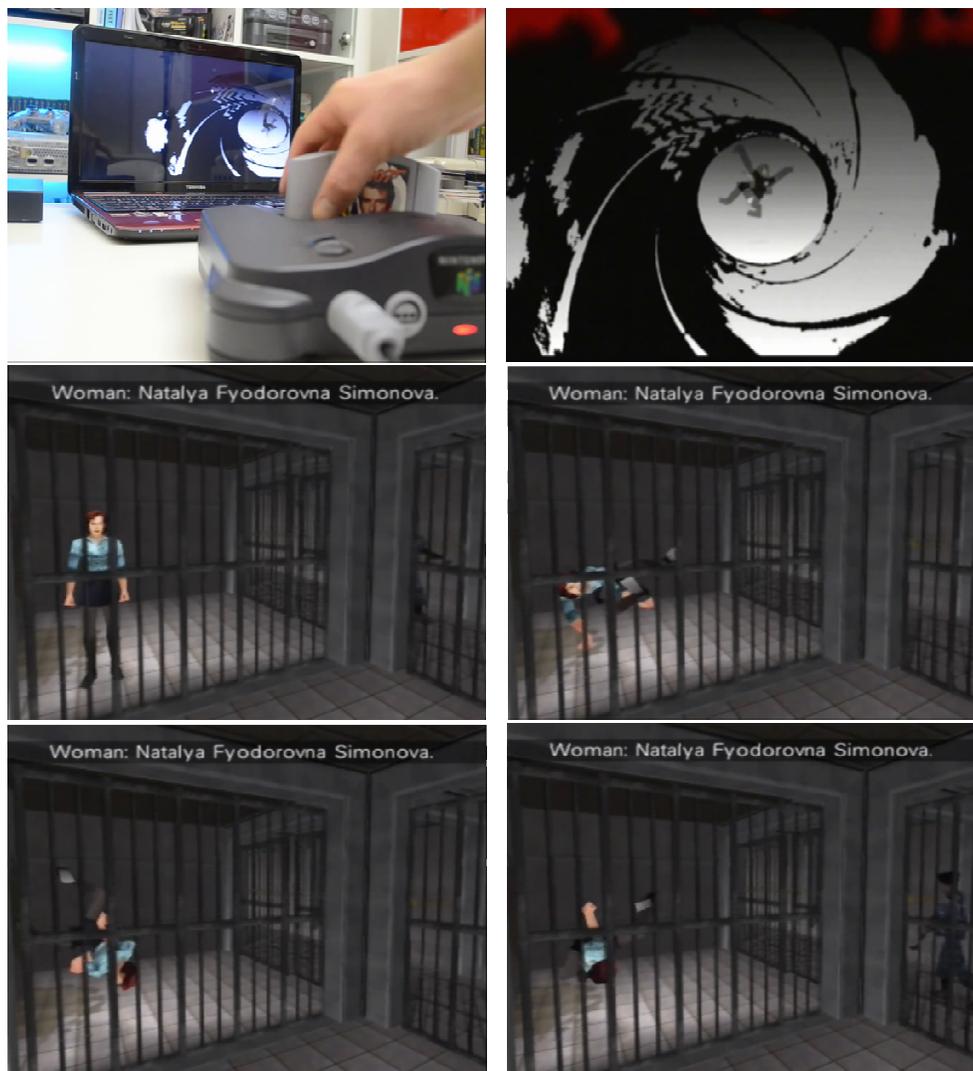
**Figure 4.6 :** Capture d'écran de *Digital TV Dinner* (Jamie Faye Fenton, Raul Zaritsky et Dick Ainsworth, 1978). Source : Fenton (2009). Reproduit avec la permission de Fenton.

La méthode utilisée implique de modifier minutieusement l'inclinaison de différentes cartouches de jeu en cours de lecture ou encore de les faire sautiller en produisant des impacts sur la console à l'aide de légers coups de poing. Dans une correspondance personnelle avec Fenton, Betancourt rapporte les propos de la vidéaste qui précise la nature des fondements technologiques responsables des artefacts visuels et kinesthésiques qui surgissent au sein de l'œuvre:

There was ROM memory in the cartridge and ROM memory built into the console. Popping out the cartridge while executing code in the console ROM created garbage references in the stack frames and invalid pointers, which caused the strange patterns to be drawn (Fenton cité dans Betancourt 2017, p. 31).

Dans cet exemple, c'est le bouleversement physique de la machinerie qui provoque le défilement chaotique de carrelages colorés, les bandes horizontales aux formes grouillantes (rappelant la statique télévisuelle), la manifestation impromptue de tétrominos, le déploiement discontinu de lignes de balayage ainsi que l'enchaînement saccadé d'écrans abstraits entièrement composés de lignes verticales.

Pour illustrer cette démarche dans le cadre de mon corpus, il est impossible de faire l'économie du fameux cas de contre-jouabilité paralogique rattaché à l'inclinaison de cartouche (*cartridge tilting*) avec le jeu *GoldenEye 007* (Rare, 1997) (Fig. 4.7).



**Figure 4.7 :** Contorsion éclectique du corps des avatars par l'entremise de l'inclinaison de cartouche dans *GoldenEye 007* (Rare 1997). Source : The Easter Egg Hunter (2014).

Ce mode d'intervention consiste à soulever délicatement la portion gauche de la cartouche du FPS emblématique pendant que le jeu est en cours d'exécution à même la Nintendo 64. La juste orientation déformera le modèle 3D des personnages non-joueurs en plus de les faire entrer dans un motif d'animation ultrarapide, chaotique et complètement absurde. À cet instant, les corps virtuels se mettent abruptement à flotter au-dessus du sol en plus de subir des contorsions physiques radicales. Ils sont soudainement transformés en une masse sphérique difforme qui fluctue à un rythme effréné dans toutes les directions.

#### 4.3.4. Défaut d'enregistrement

La quatrième technique décrite par le théoricien concerne l'appropriation des imperfections d'enregistrement liées aux technologies de captation (caméra, microphone, interface de manipulation, numériseur, logiciel de création, etc.). À travers le travail de Cabrera, on retrouve des photographies déformées à partir d'une utilisation atypique d'un numériseur (Fig. 4.8).<sup>7</sup> Dans son article sur l'esthétique du *glitch art* « The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error » (2014), Khaikin rapporte les propos du créateur qui explique sa démarche : « My mechanism-process is having a good stock of my own pictures that generate a common ground, a visual world where these pictures can dialogue. When I expose them to the heat of the scanner, I try to move the photograph over light in a way that creates a simple choreography that explores the static form » (Cabrera cité dans Khaikin 2014, s. p.). Dans le cadre de cette forme de jouabilité critique, l'apparition de glitche repose sur une interférence auprès des conditions d'exposition d'une image à la lumière et aux miroirs de l'appareil. Ce rhabillage d'une source première permet d'esthétiser les irrégularités d'inscription numérique de la photographie initiale en détournant la transmission du signal lumineux vers le convertisseur et le capteur qui sont responsables de transposer la source en données informatiques. On observe aussi une réécriture où les distorsions graphiques transforment la psychologie des personnages et altèrent l'architecture des lieux de sorte à réaligner les contenus sur les axes thématiques du fantôme, de la terreur, de la folie et de la monstruosité. Ici, la torsion du corps et de l'espace sont les signes-traces de l'unité signifiante du monstre (abordée au chapitre 3) comme facettes de la matrice techno-épistémique « glitche ».

---

<sup>7</sup> Compte Flickr de l'artiste Tom Cabrera : <<https://www.flickr.com/photos/madeinaca/>>.



**Figure 4.8** : Deux créations photographiques de Tom Cabrera. Image du haut : [Sans titre] (Cabrera, 2012).  
Image du bas : [Sans titre] (Cabrera 2013). Reproduit avec la permission de l'artiste.

Par ailleurs, Betancourt inclut dans cette catégorie toutes formes de bruits imprégnés sur les supports de stockage venant affecter la lecture des contenus (dégradation des bits informatiques, dysfonctionnement des cartes mémoires, éraflures sur un disque compact, taches poussiéreuses sur un DVD, détérioration naturelle de la pellicule filmique ou photographique, etc.). Afin d'exemplifier ce pan du *glitch art*, le théoricien réfère au cinéma matérialiste des années 1960 et 1970 ainsi qu'à la musique électronique du début du 21<sup>e</sup> siècle qui ont largement exploré ce type de parasites (j'y viendrai).

#### **4.3.5. Distorsion du rendu**

La dernière méthode s'articule autour de la production de dysfonctionnements physiques propres aux moyens de diffusion (écran, projecteur vidéo, haut-parleur, appareils de lecture, interface de rétroaction, etc.). Toutes formes de distorsions sur le plan de la restitution du signal

cadrent directement dans cette famille. La création *Magnet TV* de Paik (1965) représente un cas de figure notable (Fig. 4.9).



**Figure 4.9 :** *Magnet TV* (Paik, 1965). Télévision cathodique en noir et blanc de 17 pouces avec aimant. 72.1cm X 48.9cm X 62.2cm. Source: *Whitney Museum of American Art*.

La sculpture en question est constituée d'une télévision cathodique au-dessus de laquelle est positionné un aimant industriel très imposant dont le champ magnétique rhabille l'image télévisuelle en une forme abstraite torsadée, bleutée et translucide. L'oeuvre possède des propriétés interactives invitant le public à déplacer l'aimant afin de faire moduler la forme localisée dans la représentation.

Dans le domaine vidéoludique, cette cinquième technique se repère dans le travail photographique de Overweg. Certaines des œuvres du photographe émergent d'une déambulation à travers différents jeux de tir à la première et à la troisième personne tels que *Half-Life 2* (Valve, 2004), *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009), *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010), *Counter-Strike: Source* (Valve, 2004), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2008) et *Mafia 2* (2K Czech, 2010). Ces errances de

contre-jouabilité paralogique amènent l'artiste à capter des points de vue uniques et inusités sur les mondes virtuels. Notamment, les créations *The facade* (Overweg, 2010) et *Glitch-hug* (Overweg, 2010) produites dans la série *Glitches* (2010-2011) sont le résultat de procédés de distorsion graphique générés par une de chasse aux glitches intéressée aux aberrations de rendu visuel (Fig. 4.10).



**Figure 4.10** : Image du haut : *The facade* (Overweg, 2010) prise dans *Half-life 2*. Image du bas : *Glitch-hug* (Overweg, 2010) prise dans *Left 4 Dead 2*. Reproduit avec la permission de l'artiste.

Lorsqu'il détaille les tenants et aboutissants de sa pratique de jouabilité critique, le créateur insiste sur le rôle central que jouent diverses formes d'exploration transgressives dans la composition de ses œuvres :

I try not to follow the roads I am supposed to take, but try to seek out my own path within and outside the given boundaries of the game. I find joy in making use of a glitch/error which gives me the possibility to have a different look at the virtual world. Flying around and running through

walls which I am not supposed to do gives me a sense of freedom and the ability to move in ways I can't in the physical world. I want to look behind the curtain of the virtual facade and show it to the world (Overweg, <<https://www.shotbyrobert.com/glitches>>).

La fragmentation et l'effacement de l'espace virtuel urbain dénotés à travers *The facade* ainsi que la suspension inexplicable des deux avatars masculins se faisant une accolade dans *Glitch-hug* cadrent dans cette dernière classe de technique pour deux raisons. D'abord, parce que les effets de rhabillage via le glitche reposent sur des échecs de rendu dans l'exécution du code qui se répercutent sur le processus de diffusion. Ensuite, parce que les anomalies visuelles évoquées émanent d'une intervention gestuelle et virtuelle orchestrée précisément dans le but de faire dérailler le fonctionnement normal du logiciel.

#### 4.3.6. Quatre fondements esthétiques

L'exemplification de ces cinq familles de techniques permet de mieux comprendre les quatre grandes caractéristiques visuelles qui sont au fondement du *glitch art* selon la dissertation « Glitch Aesthetics » de Moradi (2004, p. 28-36). Premièrement, une œuvre comme *Glitchometry* est emblématique du trait esthétique de la « réplique/répétition » en raison de l'itération de motifs circulaires, du dédoublement des courbes d'ondulations et de la sérialisation de forme abstraite. Deuxièmement, le critère de « complexité » est parfaitement illustré à travers les GIF animés de Visconti, l'inclinaison de cartouche de *GoldenEye 007* ainsi que les artefacts générés par Letoquaux dans *Sonic the Hedgehog 2* à l'aide de sa Megaglitche. Dans ces exemples, le glitche manifeste une signature chaotique et aléatoire marquée par la surcharge visuelle, le mixage aléatoire de formes, des comportements kinesthésiques erratiques ainsi que l'amalgame a-structuré d'une très large palette de couleurs. Troisièmement, la propriété formelle de la « fragmentation » s'observe à travers des procédés de déboîtement, de dislocation, de brisures, de déchirures et de carrelages. De tels traits formels se dénotent dans les œuvres *No Country for Donkey Kong*, *Ecco the Dolphin: Ride the*, *The facade* ainsi qu'auprès des images déformées par Cabrera à l'aide d'un numériseur. Ces cas particuliers témoignent de la capacité de morcellement du glitche lorsque ce dernier décompose la représentation en fragments éparpillés. Quatrièmement, les principes esthétiques de la « linéarité » se constatent de manière significative à travers l'accumulation de lignes, de rayures, d'étirements rectilignes et de

bavures horizontales ou verticales manifestes dans les saignements de pixels de *Lossless #3* ou encore à travers *Digital TV Dinner*.

Au-delà des techniques employées et de leurs propriétés esthétiques, le projet discursif du *glitch art* demeure focalisé sur un objectif commun : nourrir une conscience réflexive, un processus d'exploration, engagement critique post-précédural, ainsi qu'une approche artistique vis-à-vis « les comportements inattendus et aberrants des systèmes mécaniques fonctionnant de manière autonome » (Betancourt 2017, p. 135). De manière plus conceptuelle, l'artiste Menkman souligne dans son article « The Glitch Art Genre » que le dénominateur commun du *glitch art* consiste à « briser les flux à l'intérieur de différentes technologies ou plateformes » (2012, s. p.). Dans sa vision des choses, l'interruption critique des flux (technologique, cognitif, sémiotique, communicationnel, social, etc.) dans un système donné (mécanique, sémiologique, informatique, cybernétique, culturel, social, etc.) constitue le cœur de cette entreprise matérialiste, auto-réflexive et critique. Le glitche permet ainsi à l'artiste et au public d'accroître leur sensibilité – et ultimement de s'émanciper – face aux effets de régulation et de contrôle systémique régissant la production et la réception des œuvres culturelles. Ce faisant, le glitche tend à ouvrir le champ des possibles en ce qui concerne les matières de l'expression, les formes esthétiques, les techniques créatives, la production de sens, les stratégies interprétatives et la palette des figures rhétoriques disponibles pour véhiculer un message. En gardant ces macro-objectifs en tête, j'exemplifierai à présent la manière dont le glitche a été employé par les artistes afin d'articuler une vision du monde autour de thématiques récurrentes.

#### **4.4. Axes thématiques**

Sur le plan thématique, le *glitch art* expérimente avec les notions de corruption, de destruction, de choc, d'accident et de chance. Pour beaucoup d'artistes de cette tendance, la destructivité du glitche est l'occasion d'élaborer une réflexion sur la matérialité médiatique de diverses technologies. Les sujets de leurs créations abordent entre autres le fonctionnement des composantes matérielles et logicielles, le potentiel esthétique des machines, le refus de l'illusionnisme, l'obsolescence technologique, les phénomènes de marchandisation de la culture ainsi que l'obsession de la transmission parfaite et sans bruits.

#### 4.4.1. Obsolescence

Certains thèmes discursifs centraux sont explorés dans une performance audiovisuelle intitulée *The Collapse of PAL* (Menkman, 2010).<sup>8</sup> La créatrice néerlandaise Menkman aborde l’extinction du système d’encodage de couleurs PAL (*Phase Alternating Line*) en Europe aux tournants des années 2010 suite à la transition du signal télévisuel analogique vers la télédiffusion vidéo numérique. Pour ce faire, une caméra VHS défectueuse a été employée pour générer des images natives en 4:3 composées d’un signal analogique imparfait ayant été transposées sous forme de fichier numérique. Les contenus sont l’objet d’opérations de compression, de torsion de données et de bruits de rétroaction sonore et visuelle (Fig. 4.11).



**Figure 4.11 :** Captures d’écran d’un extrait de *The Collapse of PAL* (Menkman, 2010) diffusé sur le compte *Vimeo* de l’artiste. L’image inférieure gauche est reprise du site d’un article web de sur le site web de la revue transmediale (2011). Reproduit avec la permission de l’artiste.

<sup>8</sup> Cette performance a été élaborée dans le contexte d’un projet artistique intitulé *Sound & Television* portant sur la dimension performative de la télévision à l’ère de la transition vers le numérique. L’œuvre est composée initialement de trois mouvements : *Eulogy*, *Obsequies* et *Requiem for the blue plains of phosphor*. Elle fut présentée pour la première fois le 25 mai 2010 à Copenhague via la station de télévision TV-TV dirigée par un groupe d’artistes. Depuis 2010, la version originale s’est métamorphosée d’un événement à un autre (ajouts de chapitres et introduction du multi-écran). Cela dit, le discours demeure le même. Par souci de transparence, je souligne que, puisqu’il n’existe aucune version complète de la performance sur le web, mon analyse se base sur les extraits disponibles sur *YouTube* et *Vimeo*. Voir Menkman (2010; 2011) dans la youtubographie.

La trame musicale s’amorce sur un ton lourd, lent et lugubre où sont maintenus de longs grondements perpétuels de basse fréquence, des crépitements de statique ainsi que des acouphènes aigus et prolongés qui oscillent lentement. Au cours de cette ambiance funèbre, un visage féminin, fantomatique et bleuté apparaît en gros plan sur fond noir. Ses traits de caractère sont indiscernables et les contours de sa morphologie ondulent telle une longueur d’onde qui vibre. Il s’agit de l’Ange de l’Histoire (inspiré de Walter Benjamin), une personnification spectrale de l’histoire assistant à la disparition du signal PAL. Le montage alterne entre la figure de l’Ange et le défilement latéral d’un paysage désertique et morbide ayant subi un traitement chromatique sur des tons de bleu foncé et profond. Des effets de distorsion étirent subtilement le relief du sol sur l’axe horizontal de sorte que les bordures inégales du terrain se manifestent comme une suite de fréquences à très courte longueur d’onde. Dans la portion inférieure droite du cadre, de brefs énoncés textuels sont formulés et effacés en temps réel par l’artiste. La narration relate l’expérience de l’Ange qui commente et tente de résister à la désintégration du PAL : « The angel of History had television »; « She witnessed the termination of PAL »; « A brutal but silent execution had taken place »; « The Angel would like to stay and awaken the dead connection ». Sous le regard de l’Ange, le glitche ramène le paysage imparfaitement audiovisualisé à son statut ontologique de signal en voie d’extinction. À ce propos, Cubitt indique dans son article « Angelic Ecologies » que « [t]his sense that the landscape is a signal, or performs like a signal, passes into the idea of signal as landscape, a landscape that Menkman’s angel views piling up in ruins at her feet » (2010, p. 48). Au bout de la longue trajectoire latérale de la caméra, une vue d’ensemble montre un port qui, grâce au glitche, prend les allures d’un cimetière habité par des présences fantomatiques.

Dans un segment plus agressif de la performance marquant l’imposition du signal numérique, la bande sonore fait place à des sons tonals ponctués de grésillement rappelant un signal téléphonique parasité. Une écoute réduite attentive permet de percevoir également d’intenses bruits de distorsion électronique, des effets de déphasage et des sonorités stridentes d’interférences radiophoniques. Parallèlement, les artefacts graphiques deviennent graduellement plus envahissants : pulsation de neige télévisuelle multicolore, manifestation chaotique de taches mouvantes, remous d’ondes torsadées, rayures d’interférences, décoloration par large bande, répétition clignotante de formes, etc. Durant ce déferlement radical de glitches

audiovisuels, le spectateur assiste à la destruction complète de la représentation ainsi qu'à la fragmentation sévère du visage de l'Ange.

Cette mise à mal du signal analogique par l'irruption brutale du numérique s'articule dans une relation conflictuelle entre les deux types de signaux. Cette interaction des signaux et de leurs propriétés esthétiques similaires joue un rôle rhétorique. D'abord, elle sert à critiquer la production d'obsolescence générée par l'obsession pour le progrès technologique. Autrement, elle remet en question l'idéal d'immédiateté qui dynamise la quête illusoire de la communication parfaite, sans bruit et d'une efficacité ultime. En insistant à la fois sur les imperfections analogiques du PAL ainsi que sur les aberrations du numérique, jusqu'à les faire fusionner dans un magma de glitches quasi identiques, la performance de Menkman est profondément archéologique. L'oeuvre montre non seulement que le spectre des anciennes technologies continue d'exister au sein des nouvelles, mais aussi que l'innovation technologique n'est pas un phénomène linéaire marqué par la croissance infinie. Malgré le flux inarrêtable et de plus en plus rapide des avancées, les mêmes défauts demeurent jusqu'à remettre en question la nécessité du progrès pour le progrès. Pour reprendre la contextualisation de l'oeuvre par la plateforme Rhizome dédiée à l'art numérique :

While it might be argued that the PAL signal is dead, it still exists as a trace left upon the new, 'better' digital technologies. PAL can, even though the technology is terminated, be found here as a historical form that newer technologies build upon, inherit or have appropriated from. Besides this, the Angel also realizes that the new DVB [*Digital Video Broadcasting*] signal that has been chosen over PAL is different, but at the same time also inherently flawed as PAL (Rhizome, <<https://rhizome.org/art/artbase/artwork/the-collapse-of-pal/>>).

*The Collapse of PAL* s'inscrit alors dans une démarche propre à l'archéologie des médias dans la mesure où l'oeuvre « dig not only into the past, but also inside the machine and address the present – but technically 'archaeological' – buried conditions of our media culture » (Parikka 2012, p. 140). En effet, Menkman fouille la machine télévisuelle, interroge son passé et examine la nature de ces protocoles d'émission et de traitement du signal afin de mesurer l'impact de certaines transformations technologiques. Par voie de conséquence, la destructivité et le caractère non-mimétique du glitche délimitent une matière de l'expression par laquelle l'artiste élabore une réflexion sur la matérialité, l'esthétique et le (dys)fonctionnement à la fois de la télévision et du numérique.

Pour prolonger cette réflexion, on peut ajouter que Menkman critique le programme politique derrière cette transition de l'analogique au numérique dans le système télévisuel. La cible du discours s'aligne sur le programme néolibéral caractérisé par la performance maximale, les impératifs de rendement économique (qui requiert toujours plus d'améliorations techniques), l'optimisation des services pour attirer la clientèle et l'expansion du marché en matière de demandes des téléspectateurs, de câblodistribution et de production de nouveaux téléviseurs numériques et intelligents. À travers sa réécriture de l'histoire du signal PAL, *The Collapse of PAL* peut s'étudier comme un commentaire social à propos d'un paradigme médiatique dynamisé par une logique de développement perpétuel, de production d'obsolescence et de prolifération de déchets électroniques. Une telle analyse résonne de belle manière avec la philosophie critique et politique de la créatrice articulée dans son livre *The Glitch Moment(um)* : « This "planned obsolescence" results in the proprietary capitalist scheming for the limited usage of each new purchased technology, which will manipulate the consumer into future investments on (sooner) improving his technologies » (2011, p. 57). L'exercice d'une jouabilité critique auprès du glitche oriente ainsi l'activité interprétative de l'artiste et des spectateurs sur le fétichisme des marchandises et les logiques capitalistes (à laquelle participe le glitche) qui dynamisent l'histoire des médias.

#### **4.4.2. Mémoire**

Le champ thématique du *glitch art* s'étend au rôle des technologies au regard de la préservation, de la corruption et de l'altération de la mémoire individuelle et collective. Des projets artistiques comme *Memories Corrupt* (Visconti, ~2011), *Failed Memories* (Szauder, 2013-) et *Melting Ice Cream* (St-Pierre, 2012) s'insère explicitement dans cette réflexion sur les archives de soi et de la culture. Avec une réalisation comme *Ai-Lien* (Visconti, 2013) figurant dans la série *Remembering Machines* du projet *Memories Corrupt*, Visconti utilise des procédés de torsion de données afin de saboter une photographie de ses archives personnelles prises au cours de l'été 2011 (Visconti, 2013). On peut voir la photographie en plan moyen d'une femme vêtue d'une robe blanche qui est étendue sur un billot de bois en pleine nature. La représentation est parsemée des glitches sous forme d'épaisses rayures verticales de couleur blanche et noire ainsi que de fragments d'image redistribués de manière irrégulière dans le cadre (Fig. 4.12).

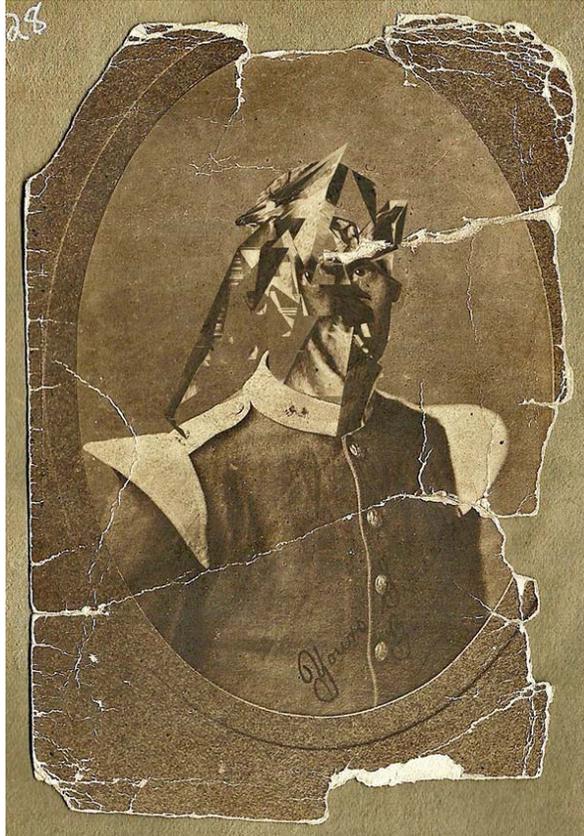


**Figure 4.12 :** *Ai-Lien* (Visconti, ~2011). 60.96 cm X 40.64 cm. Reproduit avec la permission de l'artiste.

Le rhabillage esthétique de la photo dissimule le visage de la femme, coupe son corps en deux et disperse des morceaux de paysage au détriment de la cohérence spatiale. Cette dégradation du souvenir est l'occasion d'une réécriture puisque la possibilité de se remémorer le moment à l'aide de l'objet photographique est altérée par la machine. Par conséquent, ce récit de vie raconte autre chose et ne peut plus être revisité de la même manière. Dans un commentaire à propos de son impulsion créative, Visconti déclare : « *Memories Corrupt* calls attention to the impermanence of human memory and the impossibility of reconstituting the experience captured in a frame » (Visconti cité dans Khaikin 2014). Le glitche graphique offre ainsi des clés de lecture pour réfléchir à la mémoire dépeinte ici comme un processus techno-épistémique soumis à des déformations, des erreurs de remémoration, des confusions factuelles et des oublis.

Dans la même lignée thématique, Szauder revisite de vieux photo-portraits collectés auprès de ses archives personnelles et via des donations du public. Les images sont trafiquées à l'aide d'un algorithme codé sur mesure permettant d'effectuer de la manipulation de données sur la surface numérisée d'une photographie sans altérer sa source. Ensuite, pour chaque création, il rédige un court énoncé narratif et poétique qui marie la fiction avec des récits de

famille qui lui sont personnels.<sup>9</sup> Par exemple, l'œuvre *Samuels war.* (Szauder, 2013) issue de *Failed Memory 3* présente une version numérique du portrait en noir et blanc d'un homme en habit qui est cadré en plan rapproché épaule (Fig. 4.13).



**Samuels war.**

*"It was his war or her fiances war, doesnt matter right now, because he didnt come back anymore."*

**Figure 4.13 :** *Samuels War.* (Szauder, 2013. Reproduit avec permission de l'artiste.

L'érosion naturelle du support photographique laisse voir une image complètement jaunie dont les contours sont déchiquetés et la surface traversée de craquelures. Le glitche numérique se manifeste sur le plan du visage (surface première des affectes, de l'identité et du rapport à l'autre) qui est littéralement éclaté en morceaux suivant les traits esthétiques de la fragmentation et de la complexité. L'œuvre est accompagnée de la micro-narration suivante : « It was his war

---

<sup>9</sup> De plus amples détails sur la méthode et les œuvres du projet *Failed Memories* de Szauder se retrouvent sur ses sites web personnels : <<https://pixelnoizz.wordpress.com/>>; <<http://www.davidarielszauder.com/>>; <[https://www.behance.net/pixel\\_noizz](https://www.behance.net/pixel_noizz)>. Par ailleurs, je recommande les articles « Glitched Vintage Photos Offer An Artistic Perspective On Our Fragmented Memory » (Turk 2013) et « Glitch it Good: Understanding the Glitch Art Movement » (Roy 2014) qui offrent d'éclairantes contextualisations sur lesquelles j'ai moi-même pris appui.

or her fiances war, doesnt matter right now, because he didnt come back anymore ». Selon mon analyse, le rhabillage et la réécriture proposés par *Samuels war.* confronte l’observateur aux tragédies affectives, à la défiguration identitaire et à la perte d’un être aimé en raison des atrocités de la guerre. Ces procédés de jouabilité critique interrogent ainsi l’échec, la déformation et la dissipation graduelle de la mémoire individuelle et collective à propos des défunts et des événements responsables de leurs morts. À ce titre, la réutilisation de photographies d’époque récupérées dans la collectivité et reliées à des bribes d’histoires mi-fictionnelles et mi-documentaires aborde la substance même de la mémoire culturelle, c’est-à-dire comme tissu d’interrelations et d’entremêlements entre des souvenirs personnels, sociaux, imaginés, technologiquement altérés et oubliés. Les fragments dispersés du glitche graphique deviennent le signe-trace d’un phénomène de corruption sur le plan énonciatif de la mémoire informatique et, par extension, ils potentialisent une réflexion sur la fabrication et la labilité de la mémoire humaine comme l’indique l’artiste Hongrois:

I am inspired by the parallels I see between human memory and computer memory: Our brains store away images to retrieve them later, like files stored away on a hard drive. But when we go back and try to re-access those memories, we may find them to be corrupted in some way—glitched, if you will.

When we see a picture (photo) we are able to remember the details, but only for short period. In long term we start to lose parts of the details and instead of these lost fragments we fill the gaps with our self-generated memories, memory fragments (Szauder, <<http://www.davidarielszauder.com/#/failed/>>).

L’idée que les technologies détériorent et transforment la capacité de se remémorer des événements est abordée d’une manière singulière par St-Pierre. Travaillant à partir de vidéo de sa femme à l’aide de programme de montage, l’artiste crée des images abstraites telles que *Melting Ice Cream* (St-Pierre, 2012; Fig. 4.14). Plutôt que d’éroder parcimonieusement le document passé, l’approche de St-Pierre génère une nouvelle réalité où le visage de son sujet est littéralement enseveli sous un enduit multicolore composé de traits inégaux, d’ondulations irrégulières et de taches pointillées dispersées sur la surface. Le ressenti est moins de l’ordre de la perte d’information et du glissement mnésique que de l’activation d’une expérience sensorielle déclenchée par le glitche comme stimuli de la mémoire (Roy 2014). Les aberrations chromatiques et formelles sont posées comme stimulateurs de réminiscence et régénérateurs expérientiels capables de projeter l’interprétant à travers les différentes strates de son histoire



**Figure 4.14** : Itération de la série *Melting Ice Cream* (Mathieu St-Pierre, 2013). 144.5 cm X 81.28 cm.  
Impression numérique. Reproduit avec la permission de l'artiste.

personnelle et sociale, au point d'en imaginer de nouvelles. Là où Szauder s'intéresse aux fragments de mémoire perdus laissant un vide à combler par l'interprétation, St-Pierre plonge dans l'imaginaire de ces intervalles pour explorer les fantaisies et les réalités alternatives qui peuvent y prendre forme. À ce titre, *Melting Ice Cream* explore les archives non pas comme des collections de souvenirs statiques menacées par l'oubli. Lesdites archives délimitent plutôt un espace d'appropriation qui incorpore les dérapages de la mémoire pour en faire des vecteurs de futures réflexions, créations et expériences (de manière similaire à *ROM CHECK FAIL* et *Bedlam* abordés au chapitre 3). L'œuvre donne corps à la pensée développée par Cubitt dans son article « Glitch » au sujet de l'interaction entre le travail des archives et le travail du glitche :

[Digitized documentation is] a process that always involves not only loss but also the creation of new effects occurring at the interface between different material substrates, formats, operating systems, and codecs. Many of these effects are unwilled, accidental, and unavoidable. They become integral to the new form archived works take [...] A first useful labor of "accidental," natural, and technological glitching is to promote forgetting, and to integrate forgetting into the fabric of the texts and objects in the electronic archive. (2017, p. 27).

En vertu de sa proximité avec le thème des interactions entre la mémoire, les archives et les technologies, le glitche devient un artefact pour explorer les frontières de l'identité. D'une

part, il permet d'interroger les promesses et les angoisses liées aux technologies en rappelant aux individus la fragilité et la faillibilité des machines qui assistent nos vies, emmagasinent nos souvenirs et assurent une large part du fonctionnement social. D'autre part, les questions « Qui suis-je? », « Qui est-ce? » ou « Qui sommes-nous? » reviennent constamment à l'avant-plan dès lors que la mémoire, les archives et les histoires collectives sont traitées comme des fabrications instables soumises aux aléas de la perte d'information, des amalgames narratifs et de l'interprétation de stimuli. Le glitche ébranle l'idée d'une fondation lisse et unifiée de l'identité afin d'insister plutôt sur son caractère glissant, polymorphe, dialogique et multidimensionnel. Alors que l'intervention de Szauder auprès des visages dans la série *Failed Memories* est le parfait exemple de cette dispersion identitaire au sein d'une seule et même multitude, le positionnement du glitche comme embrayeur sensoriel chez St-Pierre vectorise l'idée d'une recomposition et d'une expansion de l'individualité par l'entremise des technologies. Dans un sens comme dans l'autre, les qualités transformatives et énergétiques du glitche renouvellent la manière dont les artistes peuvent aborder la mémoire et l'identité sous l'angle des tensions entre la destruction et la régénération.

Cette remise en question des traits identitaires se joue également sur le plan du processus créatif. Considérant que la pratique du *glitch art* implique une part importante de chance, d'aléatoire, de sérendipité et d'essai-erreurs, c'est aussi l'identité de l'artiste qui est fragmentée, dispersée et reconfigurée. En cédant une large portion du contrôle auteuriel aux protocoles automatisés des machines, le rôle du créateur est atténué en comparaison avec les arts traditionnels comme la sculpture, la poésie, le théâtre et la peinture. Il s'agit moins de créer une œuvre de toute pièce que de concevoir ou de moduler les paramètres, les instructions et les conditions d'exécution d'un système qui génère l'œuvre. Les réalisations qui arborent l'étiquette « glitch art » sont alors le résultat d'un rapport dialectique entre les déterminismes technologiques et l'activité interprétative et performative de l'artiste.

Ce dialogue homme-machine s'illustre brillamment dans *Digital TV Dinner* où les contenus visuels alternent entre le déferlement de glitches et la réapparition momentanée de la représentation normale et anticipée. Par exemple, on dénote à quelques reprises le retour de l'écran d'accueil de la Bally Astrocade ainsi que du menu d'ouverture permettant de choisir un logiciel à exécuter. Durant ce jeu dialogique entre l'artiste et la machine, il s'articule une relation

à double sens basée sur le gain de contrôle et la perte de contrôle. Sous de telles conditions, la représentation oscille constamment entre la figuration et l'abstraction, l'illusionnisme et le non-mimétisme, la transparence et l'opacité ainsi que la reconnaissance et la méconnaissance. Suivant cette ligne de pensée, Betancourt souligne que la « dynamique créée par le glitche en est une tension entre la cohérence et la décohérence » (2017, p. 23). Dès lors, un autre thème important de ce mouvement artistique porte sur les rapports de forces entre le contrôle et le chaos, l'ordre et le désordre, le logique et l'illogique ainsi que les frontières poreuses entre l'expressivité de l'artiste et celle de la machine.

La redéfinition du rôle de l'artiste dans l'exploration des polarités susmentionnées rend possible l'exploration des certaines dimensions sensibles du monde et de l'expérience humaine que la perception et l'égo artistique ne sont pas en mesure d'exprimer en raison de leur perspective limitée sur les phénomènes. De la sorte, l'appropriation esthétique des erreurs, de la chance et de l'expressivité autonome des technologies deviennent des canaux expressifs pour le fantôme dans la machine et l'Ange de l'histoire de Menkman. À cet effet, le glitche comporte des qualités animistes et magiques dans sa capacité à donner vie aux appareils et à rendre sensible leur subjectivité machinique. Dans cette perspective, les accidents et les contingences ouvrent de nouvelles perspectives non-humaines sur les domaines du non-vu, de la métaphysique, de l'inconnue et du spirituel.

#### **4.4.3. Métaphysique**

Les glitches renouvellent les matières de l'expression disponibles pour appréhender l'inexplicable et l'incommunicable tels que la dureté du réel, l'existence, la mort, le spectral, le divin, etc. Cette trajectoire thématique est empruntée par l'œuvre de Carmagnola. Plusieurs de ses réalisations utilisent une méthode de compression de données nommée le triage de pixels. À l'aide du logiciel Processing et diverses routines de programmation, l'artiste italien trie précisément les pixels qui seront affectés par ses opérations de manipulation de données. Il s'approprie cette technique conjointement avec Photoshop pour rhabiller des images pré-existantes qui sont porteuses d'une charge iconographique forte telles qu'un crucifix, une sœur religieuse, une église en feu, un soldat, un humain face à une guillotine, des sculptures de la Grèce antique, un policier antiémeute sous les flammes, etc. Sa signature esthétique se démarque

par l'insertion de saignements de pixels qui s'étire longuement sur des zones très précises de l'image d'origine.

Les photographies numériques telles que "*Saigon*" (2014), *Church Fire* (2014), *UP-SV* (2016) et "*VFTS*" (2017) représentent des exemples iconiques de l'approche de l'auteur. Dans chacune de ces créations, la linéarité des glitches sert à revisiter les affects sous-jacents à l'imagerie choisie. *Church Fire* (2014) et "*Saigon*" (2014) réinvestissent et intensifient l'agressivité destructrice du feu par des rayures horizontales accidentées aux allures tranchantes. Cette mise en exergue de la désintégration revisite la signification de deux moments d'une grande violence iconographique. Dans le cas de *Church Fire*, il s'agit de l'incendie d'une église. "*Saigon*" interroge la tragique auto-immolation du moine vietnamien Thích Quảng Đức en 1963 pour protester contre les politiques discriminatoires d'un gouvernement catholique (Fig. 4.15).



**Figure 4.15 :** "*Saigon*" (Carmagnola, 2014). Reproduit avec permission de l'artiste.

Avec les portraits en plan taille de la religieuse de "*VFTS*" (2017) et du soldat de *UP-SV* (2016), le regard se bute à de sinistres dégoulinements verticaux de pixels rouge sang qui couvrent l'entièreté des visages tout en s'écoulant vers le bas du cadre. De telles compositions esthétiques ouvrent la connotation de la représentation vers les thèmes de l'occulte, de la terreur intérieure cachée, de la détresse émotionnelle et de la dépossession (Fig. 4.16).

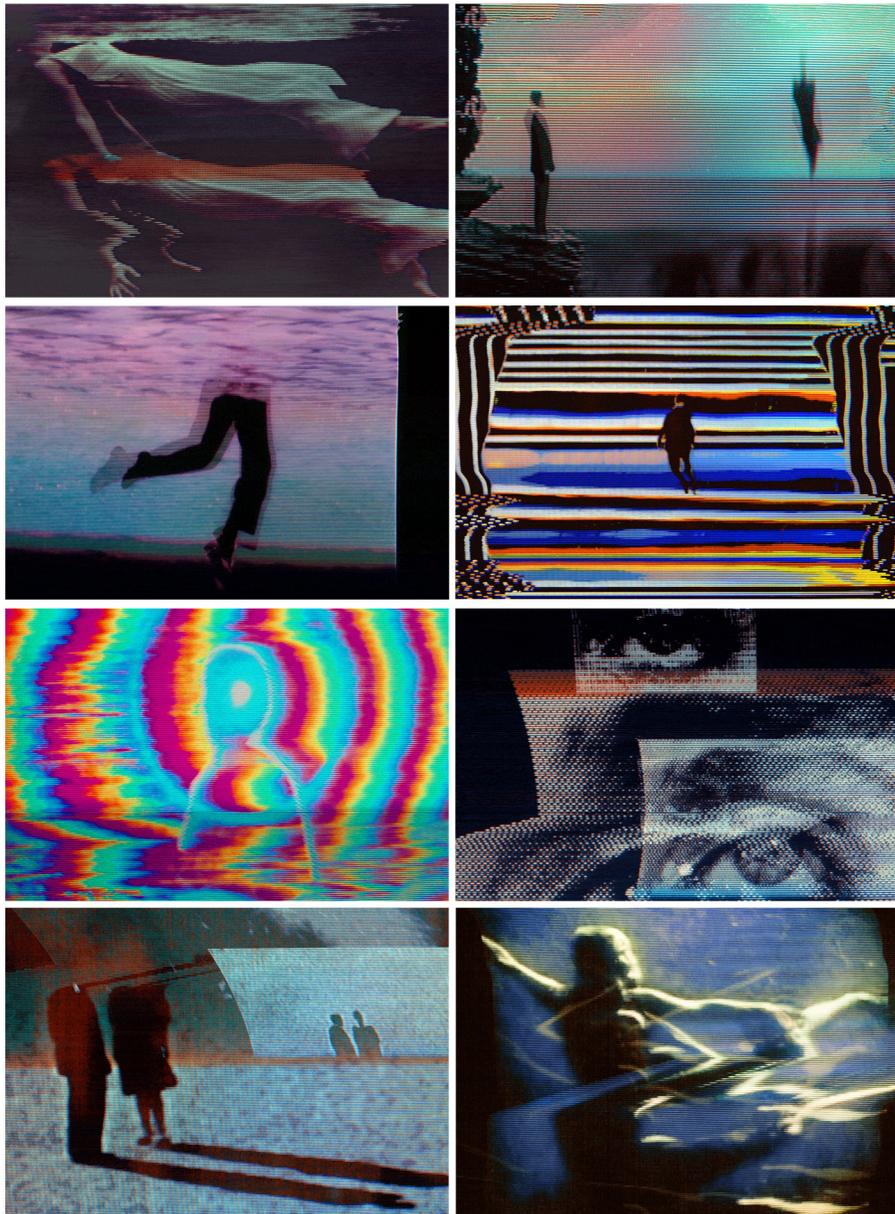


**Figure 4.16** : Image de gauche : “*VFTS*” (Carmagnola, 2017). Image de droite : capture d’écran d’un GIF animé intitulé *UP-SV* (Carmagnola, 2016). Reproduit avec permission de l’artiste.

Chacune de ces réalisations graphiques met le glitche au service d’une contre-jouabilité paralogique où le rhabillage et la réécriture opèrent une redirection de la signification d’icônes sacrées à travers des scénarios illicites, tabous et qui subvertissent les attentes à l’égard des rôles sociaux (le soldat apeuré et traumatisé, la religieuse démoniaque, l’église damnée sous les flammes, l’activisme par suicide, etc.). Par l’entremise d’une jouabilité critique articulée autour d’une imagerie du déchirement, de la révolte et de la frayeur, le travail de Carmagnola incarne l’une des tendances du *glitch art* consistant à re-conceptualiser des matériaux culturels afin de revisiter leur couche de sens et d’excaver les non-dits et les sous-textes qui s’y enfouissent.

Un second cas de figure cadrant sous l’exploration thématique de l’inconnue et de l’incompris se démarque dans la performance artistique *Evidence of Time Travel* (2014-). Cette œuvre marie les images et les vidéos projetées de Leigh avec les ambiances cosmiques et

sinistres de la musique électronique Dark wave ou Dark electronica de Foxx et D'Agostino (Fig. 4.17).<sup>10</sup>



**Figure 4.17** : Captures d'écran tirées de la remédiation web de la performance audiovisuelle *Evidence of Time Travel* (John Leigh, John Foxx et Steve D'Agostino, 2014-). Reproduit avec la permission de l'artiste.

<sup>10</sup> Dans le cadre de ma recherche, je n'ai pas été en mesure d'avoir accès à une captation vidéo officielle de *Evidence of Time Travel*. Par contre, les artistes ont créé un site web remédiant de manière singulière les contenus audiovisuels de l'œuvre en question. L'utilisateur peut naviguer à travers une base de données composée d'images fixes, d'écrans d'intertitres et de vidéos utilisés lors de la performance. La plateforme est structurée en plusieurs catégories, chacune d'elles étant accompagnée d'une pièce musicale jouée en boucle tirée de l'album *Evidence of Time Travel* (Foxx et D'Agostino, 2014). La remédiation web de la performance peut être expérimentée à l'adresse

En ce qui a trait aux contenus visuels, le spectateur (ou l'utilisateur) est confronté à des écrans d'intertitres blancs sur fond noir qui sont embrouillés de statique visuelle et d'interférences. Le texte relate des états existentiels vagues ainsi que des dialogues entre des êtres non-identifiables. On peut lire un ensemble de questions, de réponses et d'affirmations qui consolide les thèmes du voyage dans le temps, de l'identité éclatée et de la manifestation de plans extrasensibles de réalité: « Do you believe in time travel? »; « This isn't a dream... it's another world »; « We left you for another time and space »; « A long, long time ago, you didn't need a body. You played among the stars, happy and free, long before bodies were ever invented. »; « I don't like what I'm becoming. »; « -Where do you want to go? -Far away... » ou encore « looking for the face I had before the world was made ». Ces fragments textuels s'intercalent sporadiquement entre plusieurs segments d'images montrant des silhouettes humanoïdes et spectrales isolées à l'intérieur d'espace abstraits et surréalistes. On dénote également des micro-répliques d'images qui sont minimalement décalées les unes par rapport aux autres. Il en résulte des effets de fantomatisme (*ghosting*) où la transparence et le flou des contours démultipliés contribuent au caractère spectral des personnages. Ailleurs, les glitches graphiques soumettent le regard à des corps morcelés qui se transfigurent dans la matérialité de l'image. À cela s'ajoutent des fluctuations grouillantes de motifs kinesthésiques ainsi que des formes géométriques qui rappellent les motifs de l'œil, des planètes et des étoiles.

La mise en dialogue du glitche avec les éléments textuels et visuels confère à l'artefact une dimension sémiotique où le rhabillage des images opère une profonde réécriture de leur valeur narrative. Les procédés de fantomatisme produisent des silhouettes éthérées qui prennent l'allure de spectres flottants qui circulent à travers le bruit pour transcender les différents plans de la réalité et voyager dans le temps. Les aberrations formelles ne signifient plus l'échec des machines. Elles renvoient à la dématérialisation des corps et de l'identité qui se produit lorsque les fantômes franchissent le seuil de la réalité physique pour migrer vers le domaine astral et accéder à une expérience métaphysique. Plus encore, les irrégularités visuelles non-mimétiques concrétisent la présence d'une entité spirituelle suprême qui accueille et questionne les voyageurs. À ce titre, les effets de distorsion, la statique télévisuelle, la réplique

---

suivante : <<http://www.evidenceoftimetravel.com/>>. Mes réflexions analytiques s'appuient sur mon expérience des contenus agencés sur le site que j'ai tâché de faire dialoguer avec des extraits vidéo de la performance disponible sur YouTube (John Foxx, 2014; cazzfoxx, 2016a; 2016b).

d'images, les rayonnements multicolores ainsi que les lignes d'interférence et d'entrelacement rendent sensible le corps latent et énergétique de l'entité (autant dans les images que dans les mots). Dès lors, le glitche signifie une omniprésence invisible et intangible qui veille, guide et interroge les silhouettes humanoïdes lorsque ces dernières procèdent à leur évation existentielle à travers les nappes du temps.

Dans le cadre de *Evidence of Time Travel*, les caractéristiques esthétiques du glitche interagissent avec la composition sémiotique de la représentation afin d'explorer sous un angle différent les thèmes de la crise existentielle et du nihilisme. Les artefacts audiovisuels participent d'une trame narrative où le vide de sens et la perte de repères sont palliés grâce aux glitches qui concrétisent une conception intemporelle et spirituelle des êtres, de l'univers et des images (un énoncé indique d'ailleurs: « the images have souls »). L'idée de l'insignifiance du sujet devant l'immensité, l'absurdité, la dureté, la fatalité et le chaos de la vie est remplacée par un récit empreint d'une substance optimiste bien que terrifiante. Cette alternative pointe vers un ordre signifiant qui transcende la finitude humaine tout en portant la promesse d'une pérennité de la conscience au-delà de la mort. Ce message suggère que l'existence est un phénomène sacré largement plus incommensurable qu'elle le semble, d'où la nécessité de la traiter vertueusement avec amour, compassion et sagesse. En vertu de ce rapport sacré au vivant, la thématique métaphysique s'accorde avec le prochain axe qui relève d'une critique d'un rapport marchand à l'individualité et à la culture.

#### **4.4.4. Anti-consumérisme**

Ce dernier thème politique et méta-culturel mérite est en relation directe avec le système consumériste des marchandises. Comme je l'ai expliqué au chapitre 2, il existe un débat fondateur au cœur du *glitch art* à propos de la distinction entre le glitche pur et le faux glitche (Moradi 2004, p. 11; Menkman 2011, p. 36; McKay 2014, p. 9-10; Betancourt 2017, p. 87). Plus que des catégories opérantes, ces classifications désignent plutôt des concepts utilisés par les artistes afin d'articuler un commentaire critique à propos des usages factices, triviaux et cosmétiques du glitche où l'artefact est exploité à des fins purement commerciales. Des exemples de telles formes d'exploitation se remarquent dans la prolifération d'outils (filtres, logiciels, modules externes, applications, etc.) qui automatisent la production d'aberrations

visuelles devenues tendances et rétro sans que l'utilisateur ait à comprendre, à investiguer, ni à manipuler la matérialité des technologies. Des applications payantes ou gratuites (avec publicités et options d'achat de fonctions supplémentaires) telles que *GLTCH* (Oskoui & Oskoui, Inc, s.d.), *Glitch Lab Pro* (Joshua Neff, 2012), *Glitch! (glitch4ndroid)* (Luca Grillo, 2019), *Decim8* (Collins, 2012-2018), *Glitcho* (The FFFF Studio, 2019) et *EZ Glitch Video Editor* (The H3D Team, 2019) comptent parmi la panoplie d'accessoires numériques destinés à l'automatisation du glitche (et téléchargés parfois plus de 100 000 fois). Dans les médias de masse, les conséquences de cette domestication et de cette démocratisation du glitche se constatent à travers le déferlement d'images trafiquées et bénignes sur Instagram. Pour Menkman (2011, p. 55), ce phénomène s'explique aussi par la démultiplication du nombre de tutoriels disponibles sur YouTube, notamment après la sortie du vidéo-clip *Welcome To Heartbreak* (West, 2009) du rappeur populaire Kanye West dont l'esthétique s'articule autour du glitche.

Avec ces derniers cas de figure, il n'est plus question de rompre le flux technologique ni d'interrompre ou de rediriger la production de sens. Il ne s'agit plus de critiquer le caractère construit des représentations ou encore de révéler la plateforme idéologique des systèmes. L'activité interprétative de l'artiste et du public n'est plus l'objet de bouleversements pouvant mener à des prises de conscience ou à des apprentissages sur le fonctionnement des machines. De tels glitches standardisés sont littéralement dépouillés de leur potentiel critique pour être réifiés en tant que marchandises fétichisées (les chapitres 8 et 9 décortiqueront en profondeur à cette facette de la problématique ludo-politique du glitche). Pour le formuler à l'aide de mon vocabulaire, on peut dire que la contre-jouabilité paralogique (tactique d'appropriation de la jouabilité critique) bascule dans la contre-jouabilité innovante (stratégie d'exploitation commerciale récupérant les innovations formelles du glitche). On rejoint ici une tension fondamentale entre une pratique authentique s'appropriant la valeur d'usage du glitche dans un but critique par opposition à une pratique inauthentique capitalisant sur la valeur d'échange du glitche comme marchandise pour réaliser un profit. Cette dualité est un enjeu majeur qui pèse sur la conscience des artistes du glitche. Par le fait même, elle pousse constamment les créatrices et les créateurs à remettre en question leurs techniques et à approfondir leurs démarches afin de

se distinguer des modes d'exploitation du néolibéralisme qui sont justement l'objet de leurs critiques.

La résistance du *glitch art* à l'idée du glitche inauthentique pensé comme biens de consommation se dessine dans une relation particulière avec le marché des beaux-arts. Comme je l'ai mentionné au début de ce quatrième chapitre, la diffusion du glitche dans les expositions muséale, les galeries d'art et les enchères est un phénomène qui existe, mais qui demeure marginal au moment d'écrire ma thèse. Le peu de porosité entre les deux sphères est causé par la compatibilité difficile entre le caractère propre, exclusif et élitiste des beaux-arts ainsi que l'attitude bruyante, inclusive et démocratique attribuable à l'art du glitche. Du côté des arts traditionnels, on valorise (au sens affectif et monétaire) l'intentionnalité individuelle de l'artiste, la maîtrise de la technique, l'investissement de temps, la singularité des œuvres ainsi que le produit fini. Du côté l'Artiste 2.0 du *glitch art*, l'accent est plutôt mis sur l'autonomie anonyme des machines, le décentrement de l'artiste, l'aléatoire comme technique créative. Le caractère automatiste, ouvert et remixable du processus de création est plus important que le produit fini. À l'occasion d'un essai réflexif intitulé « Notes on Glitch », Manon et Temkin expliquent l'écart entre ces deux domaines en référence à la logique de production alternative du *glitch art*:

Could it be that this marginalization—this lack of presence in brick-and-mortar galleries—correlates directly with the glitch artist's profound ceding of control, her dependence on the machine to rain down stunning images, and her relegation to the role of mere trigger-puller? Whereas glitch art is visually and aurally consumable, it is deemed unworthy as a consumer product in a capitalist exchange because it is suspected to have involved very little work. An artist does not develop a glitch; rather, it drops into their lap. Rounding to the nearest whole number, we could say that glitch is 0% inspiration *and* 0% perspiration—an unacceptable scenario in capitalist terms. (At the very least, we can agree that glitch labor frequently approaches zero, especially in comparison to other analog and digital forms.) [...] What dooms glitch to obscurity—its autodidacticism, virtually cost-free production, and wanton proliferation—is precisely what makes it righteous (2011, p. 12).

En vertu de ces éthos de décroissance, de non-productivité et de démocratisation, l'art du glitche entre à nouveau en conflit avec le monde mercantile des beaux-arts. D'abord, parce qu'il se veut ouvert et accessible (d'où sa propagation dans la culture populaire de masse). Autrement, parce que l'approche privilégiée de l'Artiste 2.0 insiste sur le partage des connaissances, la transparence du processus, la collaboration entre artistes et public, la mise en commun des ressources créatives ainsi que le réemploi de matériaux existants. Par ailleurs, le

rapport de conflictualité découle aussi du fait que ce mouvement artistique adopte une mentalité punk. En effet, l'art du glitche résiste à l'hégémonie des beaux-arts par l'aménagement d'une marge artistique construite sur le modèle du commun créatif (*creative commons*), du code source ouvert (*open source*), de la gauche d'auteur (*copy left*), du piratage, du bricolage, du remixage, du collage, du copiage, etc. Comme le soulignent Manon et Temkin, cette philosophie propre à l'intelligence collective et aux pratiques de faire soi-même confronte une vision conservatrice et bourgeoise des notions d'auteur et de propriété intellectuelle :

Glitch has embraced the open-source mentality of sharing knowledge, which is rooted in the DIY [Do-It-Yourself] tradition of punk. When a glitch artist refuses to reveal how work was made, it not only raises a question of whether it is “really” glitch—as opposed to a Photoshopped simulation—but also whether the artist is selfishly hiding their technique in a refusal to contribute to the collective knowledge. This all reflects an anxiety over authenticity and the underlying politics of glitch—something not strictly defined, but which favors cooperation and community over the proprietary motivations of any individual *auteur* (Manon et Temkin 2011, p. 12).

Le thème de la friction avec la marchandisation de l'art et du glitche s'exprime comme un méta-discours en filigrane dans toutes formes de créations du *glitch art*. C'est la raison pour laquelle la question de l'authenticité est si chère à ce courant. Quelles techniques, quels matériaux sources et quels logiciels ont été employés? Dans quels contextes circule l'œuvre? Quels sont les tenants et aboutissants de la démarche? Quelle est la portée critique du travail? Quelle réalité technologique et culturelle le glitche révèle-t-il? Quelles informations ou couches de sens s'ouvrent au spectateur afin que ce dernier élargisse sa littéracie numérique? Voilà un ensemble de questions dont l'accès à l'information permet de cerner les contours d'une création authentique du *glitch art* par opposition à l'exploitation inauthentique du glitche.

Par exemple, dans la série déjà évoquée *Failed Memories* de Szauder, le créateur s'est impliqué dans un projet collaboratif d'art urbain lancé en 2008 par le duo d'artistes parisiens *Leo & Pipo*.<sup>11</sup> Tel qu'expliqué sur le compte Tumblr dédié au projet, la mission est de construire le portrait imaginaire et collectif de Leo et Pipo :

Our work is an attempt to express the collective memory. We mainly paste anonymous characters from family photo albums. We try to act as a “madeleine”... to create a “back in time machine”

---

<sup>11</sup> Les différents collage et photomontage peuvent être consultés sur les différentes plateformes liées au projet, notamment Tumblr (<<http://leo-and-pipo-by.tumblr.com/>>), Flickr (<[www.flickr.com/photos/leoandpipo/](http://www.flickr.com/photos/leoandpipo/)>) et Facebook (<<https://www.facebook.com/leoetpipo/>>).

that reveal an emotion that we all have within us. [...] Our only direction for this project is: create an imaginary portrait of two characters using an old picture (*Leo & Pipo*. <<http://leo-and-pipo-by.tumblr.com/about>>).

En s'inspirant des techniques du collage, l'idée était de rhabiller les murs de Paris en y disposant les créations des collaboratrices et collaborateurs. Dans une entrevue donnée à la revue en ligne *Toombes* (2016), le duo cadre cette démarche dans une volonté de réinvestir la dispersion du tissu social expérimentée dans la métropole afin de recréer la proximité des liens de communautés propres aux banlieues parisiennes. Cette initiative artistique collective s'est déployée en réaction à un sentiment de vide et de froideur lié à la vie urbaine qu'il s'agissait de compenser par la chaleur humaine qui se dégage de la forme du portrait :

We are originally from the Paris suburbs where the atmosphere between people is completely different from the capital. The social relations are very strong in these districts and when we moved into the "big city", we felt completely lost.

Our first step in this street art project was very sensitive before being theorized. We decided to paste these characters to appropriate the city, to build our own benchmarks, to recreate an imaginary family...

On the other hand, we are fortunate to work in Paris as it is a city whose walls are steeped in History. We try to respect "the mood" of the city, that's why we chose black & white photography: to echo a time when Paris was still like a big village (*Leo & Pipo* cité dans *Toombes*, 2016).

La contribution de Szauder à cette appropriation de l'espace urbain s'est manifestée dans la production d'une photographie intitulée *Failed memory of Leo & Pipo* qui selon les informations disponibles aurait été réalisée en 2013 (Fig. 4.18). Le portrait montre deux personnages en noir et blanc assis côte à côte sur deux immenses boîtes de conserve de soupe aux tomates revêtant les couleurs et l'étiquette de la marque Campbell. L'arrière-plan forme un espace complètement abstrait composé de minces lignes verticales parallèles qui couvrent la totalité du cadre. Chaque ligne alterne d'une couleur saturée à une autre variant entre le blanc, le bleu poudre, le jaune et le noir. Quelques portions des contenants de soupe et des corps des personnages sont perforées et remplacées par les textures de l'arrière-plan légèrement décalées par rapport à l'ensemble. Ce faisant, les deux sujets fusionnent non seulement avec le fond de l'image, mais surtout avec le produit de consommation. Tous les éléments illustrés s'aplanissent



**Figure 4.18 :** *Failed memory of Leo & Pipo* (Szauder, 2013). Reproduit avec permission de l'artiste.

au sein d'un seul et même plan de représentation. Mariée avec la vivacité chromatique, la position conviviale des protagonistes dégage un sentiment de fierté, de joie et de légèreté qui rappelle l'esthétique publicitaire. Par contre, l'effet énergisant du collage est contrasté par un sous-texte critique. L'aplatissement des degrés de profondeur, la substitution des figures par des lignes verticales ainsi que les perforations transparentes dans les corps et dans les conserves génèrent l'impression que les individus sont transfigurés dans la matérialité même de la marchandise et de la mise en marché. Cette transmutation homme-marchandise est appuyée par une expressivité faciale transformée en code-barre où se rencontrent la positivité, le malaise et la dépersonnalisation.

Le portrait fait explicitement référence à l'esthétique kitsch, colorée et éclectique du *pop art* ainsi qu'à la célèbre œuvre picturale *Campbell's Soup Cans* (Warhol, 1962). L'intertextualité formelle et thématique connecte le glitche (ainsi que sa relation à la mémoire corrompue) au pastiche, aux marchandises de la culture de masse, à la publicité, au motif formel de la sérialité

et à la notion de production à la chaîne. Dans ce contexte, l'appropriation du glitche alimente la figure rhétorique de l'ironie. Dans un premier temps, le discours met en parallèle le glitche et la notion de produit de consommation commercialisé au sein d'une société néolibérale basée sur le consumérisme et l'image de marque. Dans cet ordre d'idées, l'œuvre joue sur la frontière floue qui existe entre, d'un côté, le glitche comme matière de l'expression possédant une valeur d'usage proprement critique et rhétorique et, de l'autre côté, le glitche comme simple marchandise détenant une valeur d'échange (thème méta-culturel du glitche pur versus faux). Or, sous l'œil de Szauder, les sujets humains, le glitche et l'art jouent un rôle social ambivalent à la fois comme vecteur d'expressivité et comme objet commercialisé. Ici, la jouabilité critique apparaît d'autant plus probante lorsque l'on considère les procédés de citation et de rhabillage qui pointent vers le *pop art*, un courant artistique reconnu entre autres pour sa manière ambivalente de critiquer et de rendre hommage à la société de consommation américaine, à la culture populaire et aux médias de masse.

Dans un second temps, le commentaire social derrière la composition esthétique de *Failed memory of Leo & Pipo* doit s'évaluer à la lumière de sa place dans les projets auxquelles elle appartient. Je rappelle que *Failed memories* interroge l'érosion de la mémoire engendrée par une combinatoire entre la faillibilité des technologies et le passage du temps. Conjointement, la proposition de *Leo & Pipo* amasse des photo-portraits créés par une communauté d'artistes afin de manifester des fragments de mémoire collective dans l'espace urbain et de revitaliser un sentiment de communion au sein du corps social. Émergeant à la confluence de ces deux initiatives, la photographie de Szauder interroge l'impact du néolibéralisme, de la surproduction et de la surconsommation (comme la soupe Campbell ou encore le glitche-marchandise) sur des aspects essentiels de l'expérience humaine tels que les relations sociales, l'identité, le souvenir et l'oubli. La narrativité de l'image pointe vers une réalité propre au néolibéralisme où le rapport à soi, à l'autre, aux marchandises, aux technologies et à la mémoire s'amalgame sur un même plan relationnel fondé sur l'idée du commerce et du libre marché. L'individu devient le produit consommable alors que le produit est individualisé et anthropomorphisé suivant l'idée du fétichisme de la marchandise. La mémoire et l'image de soi sont trouées, moulées et tordues par la relation intime et fusionnelle avec les biens de consommation. Les interactions sociales et les histoires interpersonnelles se fondent et s'assoient (comme Leo & Pipo sur les cannes de soupe)

sur un système consumériste basé sur l'exploitation économique des matières, des gens et des technologies. Le propos formel de l'image s'arrime directement avec son message. La perte de la profondeur humaine s'exprime à travers l'aplanissement de la perspective, l'objectivation des sujets et la subjectivation des objets. La déformation de l'identité se dénote via la codification marchande du visage, la déshumanisation du sujet et l'humanisation fétichisée de l'objet. L'artificialisation de l'image de soi se manifeste au sein de la fragmentation des corps et de la subjectivité fondue dans une rhétorique visuelle publicitaire. La dissolution des repères historiques transpire dans l'esthétique noire et blanc submergée par les couleurs pétillantes et la figure intertextuelle morcelée, usée et incertaine. Enfin, l'instrumentalisation de l'autre est rendu tangible par la synergie des personnages qui semble reposer sur la marchandise qui sert de siège. Les perforations du glitch représentent ainsi les signes-traces d'une condition néolibérale qui transpire dans l'œuvre et qui réfère à la *présence non présente* du contexte socio-culture, économique et politique dans lequel s'ancre l'acte d'énonciation de Szauder.

Les signes-traces qui habitent les glitches graphiques de *Failed memory of Leo & Pipo* potentialisent une interaction entre différentes couches de sens virtuellement présentes dans l'image. Ils ouvrent la structure sémiotique de l'œuvre à une multitude de trajectoires interprétatives possibles. Plus encore, les artefacts sont re-conceptualisés dans le cadre de projets créatifs fédérateurs dont le processus et les objectifs posent ouvertement des questions sur des phénomènes sociaux qui touchent la vie moderne. Cette approche se situe aux antipodes d'une production artisanale comme *Mona Lisa Glitch* (Km, 2017). Cette dernière est distribuée sur la plateforme commerciale en ligne Fine Art America en plus d'être destinée à la commercialisation sous différents types de marchandises comme des affiches, des cadres décoratifs, des coussins, des rideaux de douche ou encore des serviettes de bain. Même disparité profonde entre *Failed memory of Leo & Pipo* et la gamme de produits *Mona Lisa Glitch* (Francis & Laurence Minoza, 2013) offerte à travers la boutique virtuelle Threadless sous forme de chandail à manches courtes, d'étui de protection pour téléphone cellulaire, de couvre-lit et de sacs réutilisables en tissu (Fig. 4.19).



**Figure 4.19 :** À gauche, captures d'écran web du gabarit de Mea Km (2017). À droite, capture du patron de Francis & Laurence Minoza (2013).

Bien qu'ils reprennent l'esthétique du glitche afin de défigurer une image numérique de *La Joconde* (de Vinci, ~1503-1506), l'objectif n'est pas de se moquer du milieu des beaux-arts, de désacraliser une œuvre majeure de l'histoire de l'art ou encore de brouiller l'identité de genre de la Joconde comme le proposait Duchamp avec *L.H.O.O.Q.* (1919). Pour le formuler avec un autre exemple issu du monde du textile, les accessoires cosmétiques de *Mona Lisa Glitch* s'insèrent dans un projet non-artistique et non-critique qui est complètement différent de l'approche de Stearns avec l'œuvre *Fragmented Memory* (2013). Cette dernière forme un triptyque d'imposants morceaux de textiles dont le processus de création hautement complexe s'approprie les effets de rayures et de mosaïques carrelées propres au glitche informatique. Le but est d'explorer les relations entre la culture numérique, les technologies informatiques et les techniques de production manufacturière. L'artiste détaille les tenants et aboutissants de sa démarche de la manière suivante :

The project uses digital practices and processes to blur the lines between photography, data visualization, textile design, and computer science. The result are works of visual art that serve not only to render visible the invisible processes mediating everyday experience, but also to operate as distinctly tactile and lo-fi digital storage media—the process becomes a means to capture, record, and transmit data (Stearns, <<https://phillipstearns.wordpress.com/fragmented-memory/>>).

Les créations textiles de Stearns sont destinées à être exposées dans les musées. Ce faisant, elles se distinguent profondément des textiles produits sur demande et vendus à des

particuliers à travers les projets (portant le même nom) *Mona Lisa Glitch*. Dans ce dernier cas de figure, la réification du même glitche sur différents objets du quotidien sert des intérêts purement commerciaux et non pas exploratoires ou critiques. Il n'est pas question de susciter un engagement intellectuel de la part de l'observateur puisque celui-ci est interpellé comme consommateur que l'on tente de séduire par des traits formels qui sont actuellement « à la mode ». De plus, le processus de conception du glitche n'est jamais expliqué de sorte que l'accent est mis sur le produit fini destiné à la reproduction mécanique (plutôt que sur le processus et la démarche). En ce sens, la représentation n'est pas brisée dans l'intention d'exposer, de décortiquer et de subvertir les rouages de son système culturel, économique, esthétique et technologique. Elle est détournée dans l'unique but d'exploiter les qualités énergétiques du glitche en vue de faire mousser les ventes, et ce, dans un mouvement qui profite, stabilise et renforce le modèle néolibéral.

Cette réflexion comparative montre que le glitche peut s'appréhender à la fois comme artefact pour creuser la réalité médiatique (équivalent de mon concept de contre-jouabilité paralogique) et comme marchandise exploitable pour générer des profits (équivalent de mon concept de contre-jouabilité innovante). Elle indique également que l'actualisation du potentiel critique d'un glitche dépendant des modalités du processus de création, du contexte de réception, de la performance interprétative de l'artiste et de l'observateur ainsi que du dialogue possible entre l'erreur, la matérialité médiatique et les contenus représentés.

#### **4.5. Retracer la jouabilité critique du glitche**

Le segment initial de mon tracé artistique a permis de recenser des techniques créatives, des traits esthétiques, des matériaux expressifs et des thèmes discursifs caractérisant une forme d'art où le glitche occupe une place centrale. Il a été expliqué que le glitche peut devenir un outil privilégié pour la jouabilité critique afin de contre-jouer, de rhabiller et de réécrire le (dys)fonctionnement des technologies ainsi que la narrativité des matériaux culturels qui circulent à travers elles. La performance d'une jouabilité critique auprès de la matérialité numérique s'est manifestée comme l'opportunité de travestir des contenus et des formes médiatiques afin d'articuler une vision du monde et de formuler des commentaires sociaux à propos d'un ensemble de sujets, notamment le rôle des machines dans la vie quotidienne,

l'altération de mémoire culturelle, les angoisses existentielles et le consumérisme. Sous la lentille du *glitch art*, le glitche se présente ainsi comme une puissante matière de l'expression capable de s'harmoniser avec un travail rhétorique afin de composer de manière singulière différents messages politiques. Sous la même lunette, le glitche arbore aussi des qualités commerciales que ce soit dans le domaine de la culture populaire, du commerce en ligne ou des beaux-arts. Ces deux virtualités existent toujours en puissance au sein de l'objet d'étude. Transposée dans le monde du jeu vidéo, cette logique justifie la double potentialité du glitche en tant qu'artefact susceptible d'innover une contre-jouabilité paralogique anarchisante autant qu'une contre-jouabilité innovante favorable au néolibéralisme.

Pour préciser davantage ce tracé artistique et poursuivre le dépliage de la notion de glitche dans l'optique de la jouabilité critique, le prochain chapitre situera quelques traditions artistiques importantes qui partagent des affinités avec le *glitch art*. Ce retour en arrière est essentiel à mon entreprise *anarchéologique* afin de repositionner mon objet d'étude au sein d'un héritage de techniques, de pratiques et de concepts qui me sera indispensable pour expliquer les phénomènes ludo-politiques qui sont au cœur de ma problématique.

## Chapitre 5

# Tracé artistique II : Saboter l'esthétique

Cette deuxième partie du tracé artistique élabore un discours de présence à propos de la place du glitche dans le temps profond de l'histoire de l'art. Pour ce faire, je m'appuie à nouveau sur le travail de Flanagan déployée dans *Critical Play. Radical Game Design* (2009). L'auteure utilise son concept de jouabilité critique comme unité de signification fédératrice 1) pour retracer le rôle du jeu dans les arts d'avant-gardes du début du 20<sup>e</sup> siècle et 2) pour théoriser l'approche ludique de la création qui est préconisée. Bien que le glitche s'étende au-delà du champ d'intérêt de l'auteur, mes recherches ont déniché plusieurs relations de continuité avec les mêmes initiatives d'avant-gardes qui intéressent Flanagan. Mon objectif est d'entrer en dialogue avec les réflexions de la théoricienne afin de raisonner les croisements entre le glitche et l'art du point de vue de la jouabilité critique. Cet angle d'analyse pose un regard singulier sur les différents courants artistiques qui ont situé le bruit, l'accident, le hasard et le sabotage comme les pierres angulaires de leur projet poétique et politique. Mon argumentation sera découpée en six sections suivant une progression chronologique. Chacune d'elle abordera une tradition artistique spécifique. L'enchaînement des idées s'amorcera avec le Futurisme italien, avant de passer au ready-made, au dadaïsme, au mouvement Fluxus puis au cinéma expérimental pour terminer sur un prolongement dans le domaine de l'art vidéoludique. Chaque section se clôturera sur la manière dont les fantômes de ces héritages continuent d'exister en tant que signe-trace dans le creux des pratiques et des formes esthétiques du glitche contemporain.

### 5.1. Futurisme italien

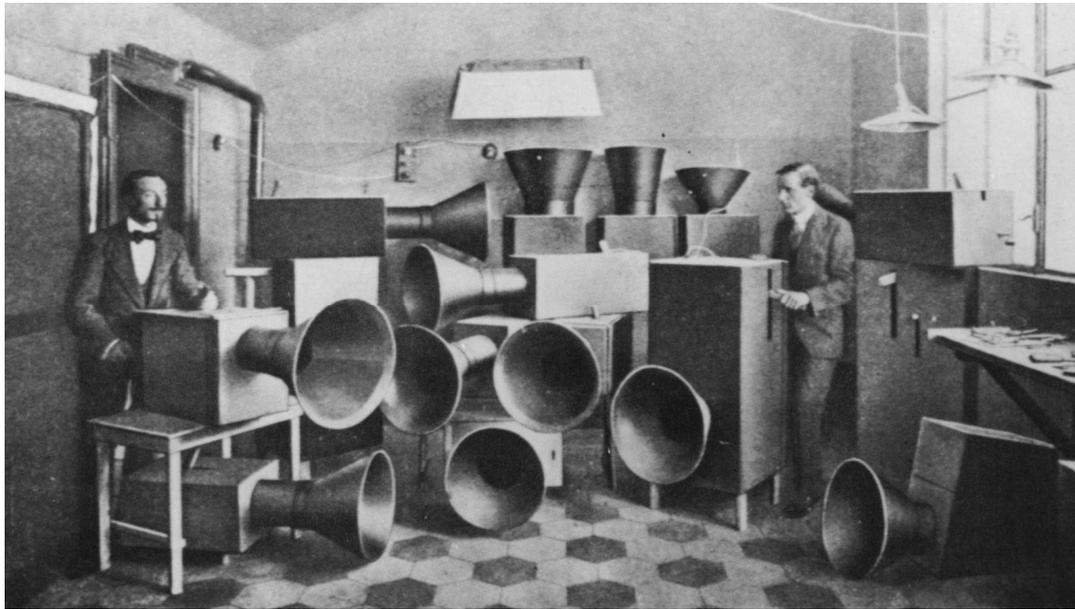
L'appropriation du potentiel esthétique radical des accidents s'inscrit dans une longue lignée de traditions artistiques qui remonte au Futurisme italien du début du 20<sup>e</sup> siècle. Des auteurs comme Cascone (2000, p. 14), Krapp (2011, p. 61) Pieschel (2014, s. p.), Emerson (2014, p. 235) et Brooks (2015, p. 38) voient dans cet héritage les premiers germes du *glitch art* et de la musique post-numérique. Dans cette perspective, la façon dont ce courant artistique a procédé au traitement sonore et visuel du bruit mérite qu'on lui porte attention.

### 5.1.1. Son-bruit

Dans son manifeste *L'art des bruits (L'Arte dei rumori)* ([1913] 2013), le peintre et compositeur Futuriste Russolo argumente que le « son pur » (*suono puro*) de la musique classique qui se base sur des arrangements harmoniques doit être confronté à la richesse dissonante du « son-bruit » (*suono rumore*) qui serait le propre d'une nouvelle forme musicale appelée « bruit musical » (*rumore musicale*) (p. 6). Les exemples de sons-bruits que fournit Russolo se rattachent à la « multiplication grandissante des machines qui participent au travail humain » (p. 12) et qui caractérise l'accélération de l'industrialisation et l'explosion du capitalisme avant le début de la Première Guerre mondiale :

Traversons ensemble une grande capitale moderne, les oreilles plus attentives que les yeux, et nous varierons les plaisirs de notre sensibilité en distinguant les glouglous d'eau, d'air et de gaz dans des tuyaux métalliques, les borborygmes et les râles des moteurs qui respirent avec une animalité indiscutable, la palpitation des soupapes, le va-et-vient des pistons, les cris stridents des scies mécaniques, les bonds sonores des tramways sur les rails, le claquement des fouets, le clapotement des drapeaux. Nous nous amuserons à orchestrer idéalement les portes à coulisse des magasins, le brouhaha des foules, les tintamarres différents des gares, des forges, des filatures, des imprimeries, des usines électriques et chemins de fer souterrains. Il ne faut pas oublier les bruits absolument nouveaux de la guerre moderne (p. 17-18).

Russolo invente lui-même plusieurs itérations d'un même type d'instrument de musique acoustique nommée *Intonarumori* (traduit par « bruiteurs », « entonneur » ou « joueur de bruits») pour créer et explorer différents types de son-bruits (Fig. 5.1). L'instrument forme une caisse de résonance en bois. À l'extérieur, on retrouve une manivelle, un levier et cône métallique agissant comme amplificateur. La rotation de la manivelle sert à faire pivoter un disque à l'intérieur. Le mouvement de ce dernier produit des impacts sur une corde tendue reliée, d'un côté, à un levier qui permet de faire varier la tension et, de l'autre côté, à une peau de tambour qui donne sur l'amplificateur. Chaque version de l'*Intonarumori* varie les composantes internes du mécanisme (diamètre et contour du disque, matérialité de la corde, type d'impact sur la corde, volume de la caisse de résonance, etc.) afin de produire un son-bruit spécifique. Le premier concert de musique Futuriste a lieu le 21 avril 1914 au Teatro Dal Verme à Milan. Dix-huit compositeurs performent trois morceaux *Réveil d'une capitale [Risveglio di una città]*,



**Figure 5.1** : Luigi Russolo et son assistant Ugo Piatti dans le studio de Russolo à Milan en 1913 aux côtés de nombreux *Intonarumori* ([1913] 2013, p. 16-17).

*On dîne à la terrasse du Casino [Si pranza sulla terrazza del Kursaal] et Congrès d'automobiles et d'avions [Convegno di automobili e aeroplani] qui déclenchent une émeute.<sup>1</sup> Cet événement indique que, selon l'horizon d'attente et le contexte de réception, le bruit sonore peut incarner une source de musicalité et de plaisir esthétique pour certains, alors qu'il est vecteur d'agacement, de laideur sonore et de déplaisir pour d'autres.*

Dans son article « The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music », Cascone définit la fascination acoustique du Futurisme pour les bruits de la modernité comme l'une des premières expansions des arts sonores :

The Futurists considered industrial life a source of beauty, and for them it provided an ongoing symphony. Car engines, machines, factories, telephones, and electricity had been in existence for only a short time, and the resulting din was a rich palette for the Futurists to use in their sound experiments. [...] This was probably the first time in history that sound artists shifted their focus from the foreground of musical notes to the background of incidental sound (2000, p. 14).

À la même époque où les Futuristes italiens venaient repousser les limites esthétiques de la musique grâce aux son-bruits, les concepts musicaux de Duchamp faisaient place aux

<sup>1</sup> Certaines des compositions de musique bruitiste de Russolo dont *Risveglio di una città* peuvent être écoutées à l'adresse suivante : <[http://www.ubu.com/sound/russolo\\_1.html](http://www.ubu.com/sound/russolo_1.html)>.

principes du hasard, de l'accident et de la génération procédurale. Dans sa monographie *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2007), Betancourt loge le *glitch art* dans la continuité de la proposition musicale de *La Mariée mise à nu par ses célibataires même. Erratum Musical* que Duchamp ne performera jamais lui-même. Pensée entre 1912 et 1913, cette proposition artistique suggère d'automatiser l'acte de composition musicale au moyen d'un processus mécanique déterminant aléatoirement la séquence de notes à jouer. À l'occasion de son article « Les opérations musicales mentales de Duchamp. De la "musique en creux" », Stévanche explique que Duchamp formula une série d'instructions techniques impliquant un large vase (ou entonnoir), une série de wagonnets et un ensemble de boules numérotées pour chacune des notes d'un instrument de musique (2009, paragr. 4-5). L'idée est de mettre les boules à l'intérieur du contenant afin que celles-ci soient distribuées de manière indéterminée sur les différents wagonnets qui achemineront lesdites boules vers le musicien dans un ordre imprévu. Lorsque le réservoir est vide, la séquence de notes de musique est ensuite inscrite sur la partition en vue d'être performée. L'artiste fait ainsi pénétrer les notions de chance et de contingence dans le champ de la musique comme « moyen de se libérer de l'intentionnalité dans l'acte créateur, de la notion de goût par l'indifférence esthétique, ainsi que de l'idée de l'œuvre d'art unique » (Stévanche 2009, paragr, 2).

Le recours au bruit comme façon de renouveler les normes et les conventions musicales s'est forgé un chemin du Futurisme italien jusqu'à la musique conceptuelle de Duchamp avant d'être réinvesti par la musique expérimentale de Cage (lui-même grand admirateur de Duchamp avec qui il se liera d'amitié dans les années 1940). Tel que le souligne Cascone : « Quelques décennies après que les futuristes aient mis le bruit accidentel au premier plan, John Cage donnait la permission à tous les compositeurs d'utiliser n'importe quel son pour composer de la musique » (2000, p. 14). Le caractère paralogique de la musique indéterminée de Cage repose sur l'exploration du bruit, l'improvisation spontanée et la surprise comme avenues expressives pour le compositeur ou le musicien. La célèbre pièce *4'33''* (Cage, 1952) est exemplaire de cette approche. La musicalité ne découle pas des mélodies jouées au piano puisque l'artiste demeure silencieux devant l'instrument sans jouer une seule note durant quatre minutes et trente-trois secondes. La sonorité de la pièce repose entièrement sur l'ensemble des bruits générés par le public, par l'acoustique de l'espace de diffusion, par le corps du musicien ainsi que par les

subtiles vibrations émanant du piano lorsque l'artiste manipule discrètement le siège ou encore le couvre-note. Dans le film *A Tribute to John Cage* (Paik, 1973), on peut voir le musicien performer son morceau dans l'espace public du *Harvard Square* incluant ainsi l'environnement urbain comme partie prenante de la musicalité de l'œuvre. Le choc et le non-sens produit par *4'33''* articulent une réflexion critique à propos de l'égo de l'artiste, de l'art comme synonyme de virtuosité technique et de la participation essentielle du public dans l'actualisation d'une création.

En bon admirateur de Duchamp, Cage accordera une attention esthétique à l'intervention de la chance, du hasard et même du jeu au sein de certaines créations, notamment à travers la performance musicale *Reunion* (1968). Dans un article « *Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess* » (1999), Cross détaille son rôle de compositeur et d'ingénieur dans la mise en œuvre de *Reunion*. Le 5 mars 1968 au théâtre Ryerson Theatre de Toronto se déroule un événement public de musique électronique « [that] consisted of Cage and Duchamp (and then Cage and Teeny) playing chess on a board that had been equipped with [64 photoresistors and] contact microphones; whenever a piece was moved, it set off a gamut of amplified electronic noises and oscilloscopic images on television screens visible to the audience » (Tomkins cité dans Cross 1999, p. 36). Le témoignage de Cross détaille le bricolage d'un plateau d'échecs assemblé sur un circuit électrique relativement complexe permettant d'arrimer le déploiement de l'expérimentation sonore avec le déroulement émergent de la partie de jeu. Non seulement les impacts sur le plateau ainsi que le déplacement des pions produisent des sonorités, mais ces dernières sont l'objet d'une amplification et d'une spatialisation dans le théâtre en plus d'être sensible à la lumière : « Les effets auxiliaires des choix sonores et du mouvement résultaient des ombres des mains et des bras lorsque les joueurs déplaçaient des pièces » (p. 39). Plus encore, des écrans de télévisions modifiées assuraient la « surveillance visuelle de certains des événements sonores se déroulant sur l'échiquier » (p. 36). Selon Cross, *Reunion* exemplifie deux volets majeurs de l'approche de Cage. D'une part, l'œuvre incarne une célébration publique de « la vie quotidienne comme forme d'art » (p. 37) décelable dans le caractère convivial et ordinaire du jeu qui donne une voix à l'artisticité de la quotidienneté. D'autre part, elle renvoie aux opérations de chance, aux imperfections et au caractère intellectuel des échecs

comme les moteurs d'une « esthétique de l'indéterminé centrée sur [la] volonté [de Cage] de retirer sa personnalité de son art » (p. 41).

La filiation généalogique entre la musique expérimentale et le *glitch art* se dessine à travers l'intervention du bruit et de la chance comme outil de création tel que le souligne l'artiste du glitche Briz dans son chapitre « Glitch Art Historie[s] » :

Cage developed a systematized approach to composing music through chance experiments, using coins or the I-Ching. This approach of intentionally marring chance to systems is not unlike approaches developed by glitch artist. Cage was also very interested in the role “noise” played in music and art. Often disregarded as unwanted interference by popular music noise was embraced by Cage as the key part of his aural pallet (2011, p. 57).

Comme le soulignent Cascone (2000, p. 14-15), Krapp (2011, p. 58-60) et Brooks (2015, p. 38), l'histoire artistique du bruit compte parmi les influences majeures de courants musicaux qui suivront tels que le mouvement *Electronica*, la musique bruitiste (*noise music*), la musique industrielle, le *punk* et la *glitch music*. De tels genres ont tous travaillé à partir des parasites sonores singuliers des technologies d'enregistrement, de post-production et de diffusion afin de donner une signature unique à leurs arrangements musicaux. En ce qui concerne l'esthétique de la musique post-numérique – dont la *glitch music* avec des artistes tels que *Aphex Twin* (1985-), *Autechre* (1987- ), *Oval* (1991-), *Venetian Snares* (1992-) et *Pan Sonic* (1993-2009),<sup>2</sup> – la musicalité des bruits de l'ordinateur et des technologies numériques se retrouve au cœur des procédés artistiques comme le soulève Cascone :

The “post-digital” aesthetic was developed in part as a result of the immersive experience of working in environments suffused with digital technology: computer fans whirring, laser printers churning out documents, the sonification of user-interfaces, and the muffled noise of hard drives. But more specifically, it is from the “failure” of digital technology that this new work has emerged: glitches, bugs, application errors, system crashes, clipping, aliasing, distortion,

---

<sup>2</sup> Pour élargir davantage ce bassin d'exemples qui provient de mes goûts personnels, je renvoie à une entrevue de l'artiste du *glitch art* Cates accordée à l'association Prak-Sis et rediffusée dans la revue en ligne *Medium* ([2013], 2016). Le créateur évoque diverses tendances musicales post-numériques intimement liées aux qualités sonores du glitche : « The music of Kraftwerk in Electronic, Throbbing Gristle and Psychic TV in Industrial, and entire genres such as EBM (Electronic Body Music), IDM (Intelligent Dance Music), Rhythmic Noise, Digital Hardcore, Dubstep and now post-dubstep as well as microsound, Clicks & Cuts, post-techno and Glitch Hop are all also ways to understand when and where cultures of Glitch Art develop from and feedback into. A relationship to punk, as a culture and a form of music now filtered through digital technologies, is also, for me, a very important touchstone for my motivations, interests and inspirations » (Cates cité dans Prak-Sis [2013] 2016).

quantization noise, and even the noise floor of computer sound cards are the raw materials composers seek to incorporate into their music (2000, p. 12-13).

De l'*intonarumori* de Russolo en passant par les processus de composition indéterminés de Duchamp et de Cage pour en arriver à l'appropriation musicale des erreurs informatiques par la musique post-numérique, le registre des sons-bruits se présente comme un important vecteur d'exploration, d'expérimentation et de redéfinition des arts sonores. Évidemment, la portée émancipatrice du bruit musical trouve également son équivalence dans le domaine visuel.

### 5.1.2. Image-bruit

Dans leur chapitre de livre « Glitch », Goriunova et Shulgin situent l'esthétique visuelle des avant-gardes russes comme prédécesseur des formes graphiques du glitche :

[A]mong the Russian avant-garde movements of the beginning of the twentieth century (e.g., Cubo-Futurism, Abstractionism, Rayonism, Suprematism) artists such as Mayakovsky, Gontcharova, Kandinsky, Larionov, and Malevich poeticized new machines for their speed, energy, and dynamics. The methods they used to depict movement, light, power, and speed could be regarded aesthetically as grandparents of some of today's glitches (certain correlation of color mass; unlimited diversity of colors, lines and forms; repeating geometrical structures, figures, lines, dots, etc.) (2008, p. 112).

Il est possible d'étendre cette continuité artistique au lègue du Futurisme italien qui s'avère tout aussi sonore que visuel. Le Futurisme s'est beaucoup inspiré de l'esthétique de la fragmentation du Cubisme pour traduire la vitesse et la multiplicité des perspectives sur la vie moderne. Des peintures telles que *Dynamisme d'une automobile* (*Dinamismo di un'Automobile*) (Russolo,



**Figure 5.2 :** Image de gauche : *Vitesse abstraite + Bruit* (*Velocità astratta + rumore*) (Balla, 1913). Peinture à l'huile. 54.5 cm X 76.5 cm. Image de droite : *Dynamisme d'une automobile* (*Dinamismo di un'Automobile*) (Russolo, 1913). Peinture à l'huile. 139 cm X 184 cm. Source (domaine public) : WikiArt.



**Figure 5.3** : Image de gauche : *Visions simultanées (Simultanvisionen)* (Boccioni, 1912). Peinture à l'huile. 60.5 cm x 60.5 cm. Image de droite : *L'Élasticité (Elasticità)* (Boccioni, 1912). Peinture à huile. 100.06 cm X 100.06 cm. Source (domaine public) : *WikiArt*

1913; Fig. 5.2), *Vitesse abstraite + Bruit (Velocità astratta + rumore)* (Balla, 1913; Fig. 5.2) *L'Élasticité (Elasticità)* (Boccioni, 1912; Fig. 5.3) et *Visions simultanées (Simultanvisionen)* (Boccioni, 1911; Fig. 5.3) sont des exemples notables des créations plastiques de ce mouvement artistique.

Le bruit visuel auquel s'intéresse la tradition esthétique des peintres futuristes résonne avec les caractéristiques formelles du *glitch art*, notamment la réplique, la complexité, la fragmentation et la linéarité. Le chaos visuel et fluide de *Melting Ice Cream* (St-Pierre, 2012; voir p. 248) s'apparente de très près à la surcharge multicolore, filamenteuse et torsadée de *L'Élasticité* (image de droite de la figure 5.3). Les entrecroisements de rayures compactes ainsi que le carrelage inégal de *Vitesse abstraite + Bruit* (image de gauche de la figure 5.2) trouvent écho dans les écrans inondés de traits rectilignes de *Digital TV Dinner* (Fenton, Zaritsky et Ainsworth, 1978; voir p. 233). Dans *Dynamisme d'une automobile* (image de droite de la figure 5.2), on observe une réplique de motifs triangulaires, une fragmentation de la voiture ainsi qu'une accumulation de lignes obliques traduisant la perception du bolide en mouvement. Ces propriétés plastiques ne sont pas sans rappeler la répétition de formes géométriques dans *Glitchometry Circles #5* (Temkin, 2013; voir p. 231) ou encore les étirements horizontaux de pixels qui bavent derrière les personnages en action dans *Lossless #3* (Baron et Goodwin, 2008;

voir p. 229). Le morcellement de l'espace coloré et l'éclatement des visages présents dans *Visions simultanées* (image de gauche de la figure 5.3) peuvent se repérer de manière similaire dans *barbie ~ world* (Visconti, n.d.; voir p. 230) et *Samuels War.* (Szauder, 2013; voir p. 246).

Sur le plan esthétique, le spectre du Futurisme s'incarne comme signe-trace au sein de différents procédés formels des œuvres du *glitch art*. Notamment, à travers la déconstruction de la perspective linéaire, la composition d'un espace abstrait, les mosaïques irrégulières et multicolores, la tension entre le figuratif et l'abstraction, la sensation du mouvement par la récurrence des formes ainsi que la densité graphique découlant de la démultiplication de lignes, de couleurs et de motifs. Pour Briz, cette continuité esthétique se prolonge jusqu'au Cubisme dont les peintures entretiennent avec le *glitch art* un intérêt similaire pour l'« analyse et la réduction ultérieure en formes » ainsi que les « études du mouvement fractionné en deux dimensions » (2011, p. 54-55). Sur le plan conceptuel, les signes-traces du Futurisme se dénotent dans le rapport aux machines. Alors que les futuristes esthétisent les bruits et le dynamisme de l'industrialisation, l'art du glitche se focalise sur les bruits de la machinerie informatique propre à la société de l'information. Par contre, sur le plan idéologique, un point de rupture important distingue les deux courants. Comme le détaille Woods dans un article intitulé « Italian Futurism and Fascism: How an artistic trend anticipated a counterrevolutionary tendency » (2003), le Futurisme italien entretient des affinités politiques avec le fascisme italien, entre autres par rapport à la glorification de la guerre, à l'éloge de la vitesse, à la fétichisation des machines ainsi qu'à la séduction pour l'effervescence du capital et le nationalisme.<sup>3</sup> Aucune de ces valeurs n'est partagée par le *glitch art*. Au contraire, ce courant interrompt l'accélération du progrès, critique la politique des machines, remet en question la rationalité, valorise la porosité des frontières et revendique l'éclatement des normes. Si le premier est reflet de la consolidation du fascisme, le second fait rayonner la rugosité démocratique du multiple. En vertu de ces filiations généalogiques avec les bruits du Futurisme, le glitche apparaît en tension entre 1) le geste de

---

<sup>3</sup> Je remercie le professeur Therrien de m'avoir informé de la complicité entre le Futurisme italien et le fascisme lors de ma soutenance de thèse. D'un point de vue *anarchéologique*, cette observation permet d'affirmer qu'en vertu de ses liens généalogiques avec le Futurisme et la notion de bruit, le glitche comme objet de discours porte les signes-traces du fascisme. On peut entrevoir le spectre de cette *présence non présente* dans l'ombre de la contre-jouabilité innovante lorsque le glitche rime avec domination de l'autre, gain de vitesse, violence audacieuse, compétition furieuse, maîtrise obsessionnelle de la machine, performance guerrière et conquête du terrain.

révolte chaotique faisant table rase avec les codes esthétiques du passé et 2) un geste contre-révolutionnaire qui contribue à (ré)instaurer une structure autoritaire.

## 5.2. Ready-made

Manon et Temkin (2011, p. 8), Briz (2011, p. 55), Menkam (2011, p. 38), Betancourt (2017, p. 129) et Emerson (2014, p. 236) relient les appropriations artistiques du glitche aux logiques expressives des objets trouvés qui composent les ready-mades de Duchamp. Dans le cadre de cette équivalence, Emerson considère des créations conceptuelles comme *Roue de bicyclette* (1913) et *Fontaine* (1917) en tant que partie prenante de l'héritage du glitche tel qu'il se manifeste dans l'appropriation des marchandises « toutes faites » du quotidien. Cela dit, pour Betancourt le parallèle est plus profond (2017, p. 129). Avec ces deux œuvres, l'émergence du message ne découle pas du fait qu'une roue de bicyclette arrimée à une fourche de vélo soit disposée à l'envers sur un tabouret blanc ou encore qu'un urinoir industriel en porcelaine blanche soit positionné à l'horizontale et signé à la peinture noire par le jeu de mots « R. Mutt 1917 ».<sup>4</sup> Le théoricien explique que ce n'est pas l'ontologie corrompue et dénaturée de la roue ou de l'urinoir qui confère aux œuvres leur potentiel critique, mais plutôt leur re-conceptualisation non-fonctionnelle dans une galerie d'art du début du 20<sup>e</sup> siècle. Dans les deux cas, l'observateur est confronté à un objet trouvé du quotidien qui est travesti en objet d'art au moyen d'un rhabillage esthétique, d'une réécriture sémiotique et d'une contre-jouabilité paralogique basée sur le détournement pragmatique des fonctions. La tension entre le rationnel et l'irrationnel court-circuite les normes de production, de diffusion et de réception qui sont propres au contexte de l'exposition artistique. Bousculé par l'inhabituel et le non-sens,

---

<sup>4</sup> La passion de Duchamp pour les jeux de mots complexifie le sens de cette signature. Parmi les interprétations populaires qui circulent sur le web et dans Flanagan (2009, p. 227), l'énoncé « R. Mutt » pourrait renvoyer au personnage riche et idiot Augustus Mutt de la bande dessinée américaine *Mutt and Jeff* (Bug Fisher et Al Smith, 1907-1983), au mot allemand « armut » qui signifie « pauvreté », au nom de la compagnie américaine *Mott Iron Works* ayant manufacturé l'urinoir ou encore à l'expression péjorative française « richard » qui désigne un homme possédant une grande richesse. Dans tous les cas, cette ambiguïté pointe vers le caractère ludique du travail de Duchamp qui produit des « jeux de non-sens » dans lesquels il s'amuse avec les mots et les doubles sens pour aménager « une multiplicité de sens et une marge d'interprétation » (Flanagan 2009, p. 125). À ce titre, l'exemple le plus notable est l'œuvre *L.H.O.O.Q.* (Duchamp, 1919) où l'artiste s'est approprié une carte postale reproduisant une image de *La Joconde* de Léonard de Vinci (~1503-1506) à laquelle il ajouta une moustache. Lue rapidement, l'intitulé sous l'image s'entend « Elle a chaud au cul » ce qui permet l'élaboration d'un discours parodique destiné à critiquer notamment le puritanisme de l'art bourgeois, les idoles artistiques ainsi que la représentation de la féminité. Les jeux de mots de Duchamp sont partie prenante de la jouabilité critique de son art.

l'interprétant fait face à un vide signifiant qu'il est invité à combler par des interprétations qui redirigent la signification. Dès lors, le message prend forme dans la négociation du décalage entre l'horizon d'attente codifié par le contexte et la re-territorialisation absurde des marchandises sabotées à l'intérieur d'une institution qui leur est complètement étrangère. C'est ainsi que *Roue de bicyclette* et *Fontaine* potentialisent une critique à propos de la codification du goût, de la normalisation des systèmes interprétatifs, du pouvoir régulateur des institutions de l'art bourgeois, du statut culturel sacré de l'objet d'art ainsi que de l'idéalisation du génie autorial.

Dans son ouvrage *The Glitch Moment(um)*, Menkman précise que si le ready-made informe la tradition artistique du *glitch art*, c'est parce que « les [effets] visuels générés sont des appropriations toutes faites et manipulées d'objets produits en série » (2011, p. 38). L'œuvre *Digital TV Dinner* est un cas notable de cette observation puisque les artefacts graphiques sont bel et bien « caught in the wild » pour reprendre l'expression de Manon et Temkin (2011, p. 8). Dans une correspondance personnelle avec la créatrice, Betancourt rapporte la découverte hasardeuse des formes esthétiques suivie de leur reterritorialisation :

At dinner time, I was playing around with the *Bally Arcade* [sic] by popping out the cartridge during the boot-up sequence and saw the machine go into a particularly complex glitch animation sequence [...] Later, with a video recorder connected, I tried to recreate that experience. I was never able to get it into the extended animation that I saw earlier. Instead we cut together several glitches into the tape we later showed at the festival (Fenton citée dans Betancourt 2017, p. 30-31).

*Digital TV Dinner* exemplifie parfaitement le statut d'artefact post-procédural « trouvé » et « tout fait » du glitche. Les interférences spontanées auprès des processus de la console de jeu Bally Astrocade sont responsables de la visualisation chaotique et aléatoire des carrelages complexes et des rayures abstraites. Charmés par le potentiel esthétique de la machine, les artistes ont décidé de capter certaines aberrations visuelles afin de réaliser une œuvre vidéographique bonifiée de la musique électronique de Ainsworth. Ensuite, les artefacts trouvés ont été l'objet d'une re-conceptualisation migratoire dans le contexte de l'événement de musique visuelle « Electronic Visualization Event #3 » (mai 1978) organisé par le *Electronic Visualization Laboratory* de l'école d'art vidéo de Chicago de l'Université de l'Illinois. Les erreurs vidéoludiques découvertes sur le vif sont ainsi devenues des matières de l'expression

vidéographique de la même manière que le furent l'urinoir, la roue de bicyclette et la carte postale de la Joconde pour Duchamp.

L'influence du ready-made existe à l'état de signe-trace au sein des œuvres du *glitch art* par l'entremise d'une jouabilité critique auprès des marchandises du quotidien. Le glitche et les objets trouvés de Duchamp partagent ainsi des traits artefactuels dans la mesure où ils ne sont pas totalement fabriqués de toute pièce par l'artiste puisque leur forme dépend de l'autonomie d'une machine.<sup>5</sup> La connexion se dénote aussi sur le plan de l'expérience. L'inconcevabilité signifiante du ready-made et du glitche dynamise une interruption du flux habituel de l'interprétation qui est commandé par la situation de réception. Comme le formule Betancourt : « [i]l s'agit d'une *interruption qui peut nécessiter une action* différente des considérations pour la nature physique actuelle de l'œuvre elle-même » (2017, p. 128; je souligne). Dans les deux formes d'art, le non-sens réalise un coup dans la pragmatique des savoirs et produit un espacement interprétatif qui invite à l'action. En s'adonnant aux plaisirs subversifs de la jouabilité critique, l'artiste autant que l'interprétant cherchent dans le signe ce qui dit plus que le signe lui-même. Ils chassent dans la matérialité de leurs objets trouvés les signes-traces de ses conditions de production et de réception dans le but de les ré-interpréter, de les rhabiller et de les réécrire. C'est ainsi que s'opèrent l'ouverture et la redirection de la production de sens du ready-made ou du glitche. À la suite de sa réflexion sur le travail de Duchamp dans son chapitre « Glitch Aesthetic », Emerson précise de quelles façons le glitche recoupe le ready-made en matière d'engagement critique :

Glitch, then, takes this radical shift in what counts as an aesthetic object or aesthetic experience, as well as what counts as an author, and asserts that its disruptiveness (in that a glitch constitutes a moment of dysfunctionality in the computer system) defamiliarizes the slick surface of the hardware/software of the computer and so ideally transforms us into critically minded observers of the underlying workings of the computer (2014, p. 236).

---

<sup>5</sup> Dans son article « The body of the gamer: game art and gestural excess » (2013), Apperley apporte une nuance importante à propos de ce parallèle entre le *glitch art* et le ready-made. Selon lui, l'art du glitche se distingue du ready-made non seulement sur le plan de la matérialité et de l'utilité de l'objet quotidien trouvé, mais aussi parce que l'art du glitche « utilise les caractéristiques émergentes des médias numériques populaires – généralement considérés comme des erreurs – pour explorer de nouvelles possibilités pour les médias » (2013, p. 147). Cette précision est fondamentale notamment pour raisonner le média vidéoludique où le glitche est souvent la source de nouvelles possibilités d'action, d'activités créatives alternatives et d'améliorations techniques. Cette réalité contraste avec le ready-made qui table plutôt sur l'érosion de la valeur d'usage de marchandises physiques pour susciter une réflexion critique chez l'interprétant.

On constate ainsi des affinités en matière de message social. Pareillement au ready-made, l'art du glitche expose l'effet régulateur du contexte sur l'interprétation, désacralise l'objet d'art, révèle l'influence structurante des institutions sur nos attentes et nos activités d'utilisateur, fragilise la figure romantique de l'auteur comme génie intellectuel et virtuose technique et, enfin, se moque de l'élitisme des beaux-arts. Cela dit, l'avènement d'un tel méta-commentaire sur le système de l'art n'est pas inhérent aux formes esthétiques de l'urinoir dysfonctionnel ou encore de l'aberration technologique. Le génie de Duchamp est d'avoir montré que la force expressive d'un objet trouvé repose sur l'activité d'interruption et d'interprétation d'un sujet ancré dans un système culturel régi par des normes de production et de consommation. C'est d'ailleurs ce qu'a permis de montrer la réflexion comparative effectuée au chapitre 4 entre le message social de *Failed memory of Leo & Pipo* et *L.H.O.O.Q.* (contexte artistique) par opposition aux patrons décoratifs de *Mona Lisa Glitch* (contexte commercial). À ce titre, le signe-trace du ready-made s'illustre à chaque fois que l'interprétant prend conscience que les traits formels a-signifiants et a-subjectifs d'un glitche acquièrent leur portée critique en vertu de « l'intervention interprétative d'une conscience artistique » (Betancourt 2017, p. 37). Le lègue de Duchamp convoque *de facto* un troisième rapport de continuité. L'inclusion du dadaïsme dans mon tracé artistique vient situer l'appropriation militante des accidents aux côtés du rapport au bruit et aux objets trouvés.

### **5.3. Dadaïsme**

Le dadaïsme désigne un regroupement d'artistes formé durant la Première Guerre mondiale circa 1916 avant de se prolonger vers le surréalisme durant la seconde moitié des années 1920. Parmi les artistes de ce mouvement, on retrouve notamment Marcel Duchamp, Man Ray, Elsa von Freytag-Loringhoven, Hugo Ball, Tristan Tzara, Hannah Höch, Sophie Taeuber-Arp, Francis Picabia, Jean Arp, Raoul Hausmann, Max Ernst et John Heartfield. Tel que l'explique Flanagan (2009, p. 37-38), dada émerge en réaction aux atrocités de la guerre. Il se veut le miroir d'une crise morale et intellectuelle reflétant l'échec des principes de rationalité instrumentale prônés par la philosophie des Lumières. L'objectif est de créer une rupture avec la raison, la culture bourgeoise, les technologies, les sciences et les arts traditionnels qui ont mené à la violence de la Grande Guerre et à la montée du fascisme. Pour ce faire, le dadaïsme

met en œuvre une forme d'art radicale, absurde, rebelle et politique que Flanagan caractérise par l'expression « anti-loi anti-guerre anti-art » (2009, p. 38) en insistant sur le caractère violent et saccageur du courant : « De nombreux dadaïstes avaient l'intention de tout déconstruire, *de tout détruire*, en particulier la bourgeoisie qui a permis et soutenu la guerre » (2009, p. 129).

Ce projet artistique et social s'est déployé par le truchement d'une jouabilité critique auprès des structures du langage, des normes d'usage des marchandises, des contenus des médias de masse et des conventions esthétiques de l'art bourgeois. À ce titre, Flanagan souligne que les dadaïstes sont devenus des « experts de l'appropriation des espaces, des objets et du langage de la production socio-culturelle » (2009, p. 128). La chercheuse conceptualise le pont entre la jouabilité critique et le dadaïsme sur la base de techniques créatives comme la « juxtaposition et [la] fragmentation » ainsi que « l'incorporation d'un jeu avec les matériaux et d'un jeu avec le langage » (2009, p. 128). Elle relève également la place accordée aux jeux de mots, à la chance, à l'improvisation ludique et à l'accident. Par l'entremise de ces méthodes (qui sont aussi celles du *glitch art*), cette forme d'anti-art s'est attaquée à la machination de la guerre (ses technologies, ses acteurs politiques, ses moyens de communication, son iconographie, etc.), à l'éloge de la raison, au progrès technologique, aux stéréotypes de genres, à la représentation du corps dans l'art, à l'obsession du contrôle auteurial, au pouvoir autoritaire des institutions puis aux relations qui se tissent entre la vie quotidienne, le militarisme et l'art.

La palette d'œuvres dadaïstes est très variée. Des poètes comme Ball et Tzara créent des poèmes sonores composés à partir de bouts de textes découpés dans les journaux qui sont ensuite pigés au hasard afin de recomposer une séquence illogique de syllabes et de mots dont la sonorité constitue l'œuvre.<sup>6</sup> Flanagan recense les performances de l'artiste Freytag-Loringhoven qui

---

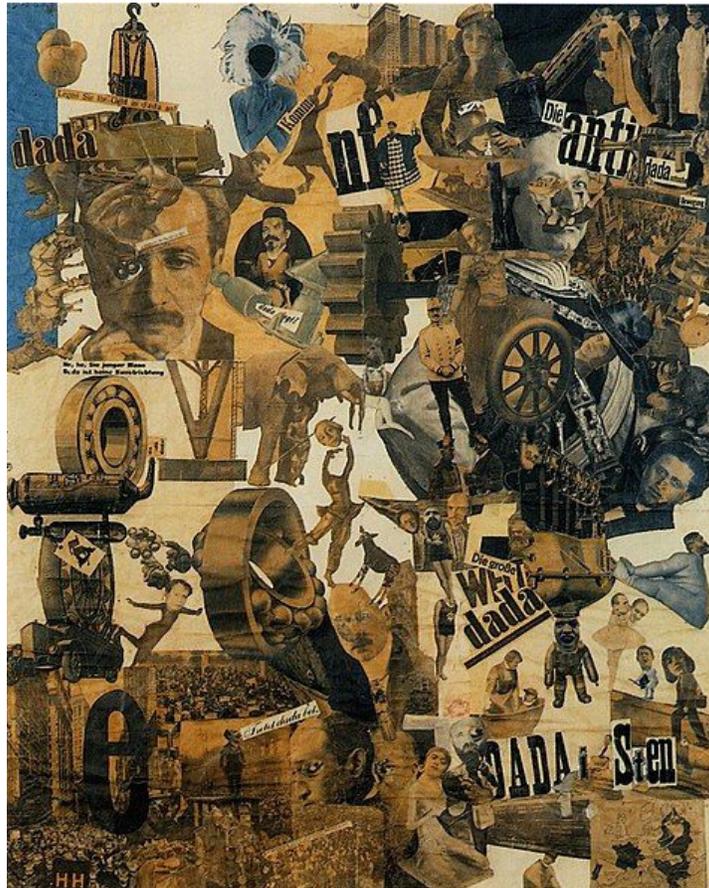
<sup>6</sup> Dans le domaine de la poésie, Flanagan aborde aussi le travail de Freytag-Loringhoven qu'elle contextualise en référence à Jean Heap comme « Première artiste américaine Dada, reine du Dada international, grand-tante du punk et de l'art de performance » (Heap cité dans Flanagan 2009, p. 132). Elle rapporte un extrait de poème ready-made réalisé à partir de fragments de publicités trouvés dans le métro. Je prends ici la liberté de reproduire l'extrait cité par Flanagan afin d'attirer l'attention sur le détournement du discours publicitaire permettant d'exacerber, de critiquer et d'ironiser les sous-textes marketing à connotation sexuelle (2009, p. 132) :

Nothing so pepsodent—soothing  
Pussywillow—kept clean  
with Philadelphia Cream Cheese.  
They satisfy the man of  
Largest Mustard Underwear—  
No dosing  
lust rub it on

déambule dans les rues de New York « with a shaved head, wearing massproduced, everyday objects such as kitchen cutlery, automotive taillights, spoons, vegetables, and even a bra made of tomato cans » (2009, p. 132). La filiation avec la jouabilité critique se dessine dans la manière dont cette manifestation artistique ridiculise, provoque et contre-joue avec les normes de genres, la fascination pour le consumérisme, la marchandisation du corps ainsi que les valeurs conservatrices et puritaines de l'Amérique du début du 20<sup>e</sup> siècle. Le rhabillage vestimentaire opère une dénaturalisation cosmétique de soi et des marchandises. Cette tactique d'appropriation carnavalesque ouvre sur de nouvelles formes de traitement artistique basées sur la subversion des conventions et des hiérarchies sociales. Cette performance opère une réécriture qui se démarque à travers la réinvention des récits personnels et collectifs que les objets de consommation sont censés actualiser. En temps normal, des cuillères, des légumes et des cannes de tomates sont les éléments typiques d'une trame narrative propre à la préparation d'un repas. Or, sous les costumes de Freytag-Loringhoven, ils sont partie prenante d'une parade provocante destinée à choquer les mœurs. Cette redirection paralogique du programme des objets trouvés ouvre la porte à différents questionnements à propos de leur conception, leur intentionnalité, leur consommation, leur mise en marché, leur valeur, leur rôle social, etc. Ultimement, cette réécriture invite à une reformulation de notre conception individuelle et collective des frontières entre l'espace public, l'espace domestique et les marchandises du quotidien. L'artiste articule cette réflexion par une critique des stéréotypes de genres qui s'attaque à l'image de la femme confondue avec des objets de consommation issus de la cuisine.

L'initiative d'avant-garde dadaïste présente des collages tels que *Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance)* (Arp, 1917). Ce dernier est fait de morceaux de papier inégaux de forme carrée et rectangulaire que l'artiste Jean (Hans) Arp a laissé tomber aléatoirement sur le sol, complètement soumis aux aléas de la gravité et du vent, avant de les fixer sur un canevas. On constate également plusieurs photomontages créés à partir de fragment d'images et des morceaux textuels trouvés dans les médias de masse tels que les magazines, les journaux et les publicités. *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany* (Höch, 1919) et *Le Rossignol chinois* (Ernst,

1920) représentent deux exemples iconiques de cette approche.<sup>7</sup> Dans le photomontage de Höch, on observe un collage éclectique superposant une pluralité de fragments d'images et de textes. La représentation réfère à des composantes mécaniques (roue, écrou, palier, poulie, etc.), des moyens de transport (voiture, train et chevaux), des visages de personnalités politiques importantes (Karl Marx, Vladimir Lenin et Friedrich Ebert), des armes de guerre, le mot « dada », des manifestations populaires dans l'espace urbain, des forces de l'ordre et des figures d'artistes dadaïstes, dont celle de Höch (Fig. 5.4).



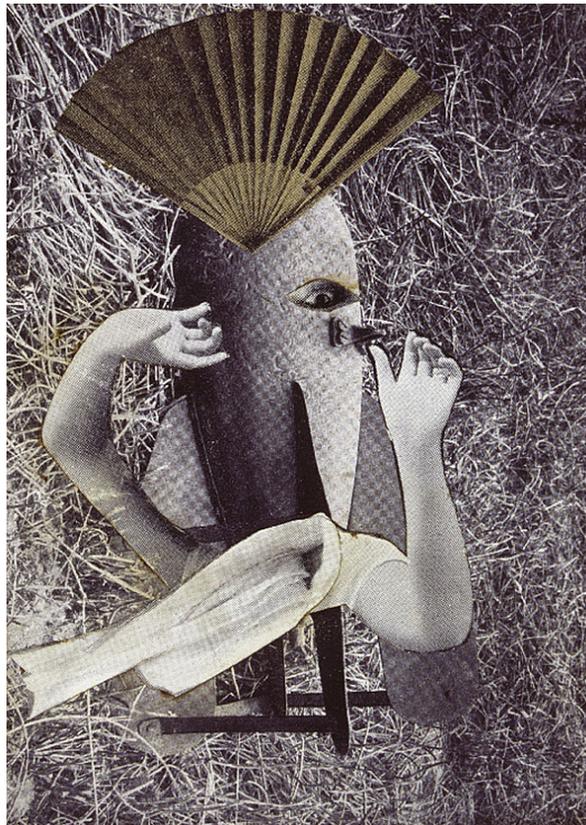
**Figure 5.4 :** *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany* (Höch, 1919). Photomontage. 114 cm X 90 cm. Source (domaine public) : WikiArt.

L'enchevêtrement chaotique des morceaux aborde les complexes jeux d'associations ainsi que l'étroite intrication entre les technologies, les médias, la politique et la guerre. Par l'entremise

<sup>7</sup> Les analyses d'œuvres dadaïstes que je m'appête à réaliser sont de moi et non pas de Flanagan. Celles-ci s'appuient sur les fiches descriptives et les contextualisations socio-historiques consolidées par le Centre Pompidou au sein d'un dossier relié à l'exposition « Dada : l'exposition » ayant eu lieu au Centre Pompidou à Beaubourg du 5 octobre 2005 au 9 janvier 2006. Pour consulter la référence complète, voir Leoni-Figini (2010).

du découpage, du recollage et du rhabillage effectués à partir d'images trouvées, les mécanismes de la machine de guerre allemande sont métaphoriquement éventrés sous le ciseau de Höch. Pour reprendre le titre de l'œuvre, l'artiste « coupe à travers » le tumulte socio-politique de la république de Weimar marqué entre autres par la montée du nazisme (Hitler arrive au pouvoir en 1933). Cette démarche de contre-jouabilité permet à l'artiste d'aménager un espace illicite d'insertion afin que la femme, l'art dadaïste et l'impulsion révolutionnaire communiste puissent se tailler une place dans le système allemand afin d'exposer ses rouages, de le déboulonner, de le déchirer et de réorienter sa direction politique. La machine de guerre est ainsi soumise à une réécriture critique qui revisite et réinvente le rôle de l'art comme composante de son fonctionnement.

Avec *Le Rossignol chinois*, Ernst s'approprie une photographie noir et blanc en plan rapproché et frontal d'une bombe aérienne de forme ovale qui git sur un sol gazonneux (Fig. 5.5).



**Figure 5.5 :** *Le Rossignol chinois* (Ernst, 1920). Photomontage. 12.2 cm X 8.8 cm. Source (domaine public) : WikiArt.

À l'aide des techniques du collage et de la juxtaposition, il déguise et anthropomorphise l'explosif de manière loufoque pour en faire une créature méconnaissable. Dans le haut du portrait, il greffe un éventail déployé en guise de perruque ainsi qu'un œil imagé sur le flanc droit (donnant l'impression que le dispositif pose de profil). Au bas de composition, on dénote une image découpée montrant deux bras en l'air avec un foulard blanc au vent (deux symboles universels de capitulation, de neutralité et de pacifisme). Ce rhabillage et cette réécriture d'une arme de destruction qui renonce au conflit viennent désamorcer l'imaginaire de terreur et de cruauté de la guerre. Le travestissement absurde de l'obus détourne l'iconographie militaire pour articuler une rhétorique pacifiste et anti-militariste qui subvertit l'idéologie de violence, de conquête et de pouvoir propre à la guerre.

Le paysage du dadaïsme est également traversé par divers assemblages sculpturaux. Les œuvres *Untitled (Assemblage on Hand Mirror)* (Schwitters, 1920-1922) ainsi que *Mechanical Head (The Spirit of Our Time)* (Hausmann, 1920) sont deux cas notables de cette tendance. Ces créations récupèrent des matériaux trouvés de la vie quotidienne qui sont ensuite réassemblés et re-conceptualisés comme objet d'art (miroir à main, tête de mannequin, bout de bois, feuille d'arbre, ruban à mesurer, mécanisme d'une montre, etc.). Le rhabillage des objets et la réécriture de leurs fonctions et de leurs histoires servent à élaborer une réflexion critique sur les frontières entre le quotidien, l'art et les ravages de la guerre. Dans le cadre d'une réflexion sur le glitch, le cas de *Untitled (Assemblage on Hand Mirror)* (Fig. 5.6) est particulièrement intéressant en vertu d'une esthétique de la fragmentation et de la surcharge qui interroge les thèmes de l'identité et de la mémoire qui sont deux sujets de prédilections du *glitch art*. La création remplace la surface réfléchissante d'un miroir à main par un amas de rudes débris collectés dans les ruines de la guerre. Le détournement de la marchandise domestique court-circuite la possibilité de voir son propre reflet. Le regard est confronté à un assemblage hétéroclite composé d'une carte à jouer, de boutons, de morceaux de cartons et de fragments de bois, d'un clou, d'une feuille d'arbres et de fragments de métal. La réflexion du visage et des traits identitaires est supplantée par le constat d'une image meurtrie par la guerre avec en prime le mot « choc » fixé dans la portion inférieure gauche de l'œuvre. Selon ma lecture, cette substitution de la représentation de soi par l'esthétique de la ruine potentialise un ensemble de



**Figure 5.6:** *Untitled (Assemblage on Hand Mirror)* (Schwitters, 1920-1922). Assemblage, huile sur miroir cloué à une toile. 28.50 cm X 11 cm. Source (domaine public) : *Musée d'Art Contemporain de la Ville de Paris*

*réflexions* critiques face aux conséquences de la guerre. La dislocation des repères résonne avec le déracinement du lieu de vie et l'écroulement des fondements identitaires. La transfiguration éclatée du visage à travers les objets brisés par le bombardement évoque le morcellement et l'objectification de la figure et du rapport à soi. L'absence de reflet oblige l'observateur à imaginer le sort des victimes en interprétant les signes-traces du passé traumatique qui survit dans l'arrangement fragmenté des débris de guerre. Par effet miroir, le sujet est invité à s'interroger sur son propre positionnement idéologique face aux atrocités à la guerre. Le refus de l'illusionnisme traduit une désillusion et un vide absurde face à la destruction du quotidien. Par le fait même, cet anti-illusionnisme sollicite un regard sensible, éclairé et empathique ayant le potentiel de participer à la transformation des visions du monde.

### 5.3.1. Anti-art

Les signes-traces de la jouabilité critique dadaïste dans le *glitch art* se remarquent à travers plusieurs lignes de prolongement. En matière de techniques créatives, les deux domaines

privilégient l'appropriation de type ready-made de matériaux culturels, le collage, la citation, le sabotage iconographique, la juxtaposition, la fragmentation, le hasard et l'accident. Ces méthodes sont mises au service d'une déconstruction des structures du langage (langage parlé versus langage machine), d'une perturbation des usages sociaux normés, d'un détournement des moyens de communication bourgeois et dans certains cas d'une opposition au militarisme comme je l'exposerai dans la dernière section de ce cinquième chapitre. Dans une perspective esthétique, un point de jonction s'observe auprès de la surcharge visuelle, des jeux d'associations libres, des effets de réflexivité et d'illogisme, de l'éclatement des perspectives, de la confrontation des plans de la composition, de la déformation des corps et de l'esthétique du chaos. Par ailleurs, ces zones de convergence délimitent une attitude anti-conservatrice qui étudie l'art et la société sur un ton ludique, ironique, absurde et transgressif.<sup>8</sup>

Sur le plan du discours, les parallèles se concrétisent dans la manière dont le dadaïsme « était une réponse au changement de paradigme de la Première Guerre mondiale industrialisée » au même titre que le *glitch art* réagit à l'avènement de la société de l'information (Briz 2011, p. 55). Les deux mouvements s'alignent ainsi sur cette forme d'engagement social adoptant une lentille critique sur les grands bouleversements de leur temps et l'intrication de ces derniers avec les visions du monde, les mœurs et le pouvoir hégémonique. Par exemple, la rhétorique visuelle de créations analysées au chapitre 4 telles que *Samuels war.*, *Church Fire*, «*Saigon*», «*VFTS*» et *UP-SV* tâche de rendre sensibles les violences du militarisme et du catholicisme. Autrement, les glitches graphiques de *The Collapse of PAL* et de *Failed memory of Leo & Pipo* articulent un commentaire social à propos des fondements socio-économiques et politiques néolibéraux qui propulsent le rapport aux technologies, aux marchandises et à l'autre. L'inscription du dadaïsme dans le tracé artistique incorpore une couleur profondément « anti-loi anti-guerre anti-art » qui agit comme signe-trace dans les manifestations sémiotiques du glitche. À travers le

---

<sup>8</sup> De tels rapports de continuité pointent vers un héritage que l'on pourrait argumenter suivant des bases similaires, mais cette fois entre le *glitch art* et le *pop art*. Comme l'explique Briz : « Pop [art]'s link to culture is an important one here; it critically responds to culture primarily by appropriating it. Glitch art often has similar layers of appropriation at play. The first is the same as Pop art: the content found in many glitch works are commonly borrowed from popular culture. The second layer is the appropriation of the glitch itself [...] choosing to search for them by exploring the digital landscape and catching them (screen grabbing, recording, etc.) when they occur » (2011, p. 55-56). Rappelons que j'ai relevé cette influence au chapitre 4 par l'entremise d'une analyse des procédés de citation, de fragmentation, de complexification et de rayure dans l'œuvre *Failed memory of Leo & Pipo* (Szauder, 2013).

prisme de la jouabilité critique dadaïste, mon objet d'étude se dévoile sous son potentiel militant. Cette affinité politique s'articule d'une façon différente dans le prochain héritage artistique auquel je m'intéresserai. La référence au mouvement Fluxus – une filiation pratiquement absente des théories du glitche<sup>9</sup> – sera l'occasion de mettre en relief le caractère engagé de l'artefact sur les plans ludique et performatif.

#### 5.4. Fluxus

Au regard d'une *anarchéologie* du glitche, l'art de Fluxus constitue un héritage incontournable du *glitch art* en vertu de son esthétique du choc, de sa focalisation sur le bruit et de son approche ludique de l'événement artistique. Fluxus est un groupe d'artistes pluridisciplinaire actif dans les années 1960 et 1970 qui se situe dans le prolongement direct de la philosophie de Duchamp, du dadaïsme et de Cage. Parfois qualifié de néo-dada, ce réseau international rallie des noms comme George Maciunas, George Brecht, Alison Knowles, Nam June Paik, Ben Vautier, John Cage, Yoko Ono, Benjamin Patterson et bien d'autres. Le principe unificateur de ce mouvement repose sur la notion de « flux ». Le premier manifeste Fluxus écrit par Maciunas en 1963 est explicite à cet égard.<sup>10</sup> L'auteur récupère les différentes définitions du mot « flux » (*flow*) pour étayer trois principes fondamentaux. Premièrement, l'idée de se débarrasser (*to flush*) des élites bourgeoises et conservatrices qui dominent le champ de l'art et de la culture: « Purge the world of bourgeois sickness, “intellectual”, professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, – PURGE THE WORLD OF “EUROPANISM”! ». Deuxièmement, la nécessité d'inonder l'art (*to flood*) d'une fluctuation artistique vivante, dynamique et démocratique : « PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART. Promote living art, anti-art, promote NON ART REALITY to be ~~fully~~ grasped by all

---

<sup>9</sup> Mes recherches recensent une mention entre parenthèses du côté de Goriunova et Shulgin (2008, p. 114) ainsi qu'une note de bas de page dans le mémoire de maîtrise de Sotiraki intitulé « Glitch Art Narratives. An investigation of the relation between noise and meaning » (2014). Cette seconde instance de discours relève quelques parallèles qui méritent une attention plus soutenue, notamment la participativité de l'audience, la perturbation des conventions, la démocratisation d'un anti-art ainsi que la lutte contre la professionnalisation et la commercialisation de l'art et de la culture (p. 10). La prochaine section de mon chapitre s'attarde à ces ponts avec le *glitch art*.

<sup>10</sup> Ma présentation du programme politique de Fluxus se base sur les copies numérisées du *Fluxus Manifesto* (Maciunas, 1963) et du *Fluxmanifesto on Fluxamusement* (Vautier, 1965) archivé sur le site web du *Museum of Modern Art*. Je me suis également référé à l'article « Fluxus : Magazines, Manifesto, *Multum in Parvo* » (Phillpot 1988) afin de mieux contextualiser les éléments des manifestes.

peoples, not only critics, dilettantes and professionals ». Troisièmement, l'importance de faire fusionner (*to fuse*) les forces sociales et culturelles au sein d'une action politique : « FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action » (Maciunas, 1963).

Les fondements idéologiques de Fluxus sont parfaitement représentés par l'œuvre *Total Art Match-Box* (1965) de Vautier (Fig. 5.7).



**Figure 5.7 :** *Total Art Match-Box* (Vautier, 1965). 3.8 cm (h) x 5.2 cm (l) x 1.3 cm (p). Boîte d'allumettes avec allumettes et mention écrite. Source: *The Museum of Modern Art*

Le caractère ironique, auto-réflexif et fluctuant de cette création se dénote à même le rhabillage et la réécriture de la petite boîte d'allumettes sur laquelle on peut lire : « USE THESE MATCHES TO DESTROY ALL ART - MUSEUMS ART LIBRARY'S – READY-MADES - POP-ART AND AS I BEN SIGNED EVERYTHING WORK OF ART - BURN - ANYTHING - KEEP LAST MATCH FOR THIS MATCH – ». Cette invitation à brûler toute forme d'art, y compris l'œuvre de Vautier elle-même, traduit l'esprit révolutionnaire, transgressif, radical et interactif de Fluxus. L'intervention du public est directement sollicitée dans la réalisation du programme politique anti-institutionnel de *Total Art Match-Box*. La frontière entre l'artiste et le public s'effondre puisque l'actualisation de l'œuvre repose entièrement sur l'engagement des usagers qui deviennent les contre-joueurs de l'œuvre qu'ils sont invités à performer. Sous de

telles conditions de contre-jouabilité, le contrôle autorial effectue un pas notable de la production vers la réception.

Autrement, la matérialité de *Total Art Match-Box* (les allumettes de bois, la boîte en carton, le texte sur la couverture, etc.) ainsi que ses règles de jeu pointent vers une conception fonctionnaliste, éphémère et politique de l'objet d'art. Que ce soit pour allumer une cigarette, brûler une œuvre ou détruire les institutions artistiques, la possibilité d'utiliser le feu durant la contre-jouabilité proposée par la création de Vautier confère à la fugacité de cette dernière une valeur d'usage et une fonction sociale transgressive; tout le contraire de l'art bourgeois articulé autour du détachement, de l'observation introspective, de la valeur d'échange, de la stabilité et du principe apolitique de l'art pour l'art. La portion de l'énoncé indiquant « AS I BEN SIGNED EVERYTHING WORK OF ART - BURN - ANYTHING » insiste sur l'idée que tout peut être signé comme objet d'art tel qu'une boîte d'allumettes revêtue d'un énoncé textuel. Comme avec le ready-made, la labilité des frontières de l'art est présentée comme entièrement dépendante de la manière d'interpréter les objets et les actions de la vie de tous les jours. Par voie de conséquence, Vautier touche à plusieurs thèmes de prédilection des créations Fluxiennes, entre autres l'érosion de la barrière entre l'art et le quotidien, la désacralisation de l'objet d'art, la démocratisation de la création artistique (tout le monde peut créer puisque l'art est potentiellement partout) et la réhabilitation de l'artiste comme individu ordinaire (versus l'idée de l'artiste comme génie logé sur un piédestal institutionnel).

#### **5.4.1. Participativité**

En 1965, un second manifeste insiste davantage sur le caractère simpliste, ludique, humoristique et participatif de Fluxus (Vautier, 1965). Les idées de « fluxamusement » et d'« art-amusement » sont présentées comme des alternatives capables de faire contrepoids à une conception élitiste et mercantile de l'artiste et des beaux-arts. Cette philosophie refuse le statut professionnel, élitiste et autorial de l'artiste qui est dès lors ramené à son rôle d'individu ordinaire. Elle prône une forme de création éphémère, démocratisée et anti-consumériste qui valorise un non-art profondément mobile, accessible et festif. La mise en œuvre de ce programme ouvre davantage l'art au domaine du hasard, du bruit, du non-sens, des glissements inattendus, de l'indéterminé, de l'imprévisible et de la contingence. L'inertie de l'objet des

beaux-arts est confrontée par des œuvres-flux qui sont collectives, instables, fongibles et fugaces. Ces dernières prennent la forme de performances, de *happenings*, d'événements publics (les *Fluxfests*) ou encore de boîtes à surprises ludiques nommées *Fluxkits* contenant différents objets à manipuler tels que des cartes, des petits jeux absurdes, des casse-têtes illogiques, des affiches d'événements ou encore des partitions événementielles (les *event scores*) avec des règles pour réaliser des performances fluxiennes (voir Flanagan 2009, p. 96-102). Peu importe le type de manifestations artistiques préconisé, l'objectif n'est pas de valoriser le résultat final, mais bien le caractère ouvert, mouvant et interactionnel du processus collectif de création lui-même.

Pour souligner quelques exemples iconiques de partitions événementielles,<sup>11</sup> on peut renvoyer à *Cut Piece* (Ono, 1964) où Ono est assise seule sur une scène, stoïque, immobile et silencieuse. Devant elle se trouve une paire de ciseaux. La partition contient une suite d'instructions invitant le public à s'avancer sur scène à tour de rôle afin de couper un morceau des vêtements de l'artiste. Cette dernière se soumet complètement à l'activité des participants qui envahissent et déchirent son espace intime jusqu'au moment où elle décide de mettre fin à la performance. Un cas similaire s'articule à travers *Licking Piece* (Patterson, 1964) qui propose de couvrir le corps d'une femme de crème fouettée pour ensuite inviter le public à venir lécher la garniture. Dans les deux cas, la performance opère un effritement et une réécriture des frontières entre l'espace personnel et l'espace social, entre l'artiste et le public, entre l'objet d'art et sujet humain. La pièce musicale *Drip Music* (1962) de Brecht s'approprie l'idée de *4'33''* (Cage, 1952) et demande au musicien d'égoutter une source d'eau dans un contenant vide jusqu'à épuisement du liquide. Non sans rappeler la musique bruitiste des Futuristes italiens, la pièce de Brecht pose une réflexion sur la musicalité de la vie de tous les jours amenant ainsi à la conscience du public l'idée que la musique existe partout où on souhaite la percevoir. Dans la même veine, *Make a Salad* (1962) de Knowles rassemble un ensemble de légumes et d'outils de cuisine afin de guider la préparation d'une salade géante qui est ensuite servie aux membres du public. Encore ici, l'approche Fluxienne sert à étendre le domaine de la musique aux activités

---

<sup>11</sup> Dans la suite de cette section, je présente brièvement quelques performances qui m'apparaissent particulièrement représentatives de la philosophie fluxienne. Quatre d'entre elles ont été rencontrées dans Flanagan (2009) : *Cut Piece* (Ono, 1964), *Licking Piece* (Patterson, 1964), *Make a Salad* (1962) et *Play it by Trust* (Ono, 1966). Je m'inspire des descriptions de l'auteure que je bonifie de mes propres observations.

ordinaires de l'espace domestique. Cette réécriture musicale des marchandises et des actions anodines montre que l'art ne se loge pas uniquement dans les musées et les galeries, mais aussi dans l'harmonie des gestes simples, des objets communs et des interactions sociales. La volonté de rompre avec les modalités de l'art conventionnel s'exprime de manière plus brutale dans la composition *One for Violin Solo* (1962) de Paik. Cette dernière invite un artiste à tenir la tête d'un violon entre ses mains puis à élever l'instrument très lentement (durant 5 minutes) au-dessus de son corps avant de le fracasser violemment contre une table. Au cours de *One for Violin Solo*, l'éclatement des conventions musicales s'exprime à travers la dissonance et le bruit émis par la fragmentation du violon, et ce, au sein d'une démarche agressive qui manie habilement les thèmes de l'anticipation, de la tension et de la destruction.

Comme le suggèrent les exemples évoqués, les œuvres de Fluxus sont réalisées dans un esprit de participativité, d'interactivité, de collectivité, de choc, d'improductivité et d'amusement (le plaisir, le rire et la surprise sont de la partie). Dans ce contexte, l'artiste se charge de conceptualiser les règles de l'événement avant de laisser la création émerger du flux d'interrelations entre les instructions, les matériaux, l'espace commun, les individus et l'identité collective du public. Flanagan indique d'ailleurs que l'objectif de Fluxus est de créer un « espace et un environnement de jeu artistique multi-joueur » (2009, p. 139) dans lequel les participants sont amenés à contribuer et à s'approprier librement la création de l'œuvre qui se fait en direct. À ce titre, la performance est soumise aux aléas des interacteurs de sorte que le déploiement d'un concert ou d'un *happening* Fluxien se veut nécessairement multi-agents, incertain, contextuel et variable. Cette vision rompt avec l'art traditionnel qui valorise le contrôle individuel de l'artiste demandant aux « joueurs participants [de] devenir eux-mêmes des artistes et en offrant aux autres l'opportunité de se fixer des objectifs individuels lors d'une activité Fluxus » (Flanagan 2009, p. 186). En vertu de cette philosophie de création, on est mieux à même de comprendre dans quelle mesure la notion de jeu a su se tailler une place centrale dans ce mouvement artistique.

#### **5.4.2. Processus**

Fluxus engage l'art comme un processus ludique, c'est-à-dire comme une transformation de l'état de conscience, un changement d'attitude, un événement éphémère où « l'art se trouve

*dans l'action* » (Flanagan 2009, p. 185).<sup>12</sup> Comme l'explique Flanagan, l'investigation de la vie quotidienne par le jeu s'est cristallisée au sein d'une méthodologie d'expérimentation : « Several Fluxus artists created games as interventions that could work to open everyday life to more careful examination, rendering social moments as acts of exchange or opportunities to critique larger political situations » (2009, p. 139). L'appropriation fluxienne du jeu est parfaitement exemplifiée par l'installation *Play it by Trust* (1966) de Ono. Tel que l'indique Flanagan, l'artiste effectue un rhabillage du jeu d'échecs classique qu'elle peinture entièrement en blanc (2009, p. 113). On peut interpréter cet acte de recoloration en tant qu'équivalent d'un glitche graphique à avantage nul et à visibilité moyenne-basse qui pourrait très bien survenir lors d'une partie d'échecs sur ordinateur. Certes, la portée expressive d'une telle aberration chromatique peut possiblement se transposer de manière équivalente dans le monde du jeu vidéo. Cela dit, le potentiel paralogique d'un tel glitche est radicalement exacerbé sous la griffe de Ono qui contre-joue avec cette irrégularité dans une galerie de Londres au milieu des années 1960 (guerre froide, angoisse du nucléaire, assassinat de Kennedy, guerre du Viêt Nam, mouvement afro-américain des droits civiques, montée de la contre-culture, etc.). Dans ce contexte social, le choix du blanc s'ouvre à des possibilités ludiques et interprétatives singulières comme le mentionne Flanagan : « Le blanc, la couleur de la capitulation à la guerre, annule essentiellement les aspects compétitifs et conflictuels du jeu » (2009, p. 112). La profondeur de ce geste artistique et de ses implications en matière de contre-jouabilité mérite de plus amples considérations.

La description de l'œuvre proposée par le *Contemporary Art Museum St. Louis* (Camstl) permet de préciser davantage l'écroulement du *ludus* qui découle de la modification de la couleur : « By eliminating the color-based opposition of one side versus another, Ono dooms any attempt to successfully “play” the game beyond a series of initial moves to ultimate failure » (Camstl 2019). Les participants sont conviés à jouer jusqu'au point où il devient impossible de poursuivre la partie sans confondre les pièces. Pour prolonger la réflexion de Flanagan, on peut affirmer que l'activité ludique est l'objet d'une réécriture dès lors que l'enchaînement des

---

<sup>12</sup> Dans l'esprit ludique de Fluxus, l'art peut s'actualiser n'importe où, n'importe quand et avec n'importe quoi exactement comme le jeu. Une branche de bois devient une épée enchantée pour les joueurs qui décident d'entrer dans le « cercle magique » de Huizinga ([1951] 2011, p. 27) de la même façon que des ready-mades ou les actions triviales du quotidien peuvent s'envisager comme art à travers le regard de la personne qui s'y intéresse sous cet angle. C'est d'ailleurs ce qu'enseigne l'urinoir de Duchamp, les poèmes et les photomontages dadaïstes ou encore l'exploration de sons-bruits par les Futuristes et la musique indéterminée de Cage.

événements fictionnels est dévié de son cours normal. À un certain point, il n'est plus question d'une série d'attaques ni de planifications stratégiques individuelles et silencieuses orchestrées pour défaire l'armée de son adversaire et triompher suite à l'élimination du roi. Au fur et à mesure qu'il devient impossible de lire adéquatement la structure du jeu, le *ludus* se désintègre dans la confusion. On estime que l'expérience devient le site de déplacements hasardeux basés sur des estimations approximatives à propos de l'appartenance des pièces. Par cette mise à l'épreuve de la relation de confiance entre les joueurs, le récit de guerre, de conquête et d'élimination du roi est réécrit à l'image d'une histoire de négociation, de suspension concertée du conflit et de résolution pacifique de la situation.

La contre-jouabilité paralogique (de l'artiste et du joueur) de *Play it by Trust* recadre un objet du quotidien (les jeux) ainsi qu'une activité commune (jouer) à l'intérieur d'une « métaphore sur la futilité de la guerre » (Carmstl 2019). L'impossibilité de gagner, l'irrationalité du dysfonctionnement, le bruit lié à l'intervention du hasard ainsi que la nécessité d'apprendre à faire confiance et à discuter avec l'opposant deviennent les vecteurs d'un discours humaniste et pacifiste revalorisant « les aspects de l'humanité qui unissent plutôt que divisent » (Carmstl 2019). L'installation valorise ainsi l'alliance des individus, la compassion, la paix sociale ainsi que le dialogue comme mode démocratique de gestion des conflits, et ce, à contrario d'une mentalité de conquérant basée sur la loi du plus fort, le nationalisme, le militarisme et les fantasmes de domination impérialiste. Par le fait même, le rhabillage colorimétrique et la réécriture du jeu d'échecs mettent en lumière la malléabilité des relations structurantes qui existent entre les règles, les objets et les comportements humains. Il en résulte un message d'espoir rappelant que les procédures systémiques qui régulent la vie sociale restent flexibles et peuvent être changées en effectuant des efforts dialogiques. L'appropriation, la critique et la redéfinition des règles du jeu s'arriment à un projet politique focalisé sur le respect humain, la beauté du commun et l'harmonie entre les individus.

### **5.4.3. Performativité**

En tant que plateforme esthétique-politique, l'influence de Fluxus continue de hanter le *glitch art* sur plusieurs plans. Premièrement, en matière de ton, les deux approches partagent

des qualités carnavalesques.<sup>13</sup> D'un côté, le rire, le ridicule, l'ironie et l'amusement alimentent une jouabilité critique, bruyante et festive auprès des conventions de l'art et du vivre ensemble. D'un autre côté, on dénote une dimension provocatrice exprimée sur le mode de la transgression, du choc, de la destructivité et du renversement des rôles hiérarchiques. Il en résulte une exploration de l'artificialité, de la fragilité et de la porosité des seuils entre : privé/public, individuel/collectif, travail/loisir, art/jeu/quotidien; marchandise/artefact, erreur/esthétique, actuel/virtuel, logique/chance, contrôle/autonomie, ordinaire/extraordinaire, productivité/improductivité, etc. Cette jouabilité critique participe d'une réflexion esthétique, sociale et politique sur l'artisticité du quotidien et du commun. Ces deux mouvements résistent ainsi à l'acceptation tacite des normes et des protocoles qui gouvernent les frontières de l'art, du vivant et du social. En ce sens, les artistes du *glitch art* itèrent sur le programme fluxien en explorant la systémativité et la malléabilité des habitudes socio-techniques en contexte numérique.

Deuxièmement, Fluxus et *glitch art* ont en commun le désir de court-circuiter l'autorité institutionnelle des galeries, des musées, des grands théâtres prestigieux et des opéras luxueux. De la même façon que Fluxus réinvestit la rue, les salles ordinaires, les studios personnels, les maisons ou encore les stations de trains, le *glitch art* s'auto-produit et s'auto-diffuse à travers le web et les réseaux socio-numériques. Ce réinvestissement de l'espace public garde à distance une conception selon laquelle l'objet d'art doit absolument être produit et consommé en isolation entre les murs d'une institution. On dénote alors un écart par rapport au système de production, de distribution et de consommation de l'art bourgeois qui s'observe aussi dans la reformulation de la frontière entre l'artiste et le participant.

Troisièmement, la similarité du programme idéologique se constate par le rejet du rôle de l'artiste comme génie intellectuel, virtuose technique, membre d'une élite, vecteur d'originalité pure et incarnation par excellence des idées nobles et du bon goût. Qu'il s'agisse d'un *happening* d'art-amusement ou d'artefacts post-procéduraux, ce qui prime c'est le caractère spontané, événementiel et ludique propre à l'avènement anonyme et collectif du processus. On constate le signe-trace de cette tradition fluxienne dans la manière dont les artistes

---

<sup>13</sup> Au chapitre 1, j'ai expliqué plus en détail le rapport au carnaval. J'invite à consulter le tableau 1.1 (p. 104) pour revisiter la signification particulière de ce terme.

du glitche abandonnent leur contrôle autorial afin de donner préséance à l'expressivité de la machine et de l'utilisateur. Cette vision se prolonge dans une critique du rôle passif et instrumental de l'observateur dans le dispositif des beaux-arts. Dans l'optique de Fluxus et du *glitch art*, il importe de subvertir l'assujettissement du public à des normes de lecture caractérisées par l'introspection intellectuelle, le regard froid, l'attitude désintéressée et désincarnée ainsi que l'évaluation calculée, silencieuse et bienséante d'objets d'art envisagés comme étant sacrés et intouchables. Pour Fluxus, l'observateur solitaire se métamorphose en public participatif qui interagit bruyamment avec son corps afin de créer, de toucher et même de goûter l'œuvre. Pour le *glitch art*, l'utilisateur est interpellé en tant qu'interprète, participant et souvent comme interacteur invité à s'appropriier les techniques créatives mises en commun ou encore à partager des matériaux culturels (pensons au projet *Failed Memory* de Szauder qui sollicite des images d'archives auprès de son public). Le récepteur est amené à performer l'œuvre et à s'engager dans la culture du glitche pour devenir un *prosumer* (mot-valise entre les termes anglais « producer » et « consumer ») comme le souligne Menkman :

The genre of glitch art draws heavily upon spectator literacy (references to media technology texts, aesthetics and machinic processes) as well as on knowledge of more 'conventional' canons of media-reflexive modern art. Accordingly, glitch art prompts the spectator to engage not only with complex themes, but also with complex subcultural and meta-cultural narratives or gestures, presenting considerable cognitive challenges. Users do not consume but instead become prosumers, active participants in a culture invested in constant re-definition (2011, p. 58).

Cette vision participative et performative de l'art se transpose dans l'éthos du faire soi-même ainsi que dans l'esprit démocratique et multi-joueur de ces deux mouvements. C'est en valorisant cette ligne de pensée que ces courants relayent une conception accessible, collectiviste et appropriative à la fois de l'acte de création et de l'activité de réception. Le design du processus est ouvertement communiqué. Les outils créatifs sont mis en commun. Les matériaux sont constamment remixés. Les savoirs et savoir-faire sont distribués au sein d'un réseau interconnecté d'acteurs et de projets artistiques qui se déploient suivant les principes de l'intelligence collective. La participation de Szauder au projet d'art urbain de *Leo & Pipo* est emblématique de cet éthos de collectivité, de collaboration et de partage.

Quatrièmement, le programme Fluxien brille de sa *présence non présente* au sein des œuvres du *glitch art* en fonction d'une vision éphémère et processuelle de l'art compris comme

phénomène qui peut s’actualiser partout dans le quotidien, et ce, même à travers les erreurs. Les créations se doivent d’être vivantes, instantanées et maintenues en état perpétuel de flux comme c’est le cas avec des performances comme *The Collapse of PAL* (Menkman, 2010) et *Evidence Of Time Travel* (Leigh, Foxx et D’Agostino, 2014) qui évoluent au fil du temps. On remarque d’ailleurs une tendance chez les artistes du glitche à préconiser les séries d’œuvres évolutives qui demeurent non-finies, en cours et fréquemment altérées. Les dimensions ouvertes et indéterminées se présentent alors comme une importante ligne de continuité. Au même titre que l’art de Fluxus, l’art du glitche se pense comme un *happening* au sens où il est généré sur demande et en direct à chaque nouvelle itération, exactement comme l’actualisation des partitions événementielles de Fluxus. Par voie de conséquence, le *glitch art* revêt les qualités processuelles et ludiques des œuvres fluxiennes, notamment via l’essai-erreur, le réemploi, l’improvisation libre, le plaisir des contingences, les bricolages technologiques ou encore l’utilisation paidienne des logiciels (parfois littéralement des jeux vidéo comme chez Visconti). Le parallèle s’étend jusque dans le potentiel utile des créations lorsque ces dernières génèrent de nouvelles formes esthétiques, des valeurs d’usage et parfois des innovations technologiques. Cette conception s’oppose à une vision conservatrice de l’objet d’art pensé comme marchandise inerte dont le prestige repose sur sa valeur d’échange développée dans un système capitaliste basée sur l’offre et la demande ainsi que sur l’accumulation ostentatoire de capital. À la lumière de ces quatre lignes de prolongements, on comprend mieux le parallèle établi par Polansky dans son article « Patchwork Hedrons » entre le glitch art, le dadaïsme, Fluxus et le mouvement punk :

It makes sense that glitch art would, in general, occupy itself with ideas of brokenness, death, corruption, disembodiment, mutilation, chaos, irrationality, sensation, stream-of-conscious, pure feeling, pure energy. I don’t just mean as a matter of process, but as a matter of history: the Fluxus movement, exemplified perhaps the best by Korean artist Nam June Paik, has roots in Dadaism [...] which itself was a strong philosophical and aesthetic influence on the punk movement. We may even draw connections between “glitch” as a sensibility, perhaps, and “punk” ideology, in terms of the repurposing and deliberate corruption of materials, impropriety, declarations of radicalism, of systemic dismantling or at the very least interrogation, and so on. I think it’s no accident that “glitchpunk” is generally understood as a modern aesthetic, a DIY and “fuck the system” attitude as applied in the digital age (2014).

L’appréhension du glitche dans l’optique du flux clarifie la performativité poétique et critique de l’artefact, et ce, autant pour les créateurs que pour les récepteurs. La prochaine

section viendra mettre l'héritage du cinéma expérimental à contribution de ce tracé artistique dans le but de discerner avec plus d'acuité les dimensions matérielles et référentielles du glitche.

### 5.5. Cinéma matérialiste

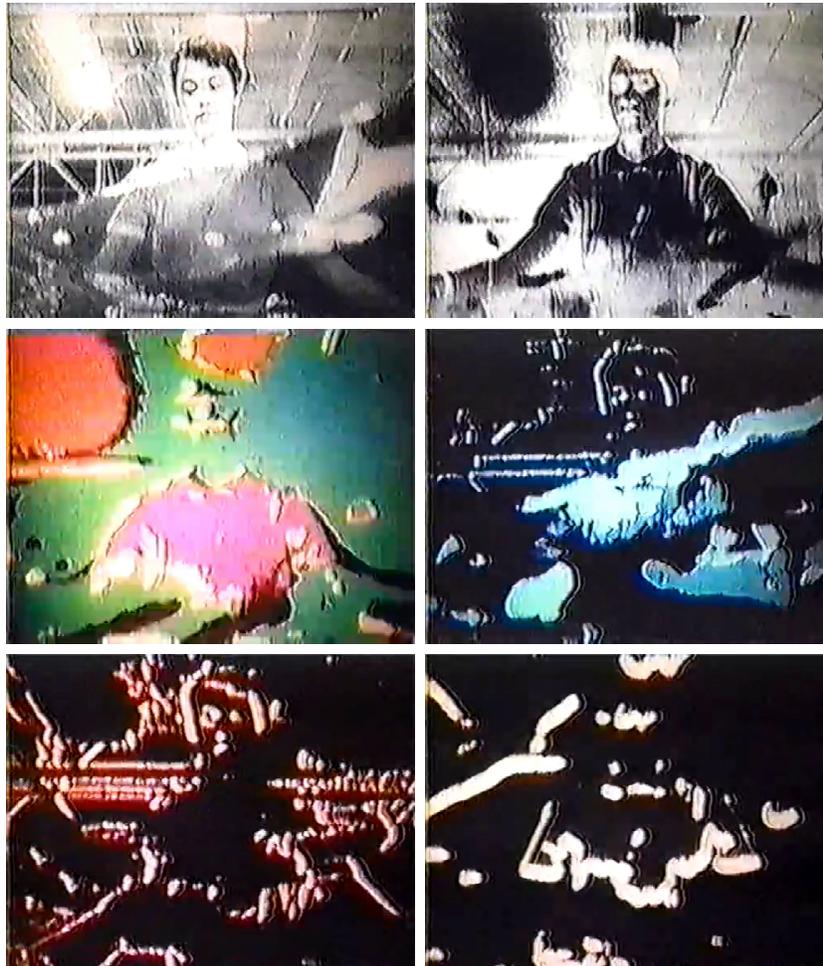
Dans son examen historique du glitche, Betancourt (2017, p. 53) ramène la notion de marqueurs de matérialité au cœur de sa réflexion en référence au cinéma structuraliste/matérialiste des années 1960 et 1970 représenté entre autres par Stan Brakhage, Michael Snow, Paul Sharits et Hollis Frampton, Peter Gidal et Malcolm LeGrice. En s'intéressant au caractère anti-illusionniste à cette catégorie de films, Betancourt voit un rapport de continuité directe avec le glitche :

Material dimensions of glitch enable a reappropriation of historical production that is easily associated with earlier fetishes of the artist's "hand" in historically materialist art. The material features of historical cinema (camera, lenses, graininess, flicker) draws attention to the mechanical photographic medium itself; a similar collection of features could be readily identified for digital media, including but not limited to resolution, compression, artifacts— as well as technical errors of all types in any reproduction technology (2017, p. 7).

Cubitt formalise quant à lui une pensée identique dans son article « Glitch ». Il précise que le glitche représente un « artefact de la matérialité du média » (2017, p. 20). Il utilise le terme autant pour parler de média électronique que pour désigner les bruits des médias analogiques tels que « de la poussière et des rayures sur un film, des taches sur un écran de cinéma ou une imperfection dans la lentille » (2017, p. 19). Le glitche est théorisé comme signes des conditions matérielles d'existence d'une œuvre :

Analog video glitches are preeminently artifacts of the machinery of recording and editing. They are evidence of the handling of the tape, of its physical passage through moments of history, and in the case of some glitches (comet tails from tube cameras, horizontal marks traversing the image) marks of moments of recording and of playback. Disintegration of the image is evidence of the integrity of the tape itself as inhabitant of history (2017, 24).

Au cours de mon parcours de cinéphile et de chercheur en études cinématographiques, j'ai été marqué par un film expérimental tout à fait significatif pour raisonner le glitche dans l'optique du marqueur de matérialité. Dans *Variations on a Cellophane Wrapper* (Rimmer, 1970; Fig. 5.8), le cinéaste contre-joue avec une micro-séquence de film trouvé (*found footage*) de moins de 10 secondes qu'il fait tourner en boucle. L'extrait montre un plan taille frontal et



**Figure 5.8 :** Captures d'écran tirées d'une version en ligne de *Variations on a Cellophane Wrapper* (Rimmer, 1970). Source : DeFacto (2015).

fixe d'une travailleuse à l'intérieur d'une industrie. La femme déroule une pellicule plastique transparente qui fait la largeur totale du cadre. Dans un mouvement de vague qui se dirige vers l'avant-plan, on voit la membrane s'élever devant la protagoniste située à l'arrière-plan pour virevolter de tous ses reflets lumineux face à la lentille de la caméra. Aussitôt que l'entièreté de l'image est enveloppée, une coupe au montage (et plus loin des transitions en fondue enchaînée) relance la boucle.

Durant les huit minutes où se réitère le procédé, une bande-son rappelant la musique bruitiste et industrielle se compose d'une série de micro-battements inégaux qui s'apparente à un moteur de motocyclette en marche. Graduellement, la cadence sonore s'accélère à mesure que l'image subit des variations de plus en plus drastiques telles que l'augmentation de

l'exposition, l'intensification du contraste et l'alternance avec les images tirées du négatif. La dégradation du mimétisme s'accroît lorsque Rimmer introduit de violents effets stroboscopiques dont l'apparition est appuyée par des pulsations réverbérées de bruits blancs et ponctuée par des répétitions de diverses notes de musique oscillantes, aiguës et atonales. Cette surcharge sonore à la fois éclectique et bizarroïde fait tendre l'expérience dans le registre de la science-fiction à mesure que le corps de la femme se confond avec les motifs d'abstractions kinesthésiques qui lui donnent l'allure effrayante d'un fantôme informe qui hante la matérialité du film. L'intensité monte avec l'intervention clignotante de la couleur dans la boucle séquentielle, notamment le bleu, le vert, l'orange et le jaune.

Dans le dernier mouvement du film, la disparition subtile des micro-battements motorisés laisse place à des vagues perpétuelles et lentes de bruits blancs. On entend quelques répétitions de notes de musique électronique, des bribes de voix radiophonique et des fragments de chant. Une imposante rumeur ralentie de grondement métallique et cylindrique s'installe comme ambiance sonore. À l'image, le stroboscope multicolore bat son plein. Le clignotement contraste avec la rythmique entrecoupée des mouvements du corps et ceux de la pellicule plastique qui apparaissent ralentis, charcutés et parasités de micro-sauts réalisés au montage. Une suite minimaliste et espacée d'impacts de gong électronique dynamise la finale. Progressivement, l'espacement entre les notes se fait de plus en plus court alors que l'ambiance subit des effets de réverbération et de déphasage toujours plus prononcés. À son apogée, la texture sonore ressemble à une alarme qui sonne sur un fond de modulation de phase à moyenne-haute fréquence. La clôture visuelle opère une transition colorimétrique vers le noir où seulement les contours des éléments représentés sont visibles grâce à une démarcation par de très gros grains produisant l'impression que des perforations circulent sur la surface de l'écran. Plus le générique approche, plus la noirceur domine la représentation et plus les grains se font rares et prononcés jusqu'à la disparition complète de l'image.

Comme le souligne Sinclair dans sa présentation de l'œuvre sur la plateforme de préservation du patrimoine cinématographique canadien *Canada on Screen* : « *Cellophane's* preoccupation with process — its progressive obliteration of the “content” of its originary image, calling attention to itself as an artifact of photo-mechanical and photochemical processes — places it very much in line with the rigorous standards of structuralist/materialist cinema »

(n. d.). En effet, les marqueurs de matérialité comme la figure de la boucle (rappelant le geste de rephotographie et de montage), les images négatives, les tâches surexposées, les filtres de couleurs, les clignotements qui surexcitent le nerf optique, les modifications de la vitesse de défilement, la démarcation des contours lumineux sur fond noir et l'exacerbation de la granularité de la pellicule 16mm viennent atrophier le mimétisme pour donner préséance à la physicalité photosensible du processus d'énonciation photographique. Le glitche participe ainsi d'une contre-jouabilité paralogique qui permet au cinéaste de procéder au rhabillage de matériaux filmiques préexistants afin d'explorer la matérialité et la mécanique du média.

Les traits esthétiques de la répétition, de la fragmentation, de la complexité et des rayures permettent à Rimmer d'opérer une profonde réécriture du bout de film trouvé. Ce dernier s'ouvre dès lors à de nouveaux registres d'interprétation. Ma lecture de cette instance de jouabilité critique décode un récit tout aussi inquiétant que magnifique. La femme apparaît coincée dans une boucle temporelle qui dématérialise son corps et la transforme en figure angoissante. Prise dans ce flux continu d'aller-retour de moins en moins cohérent entre la figuration et l'abstraction, l'identité de la travailleuse s'efface dans les motifs formels. Sa corporalité et son identité fusionnent avec la machine industrielle et la pellicule plastique qu'elle manipule avant de se dissoudre entièrement, par l'entremise du glitche, dans la machine cinématographique et la chimie de la pellicule filmique. Considérant la musicalité machinique, sinistre et rétro-futuriste de la bande-son, on ne peut que rester perplexe devant une telle élégance esthétique réduisant la femme à un processus mécanique abstrait. D'un côté, la résurgence sporadique du mimétisme donne l'impression que le personnage lutte pour conserver son intégrité mentale et physique au rythme du montage filmique et de la chaîne de montage capitaliste. De l'autre côté, la dissolution du corps dans les abstractions kinesthésiques suggère une tension entre l'échec de la préservation de soi et l'accès à une libération poétique par l'entremise du glitche. La femme semble désertier la dureté de son travail répétitif en s'évadant par la beauté formelle des pores lumineux et colorés qui perforent la représentation. Sous une lentille *anarchéologique*, l'interaction entre le glitche et la substance sémiotique de l'œuvre réécrit la narrativité de l'image dans l'optique d'une tension esthétique-politique entre l'aliénation mécanique du travail industriel à la chaîne et l'émancipation poétique dans les formes artistiques.

L'esprit du cinéma expérimental de réemploi se retrace dans le *glitch art* par l'entremise d'une jouabilité critique auprès de matériaux audiovisuels rhabillés en vertu d'une étude auto-réflexive du média et de son historicité. Un lieu de rencontre évocateur de ces deux mouvements se manifeste dans la série de films expérimentaux *Lossless 1-5* (2007-2008) de Baron et Goodwin.<sup>14</sup> Cette enquête cinématographique s'intéresse à l'impact du numérique sur la matérialité du film et sur l'activité de visionnement dès lors que l'image argentique sur une pellicule cède le pas au rendu graphique basé sur un flux de données immatériel. Tel que le relève Hudson dans son article « Digital Performances », ce projet « situates experimental and commercial film within new media ecologies, using custom software to control film's dematerialization as it is compressed for storage on DVDs and streaming on the Web » (2009). Dans le cas spécifique de *Lossless #3* abordé au chapitre 4 (voir p. 228-229), c'est la mécanique des protocoles du codec MPEG-2 qui permet d'illustrer les transformations ontologiques subies par le film réemployé *The Searchers* (Ford, 1956) après son basculement dans le domaine du numérique. Hudson détaille les procédés de brouillage de compression au cœur de l'œuvre :

By removing fully resolved 1-frames digital equivalents for keyframes from an MPEG-2 of the film, the algorithms for intermediate frames anticipate the color of pixels within each frame in an attempt to connect them into clean images. The film's iconic long shots of Ford's cowboys are rendered as a human sludge, unfurling across the majestic landscape of Monument Valley, which, since it is rendered by RLE [Runlength encoding], is pulled apart in graphic blocks by the passing movement (2009).

En retirant des images de référence principales, chaque nouvelle scène s'amorce avec une image cohérente. Au gré des mouvements des personnages et de la caméra, la représentation se métamorphose en longs étirements de pixels qui envahissent l'écran pour former une toile abstraite. L'abstraction est interrompue par le re-surgissement du mimétisme au moment où chaque coupe réintroduit la première image cohérente du plan suivant qui se dégradera à son

---

<sup>14</sup> Je dois les fondations de l'analyse qui suit au professeur et archéologue du cinéma de réemploi Habib qui a accepté de m'accueillir dans son séminaire « Poétiques de l'archive cinématographique » à l'occasion d'une séance intitulée « Poétiques de l'accident : De la ruine au *glitch* » donnée le 9 novembre 2017. Dans le cadre de cette participation, j'ai découvert *Lossless #3* (Baron et Goodwin, 2009) ainsi que le texte de Betancourt « Glitched Media as Found/Transformed Footage: Post-Digitality in Takeshi Murata's *Monster Movie* » (2017). La suite de mon argumentation est le résultat d'approfondissements personnels qui appuient et déploient autrement l'essence du débat qui a innervé la réflexion durant le séminaire.

tour et ainsi de suite pour chaque plan. Il se crée une alternance constante entre la représentation mimétique cohérente et la décohérence non-mimétique du glitche.

De manière similaire à *Variations on a Cellophane Wrapper*, le recours à l'intertextualité du film trouvé permet de créer un leitmotiv de référence à travers lequel évaluer la différence de texture qui existe entre le film original en 35mm et les aberrations de la version numérique causées par une distorsion des instructions de lecture contenues dans le fichier MPEG-2 trafiqué. Dans un billet intitulé « Lossless » sur son blogue *Diagonal Thought*, le chercheur et curateur en études cinématographiques Debuysere effectue un retour sur l'atelier "Designing for Forgetting and Exclusion" tenu du 13 au 15 avril 2007 à l'Université de Californie à Los Angeles. L'auteur rapporte ce qui semble être les propos de Baron ou de Goodwin au sujet de la fonction du réemploi dans leur projet *Lossless* :<sup>15</sup>

We see lossless as a starting point, an entry into a new form which uses existing work only to introduce an investigation into the textures and potential of a new medium. The lossless series uses references to facilitate experiments in a new medium. What otherwise might be disconnected abstraction has a clear referent (work by Maya Deren & Alex Hamid, John Ford, Ernie Gehr, Busby Berkeley) that helps us look at the ways representation in digital video departs from traditional (film) cinema" (Goodwin et/ou Baron cité dans Debuysere 2008).

Dans *Lossless #3*, l'altération de la source originale constitue un geste de jouabilité critique qui travaille sur plusieurs plans. D'abord, on infère une contre-jouabilité paralogique puisque le saccage de la version MPEG-2 de *The Searchers* présuppose un piratage de l'œuvre originale afin de transcoder une itération numérique malléable. Ce geste de désobéissance autorise la création de glitches afin de contre-jouer avec la signification du film de Ford sur le mode du rhabillage et de la réécriture. Hudson offre une interprétation d'une grande richesse au sujet de l'une des redirections de sens possible :

Lossless #3 (2008) disrupts the absolute certainty of The Searcher's colonial logic, embodied in Ethan Edwards, whose violent racism and misogyny erupts in an enraged search to find and murder his niece Debbie, held "captive" by Native Americans. [...] Lossless #3, ideological certainty collapses upon itself when the 1-frames are removed, destabilizing the markers upon which much of the visual regime of colonial racism hinges. Horses and humans become indistinguishable, as do different "races" (2009).

---

<sup>15</sup> J'utilise une formulation prudente dans la mesure où il m'est impossible de valider le programme de l'atelier qui a été mis hors ligne. Ce manque d'information ne permet pas de savoir dans quel contexte *Lossless 1-5* fut présenté ni les intervenants en présence. Il faut donc ici se fier à la parole de Debuysere.

L'analyse de Hudson est en effet d'une grande précision à laquelle je tiens à ajouter quelques précisions. Le conflit entre la nation amérindienne des Comanches et les patrouilleurs du Texas s'efface derrière une valse de silhouettes pixélisées et dépersonnalisées qui se dématérialisent en laissant derrière elles de longues traînées mouvantes de couleurs et de lignes inégales. Les paysages désertiques et montagneux se transforment en tableaux abstraits bleutés et bruns dans lesquels se perdent les sujets devenus méconnaissables. Certains plans d'ensemble combinés avec des mouvements panoramiques donnent l'impression que les troupes qui se déplacent à cheval fuient le flux de pixels qui les pourchassent alors que d'autres de ces panoramiques suggèrent que les personnages foncent vers une sorte de vide ou de non-lieu composé de rayures horizontales bordant une extrémité du cadrage. La chasse à l'homme et le massacre sont ainsi dilapidés par le glitche et engloutis dans les abstractions numériques qui luttent contre la représentation mimétique dans un jeu de va-et-vient qui paralyse le spectacle de la violence et redirige l'attention sur le pouvoir transformateur de la plasticité formelle. En ce sens, le glitche démarque moins la détérioration du support que l'injection d'une valeur ajoutée signifiante par-dessus la première couche de sens. C'est précisément la possibilité de cette jouabilité critique entre la post-procéduralité du glitche et l'intertextualité qui potentialise la relecture critique axée sur l'interruption sémiotique de l'iconographie coloniale encodée dans *The Searchers*.

Dans un autre ordre d'idées, la performativité du film de réemploi lui-même révèle et étudie une transformation ontologique du cinéma. *Lossless #3* manifeste un basculement entre deux ontologies. D'un côté, une expérience filmique reposant sur un faisceau lumineux qui traverse des tâches photochimiques imprimées sur une pellicule 35mm défilant à 24 images par seconde dans un appareil projetant l'image sur un écran. D'un autre côté, une expérience filmique supportée par la cadence du cycle d'horloge d'un processeur informatique qui redessine des lignes de pixels sur un moniteur à partir d'instructions de lecture et de bits d'information algorithmiquement compressés dans un fichier numérique. L'exploration matérialiste de Baron et Goodwin illustre que le glitche a non seulement le potentiel d'entrer en dialogue avec les éléments figuratifs pour ouvrir les couches de sens d'une œuvre, mais aussi de nourrir un méta-discours sur l'évolution d'un média.

### 5.5.1. Référentialité du glitche

Betancourt retrace l'héritage du cinéma matérialiste au sein du *glitch art* dans une perspective sémiotique selon laquelle le glitche « peut fonctionner comme symbole d'une défaillance numérique » (2017, p. 126) de la même manière que les marqueurs de matérialité incarnent des représentations symboliques du film dans le film. Ce rapprochement conceptuel met en valeur les qualités indicielles du glitche. Les artefacts post-procéduraux se manifestent ainsi comme autant de signes-traces du processus énonciatif numérique. Une telle conception est relevée par Cubitt qui rattache le glitche à l'idée de réalisme : « Tout comme les événements candides et fortuits captés par les caméras, les glitches consolident l'idéologie du réalisme et du direct dont dépend la diffusion » (2017, p. 29). Ce rapport de continuité entre le glitche et le réalisme propage une conception du « glitche-comme-enregistrement » (*glitch-as-record*) du réel pareillement aux potentiels de l'image photographique, « rendant ainsi le glitche réaliste selon les mêmes termes » (Betancourt 2017, p. 55).<sup>16</sup> En tant que signe référant à des composantes informatiques ou protocoles numériques sous-jacents à la représentation (pixel, résolution, protocole d'encodage/décodage, artefacts de compression, algorithme, processeur

---

<sup>16</sup> Lorsque Betancourt problématise le glitche dans l'optique du réalisme, il critique le projet politique du cinéma matérialiste et anti-illusionniste. Il s'oppose à la dialectique matérialiste comme méthode révolutionnaire contre les formes du capitalisme incarnées par le cinéma commercial et illusionniste. Selon lui, il est tendancieux de poser l'abstraction matérialiste comme seule et unique antithèse valable pour lutter contre les illusions aliénantes du cinéma dominant blâmé pour ses manipulations surnoises du réel et du spectateur. Pour Betancourt, il est fallacieux de prétendre que les marqueurs de matérialité sont des preuves documentaires non-manipulées, transparentes et honnêtes de la production. Il est tout aussi malhonnête de laisser croire que le glitche est une matérialisation du réel dans la médiation alors qu'il s'agit d'une construction sémiotique au même titre que les signes qui circulent dans le cinéma illusionniste. Selon le théoricien, il faut éviter cette approche réductionniste où le seul moyen légitime de renverser la cible du discours (l'art commercial illusionniste) est par sa négation complète (via un art matérialiste anti-illusionniste). Cette méthode exclusionniste a pour effet de dicter les « bonnes » et les « mauvaises » manières de créer, d'interpréter et de critiquer les œuvres. Par conséquent, elle rejette toutes formes d'expression et d'objection alternatives au sein d'un extérieur non-révolutionnaire qui fait obstacle. Le problème est celui d'un essentialisme tautologique qui justifie lui-même la validité de ses objets et de ses méthodes en excluant tous autres objets et méthodes provenant de l'extérieur. Dans cette prophétie auto-réalisatrice, l'individu est considéré à tort comme un agent passif, malléable et sans capacité de jugement qu'il faut éduquer et libérer des structures oppressives du capitalisme. Cette approche révolutionnaire est problématique parce qu'elle impose une formule de production et de consommation orthodoxe et totalitaire tout aussi oppressante. Betancourt invite alors les artistes du glitche à sortir de la tradition artistique et intellectuelle du matérialisme dialectique hérité des arts modernes et de l'École de Francfort. Il demande à ce que le glitche soit travaillé au-delà d'un anti-illusionniste et d'un abstractionniste radical. Il convie ainsi les artistes du glitche à entrer en interaction avec la sémiotique, la narrativité et l'imaginaire des œuvres afin de faire émerger un engagement critique du côté d'un interprétant considéré comme actif, perspicace et empreint de discernement. Cette mise au point est l'occasion de rappeler que le message critique d'une œuvre du *glitch art* n'est pas inhérent à ses abstractions non-mimétiques, mais bien construit par l'interprétation.

informatique, flux de données, disque de stockage, etc.), le glitche agit comme signe auto-réflexif qui réfère à ses propres mécanismes de production.

Dans le contexte du cinéma de réemploi, la fonction référentielle du glitche est mise en dialogue avec la masse sémiotique du film réutilisé. Dans son article « The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error », Khaikin clarifie cette transposition signifiante en abordant la distinction entre les œuvres purement abstraites du *glitch art* et celles qui s'approprient des images d'archives :

An initial source of narrative within glitch art may be found in the very nature of decay; an image's corruption can appeal poetically to error, chance and brokenness. When personal or historical photography acts as the source material for image degeneration, glitch art is no longer limited to a self-referential identification in visual form; it is no longer glitch art for the sake of glitch. Deliberately corrupted photography enables elements of symbolism, thereby creating active dialogue between artists and viewers (2014).

Des exemples de films de réemploi comme *Variations on a Cellophane Wrapper* et *Lossless #3* témoignent de l'interaction sémiotique du glitche avec les autres signes qui composent l'œuvre citée. Dans ces deux cas, ce qui libère la richesse expressive du glitche, c'est la possibilité de dépister en lui les signes-traces de ses conditions de possibilité afin de mettre ces dernières en dialogue avec la masse sémiotique de l'œuvre. Suivant cette observation, trois couches de référence s'illustrent au sein d'une telle instance de jouabilité critique. Dans un article de 2017 intitulé « Glitched Media as Found/Transformed Footage: Post-Digitality in Takeshi Murata's *Monster Movie* », Betancourt détaille cette triple juxtaposition en référence à *Digital TV Dinner*, un raisonnement qui s'applique de manière identique à *Lossless #3* :

The identification as *found footage* is a double reference: both an image of what it is, Bazin's *ontological* realism; and a reference to the film it was extracted from, the indexical source. The *past* that is recreated is simultaneously the past shown by the image contents and the past of its original media source. Glitch productions, such as *Digital TV Dinner*, add a third element—the immanence of digital processes made apparent in the glitch itself, literally transforming the doubled historical referents via the visible, autonomously encoded processes (Betancourt 2017).

Le cinéma expérimental de réemploi précise une particularité référentielle du glitche qui est de potentialiser un plan d'interprétation post-procédural au sein duquel sont mis en relation la réalité ontologique représentée à l'image (le récit colonial de *The Searchers*), le contexte sociohistorique du film original (le cinéma classique hollywoodien des années 1950) et le plan

des processus numériques (le flux de données informatique et les artefacts de compression du codec MPEG-2). Le parallèle entre le *glitch art* et le cinéma matérialiste se dénote non seulement dans le potentiel de redirection critique de la signification, mais aussi à travers l'opacification et la re-conceptualisation des conditions matérielles et socio-historiques du film cité. Par l'entremise de cette aimantation du regard analytique vers les nappes du passé ainsi que leur substrat matériel et historique, le glitche transcende ses qualités auto-réflexives pour devenir méta-discursif, méta-commentatif et méta-culturel. C'est précisément cet embrayage vers de seconds degrés de sens qui permet au spectateur de *The Collapse of PAL* ou de *Lossless #3* de réfléchir aux transformations ontologiques et sociales encourues par le cinéma classique et la télévision analogique dès lors que lesdits médiums pénètrent le champ du numérique.<sup>17</sup>

Le tracé artistique élaboré jusqu'à présent a repositionné le glitche dans la lignée du bruit, des objets trouvés, de l'anti-art dadaïste, du flux des performances fluxiennes et des marqueurs de matérialité du cinéma expérimental. J'introduirai maintenant un dernier mouvement artistique d'avant-garde : l'art vidéoludique (*game art*). Au regard de ma thèse, ce passage est une étape fondamentale pour évaluer l'utilisation du potentiel ludo-politique du glitche vidéoludique puisque l'artefact se retrouve au cœur de ce courant et de sa rhétorique.

## 5.6. Art vidéoludique

En s'intéressant spécifiquement au glitche dans le domaine du web et des logiciels (avec une petite section sur les jeux vidéo), Goriunova et Shulgin établissent un lien avec la notion de marque qui n'est pas sans rappeler le rapprochement avec les marqueurs de matérialité. Les auteurs conceptualisent les glitches en tant que « cœur esthétique de l'informatique, *marqueurs* de (dys)fonctions, de (ré)actions et d'(é)motions émanant des assemblages humain-ordinateur » (2008, p. 111; je souligne). En tant que « manifestation d'une esthétique logicielle authentique » (2008, p. 111), l'artefact offre la « possibilité de jeter un coup d'œil à la structure interne du

---

<sup>17</sup> Je profite de cette ouverture sur la télévision pour souligner que les observations sur le cinéma expérimental se transposent d'une manière très similaire à l'art vidéo en tant qu'héritage du *glitch art*. Les œuvres déjà évoquées *Magnet TV* (1965), *Digital TV Dinner* et *The Collapse of PAL* sont d'ailleurs trois exemples de réalisations vidéographiques importantes du *glitch art*. Ces créations entrent en résonance avec diverses techniques basées sur l'appropriation et le détournement des machines afin d'étudier la matérialité de la télévision et du signal vidéo. Au même titre que le cinéma expérimental, l'art vidéo inscrit sa *présence non présente* dans les œuvres du *glitch art* à travers des opérations sémiotiques référant au substrat matériel du média télévisuel et vidéographique.

logiciel » (2008, p. 114). Dans cette vision des choses, l'objet d'étude est reconnu pour sa capacité à innover une réflexivité informatique non seulement sur le plan du logiciel, mais aussi des fonctions, des actions et des mouvements de l'utilisateur.

Dans son article « The body of the gamer: game art and gestural excess », le théoricien du jeu vidéo Apperley partage indirectement la vision de Goriunova et Shulgin lorsqu'il précise que « le glitche exposer la médiation » (2013, p. 147). Krapp défend une position similaire dans son chapitre de livre « Game Glitch » (2016). À travers sa réflexion, le théoricien souligne : « Tout peut briser l'illusion d'un monde de jeu immersif et rappeler au joueur les conditions de possibilité logicielles et matérielles du jeu » (2016, p. 212). Pareillement à Betancourt et Cubitt dans le contexte du cinéma et de l'art vidéo, Krapp érige les glitches au rang de marqueurs de matérialité propres au jeu vidéo comme forme d'art :

One might conclude, however provisionally, that *gaming glitches are part of the art form* in the same way that brushstrokes are part of painting. Game developers may be tempted to regret this comparison as little consolation to a user who just had a program crash or indeed to a programmer who is trying to debug the system. However, *the glitch may be that hairline fissure that can widen on to new vistas in gameplay and game studies*—and thus on to better mistakes (2016, p. 216; je souligne).

L'art vidéoludique se distingue de la création de jeu conventionnelle en tant que mouvement artistique réfléchissant la matérialité du jeu vidéo pensée à la fois comme machinerie, plateforme idéologique et ensemble de pratiques culturelles. Dans son article « Discourse Engines for Art Mods », Poremba définit cette initiative en tant que « manipulation créative du logiciel, ou de la combinaison matériel/logiciel, d'un jeu numérique dans un contexte artistique » (2010, p. 2). Parmi les figures importantes de cette tendance, on peut énumérer le duo Jodi (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans), Cory Archangel, Brody Condon, Joan Leandre, Anne-Marie Schleiner, Heath Bunting, Tom Betts, Joseph DeLappe, Margarete Jahrmann, Max Moswitzer, Sylvia Eckermann ou encore Mathias Fuchs. À la suite d'une revue de la littérature sur ce champ artistique, Apperley (2013, p. 144-145) recense trois modes d'expressivité dominants – l'esthétique du glitche, la performance et le machinima – ainsi que trois techniques créatives majeures : la réinvention, l'appropriation et la modification.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Les techniques de l'art vidéoludique entretiennent beaucoup d'affinités avec les trois modes d'intervention de la jouabilité critique conceptualisés par Flanagan, soit la contre-jouabilité, le rhabillage et la réécriture. Je conserve

Selon Poremba, l'articulation de ce programme artistique peut se comprendre en fonction de quatre cibles discursives avec des stratégies rhétoriques propres. Premièrement, il est question de la promotion d'une auteurialité ouverte qui s'inscrit dans une critique politique du contrôle auteurial et de la propriété intellectuelle de l'industrie. L'éthos punk du faire soi-même, le sabotage iconographique et le ready-made participent ici d'une revendication de la modificabilité des jeux et de la liberté créative des consommateurs. Deuxièmement, l'art vidéoludique s'envisage comme médias tactiques. Ici, le détournement, la subversion, le collage, la parodie et l'appropriation créative s'incluent dans une forme d'opposition face à « une industrie de jeux commerciaux [devenue] monolithique, peu créative et hégémonique » (2010, p. 5). Troisièmement, ce courant relève de l'art vernaculaire ou folklorique situé dans la continuité du *fan art* et du *hacker art*. Ces pratiques créatives et populaires transitent par l'ironie et la distanciation afin de revaloriser les interactions sociales, la construction de communautés et le partage des significations. Quatrièmement, Poremba associe l'art vidéoludique aux beaux-arts. Dans ce contexte, le jeu vidéo s'appréhende comme une forme culturelle pour articuler une critique sociale située dans le prolongement des influences que j'ai abordées précédemment « telles que Dada, Fluxus, Pop Art, Found Art, Art d'appropriation et art graffiti; ainsi que des artistes spécifiques comme Marcel Duchamp et Yoko Ono » (2010, p. 8).

Afin de présenter et d'exemplifier les tenants et aboutissants des techniques et des thèmes du *game art*, je me réfère au travail effectué par Galloway dans son ouvrage *Gaming. Essays on Algorithmic Culture* (2006). L'auteur dédie un chapitre aux modifications artistiques de jeu vidéo. Afin de distinguer ce mouvement des grandes productions commerciales et des conversions de jeu faniques, il développe la notion de « counter gaming » que je propose de traduire et de préciser en tant que contre-jouabilité paralogique pratiquée dans l'espace de produsage.<sup>19</sup> La pensée du chercheur se réfère au théoricien du cinéma Wollen (1982) qui

---

la terminologie de Flanagan pour demeurer cohérent avec mon unité de signification fédératrice et parce qu'elle s'applique autant au jeu qu'aux diverses formes d'avant-garde qui compose le réseau d'influences artistiques du glitche. Autrement, ces trois termes offrent des distinctions plus claires en comparaison avec la tripartition « réinvention-appropriation-modification » où la frontière entre les notions n'est pas évidente (l'appropriation découle parfois d'un acte de modification et la réinvention est souvent le produit d'une modification plus poussée).

<sup>19</sup> Comme on la verra dans la suite de mon chapitre, Galloway focalise son attention sur le travail de design subversif des artistes qui pratiquent la modification de jeux. Il est alors moins concerné par l'activité transgressive du joueur (le *play* et le *playing*) que par la conception et l'articulation formelle atypique des structures jouables (le *game* et le *game-play*). À ce titre, la notion de « counter gaming » est plus proche de la création du *game*. Par contre, elle ne bascule pas complètement dans l'espace de production au sens traditionnel et industriel du terme puisqu'on

décortique le contre-cinéma politique de Godard à partir de diverses polarités opposant les valeurs du cinéma classique et celles du cinéaste de la nouvelle-vague française. Galloway (2006, p. 124-125) adapte les réflexions de Wollen à l’art vidéoludique et conceptualise six principes formels qui caractérisent la contre-jouabilité paralogique des artistes par opposition aux conventions du jeu vidéo grand public. Dans la suite de mon tracé artistique, je reprends cette typologie en six points afin de mettre en lumière les qualités ludo-politiques du glitche. Pour ce faire, je revisiterai certains des cas abordés par le chercheur que j’approfondis plus spécifiquement dans l’optique du glitche (qui n’est pas le point focal de son modèle). Je bonifierai cette relecture en mettant d’autres exemples à contribution. Fidèle à la formule, je poserai les jalons de la réflexion en commençant par spatialiser les prochains cas à études au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 5.9).

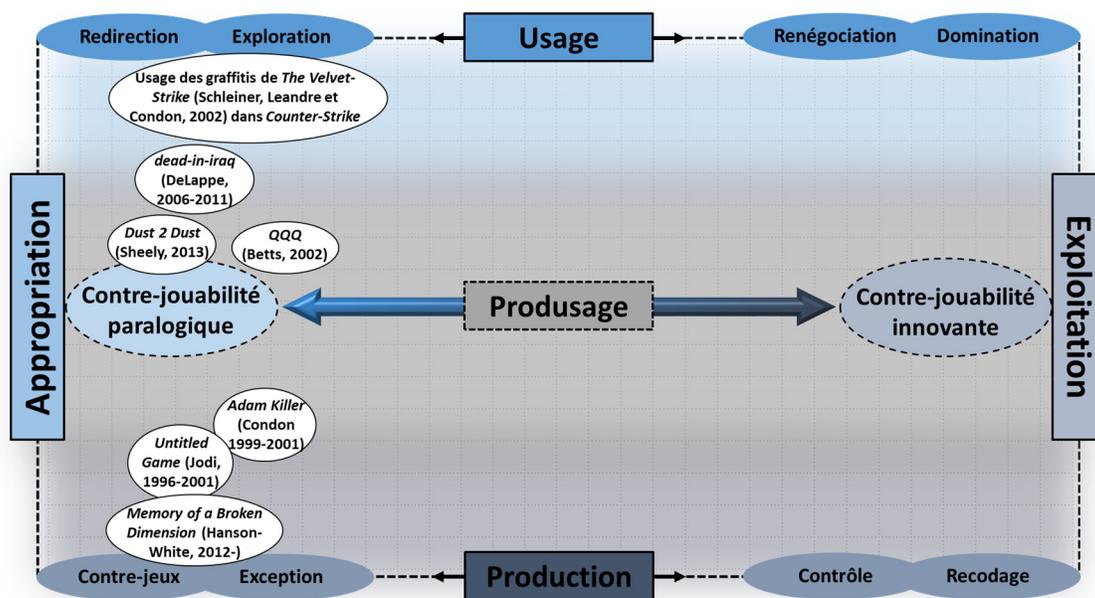


Figure 5.9 : Spatialisation des œuvres d’art vidéoludique dans la *Carte ludo-politique du glitche*.

### 5.6.1. Opacité

Le premier aspect abordé par Galloway est un critère d’opacité (versus de transparence). Contrairement aux jeux vidéo populaires qui donnent préséance à l’immédiateté des contenus,

---

demeure dans l’usage critique et métaludique de jeux préexistants (d’où l’idée de *countergaming* et non pas de *countergame*). Le recours à l’idée de contre-jouabilité paralogique liée au produce traduit cette subtilité.

l'art vidéoludique mise sur l'hypermédiateté et expose les structures de la médiation au-devant de la fiction.<sup>20</sup> Cette approche artistique opacifie la matérialité vidéoludique au moyen de marqueurs qui attirent l'attention sur la machinerie, l'articulation du code, les structures internes de la simulation, les ressorts de l'interface, le moteur de jeu, le caractère construit des représentations, l'organisation des sons, l'arbitrarité des règles, les manœuvres des interacteurs, etc. Par exemple, lorsqu'une partie s'amorce dans le niveau *A-X* de l'œuvre *Untitled Game* (Jodi, 1996-2001) qui est une modification de *Quake*, le joueur fait face à un écran noir sur lequel déferlent d'innombrables lignes de code formées de texte blanc (Fig. 5.10).

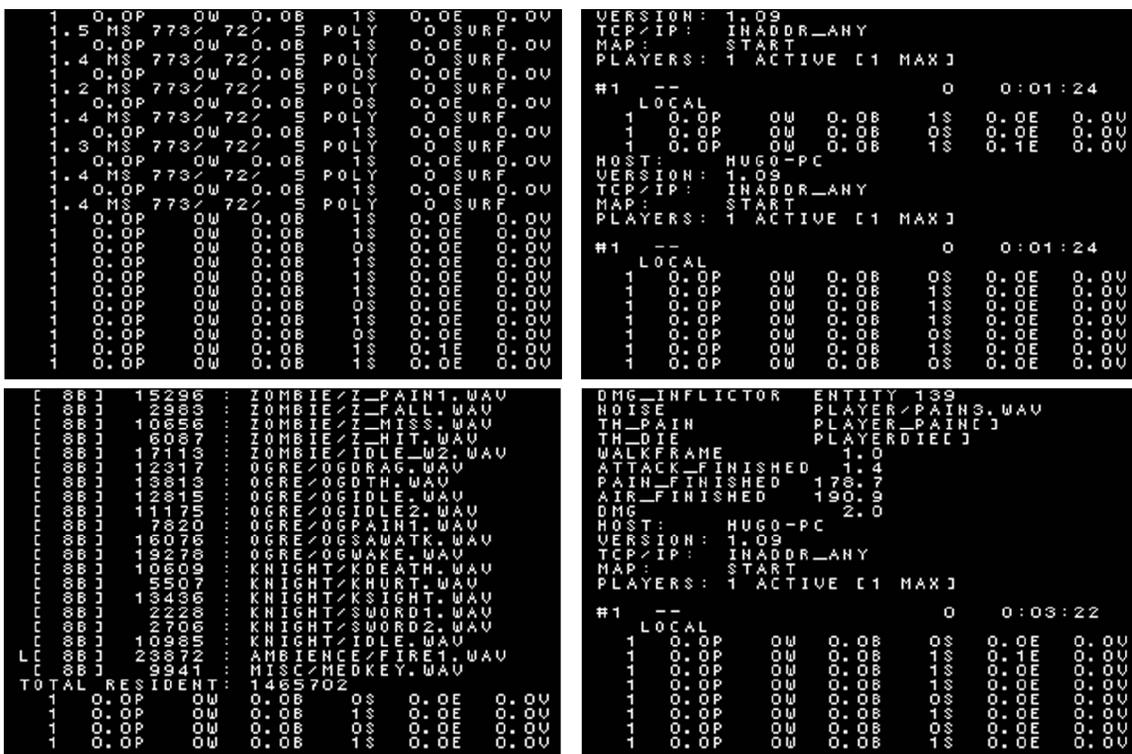


Figure 5.10 : Capture d'écran du niveau *A-X* de l'œuvre *Untitled Game* (Jodi, 1996-2001). Source : archives personnelles.

<sup>20</sup> Dans leur ouvrage *Remediation : Understanding New Media* (1999), Bolter et Grusin parlent d'immédiateté lorsque la médiation « s'efface, de sorte que l'utilisateur ne soit plus conscient d'être confronté à un média, mais se trouve au contraire dans une relation immédiate avec les contenus de ce média » (p. 24). L'immédiateté repose ainsi sur la transparence de l'acte de médiation, l'homogénéité visuelle, la dissimulation du geste producteur ainsi que l'engagement direct auprès des éléments représentés. Inversement, les auteurs précisent que « la logique de l'hypermédiateté reconnaît les multiples actes de représentation et les rend visibles » (p. 33-34). Avec le régime de l'hypermédiateté, l'utilisateur est confronté à une démultiplication des signes opacifiant la médiation. Les opérations de manipulation du créateur sont dévoilées ouvertement. L'espace visuel est hétérogène et cherche à attirer l'attention sur le contenant plutôt que les contenus.

En référence à ce tableau de jeu, Galloway précise qu'il s'agit « d'un moyen de mettre de l'avant l'appareil du code source du jeu » (2006, p. 115). Pour creuser davantage cet amalgame de glitches graphiques et processuels, il importe de souligner que malgré le rhabillage (ou plutôt le déshabillage) complet de la représentation mimétique, les habitués de *Quake* et du FPS peuvent aussitôt reconnaître l'œuvre principale. Cette reconnaissance s'effectue grâce à l'identification de la signature sonore cacophonique. L'oreille accoutumée pourra distinguer les cris typiques des monstres, les grognements gutturaux du personnage-joueur, les coups de fusil de l'arsenal de la série, les sons de rechargements d'arme, la texture métallique des projectiles qui rebondissent, le ramassage de munitions ou encore les explosions. Enfin, l'écoute permet de constater que la configuration typique des contrôles a été conservée: les touches « WASD » ou les flèches pour les déplacements, la barre d'espace pour le saut, le bouton « Ctrl » ou le bouton de gauche de la souris pour le tir et les touches de 1 à 9 pour le choix de l'arme.

À chaque action effectuée, le flux de code à l'écran varie en temps réel. Le joueur est amené à prendre conscience des composantes logicielles de l'acte de médiation vidéoludique qui régulent l'expérience dans les coulisses de la représentation figurative. Notamment, dans l'image inférieure gauche de la figure 5.10, on remarque une suite de références à des fichiers audio de format *.wav* (*waveform audio file format*) comme « *zombie/Z\_Pain1.wav* » ou « *knight/sword1.wav* » qui renvoient aux différents sons qui sont actualisés par la contre-jouabilité paralogique suite aux interactions avec les monstres entendus. En matière de commentaire social, la modulation du texte met en évidence l'implication physique et gestuelle du corps dans la co-construction du contre-jeu. La visualisation des lignes de code opacifie autant le travail de programmation des concepteurs que l'effort corporel du joueur qui sont impliqués de la mise en forme du jeu. C'est l'idée que défend Apperley lorsqu'il indique que « the use of the glitch aesthetic by JODI, while pointing to the fallibility of the digital game medium, also exposes the labour that goes into producing virtual worlds and the 'immersive' interactive experience » (2013, p. 151). Cette hypermédiation de la force de jouavail qui co-crée le jeu pointe vers un enjeu ludo-politique majeur qui touche à la fois le glitche et l'industrie dominante du jeu vidéo, c'est-à-dire l'exploitation de la force de jouavail des joueurs, plus précisément dans le cadre du testage de jeu en version bêta (*beta testing*).

Une autre thématique apparente se dénote à travers l'exposition des boucles de rétroaction entre l'activité sensori-motrice du joueur, les entrées physiques sur l'interface et l'actualisation du code. Ce geste hypermédiatique évoque les nouveaux régimes de surveillance et de contrôle des données numériques entourant le jeu vidéo. À cet effet, j'attire l'attention sur l'image supérieure droite de la figure 5.10. Cette dernière contient l'énoncé « HOST : HUGO-PC » à la ligne 10. La référence explicite au nom que j'ai donné à mon ordinateur montre que le logiciel a accès à certaines de mes informations personnelles. On rejoint à nouveau la pensée de Apperley (2013, p. 150-151) insistant sur l'une des cibles rhétoriques de l'art vidéoludique: l'usage des technologies de jeu comme outil de surveillance. Dans ce contexte, le discours cherche à exposer et à critiquer la cueillette d'informations comportementales, la quantification des pratiques, la disciplinarisation du corps des usagers ou encore l'habituatation aux mesures de contrôles cybernétiques. Si *Untitled Game* mérite sa place dans l'hémisphère sud-ouest de ma carte politique (Fig. 5.9), c'est en tant que rhabillage hypermédiatique jouable venant court-circuiter la jouabilité, l'illusionnisme et la modifiabilité du jeu *Quake* dans le but d'explorer la matérialité vidéoludique et de réfléchir la place du joueur dans le dispositif.<sup>21</sup>

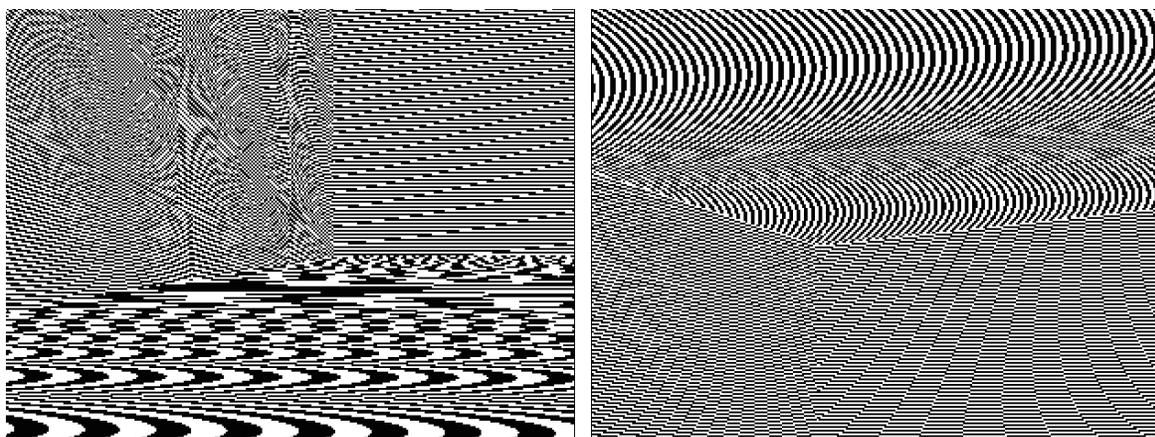
### 5.6.2. Esthétisme

Le second principe identifié par Galloway implique que « l'esthétique est élevée au-dessus à la jouabilité » (2006, p. 115). Cette caractéristique décrit un minimalisme interactionnel qui refuse la cohérence des règles et l'intégration fictionnelle de l'expérience. La dimension jouable est instrumentalisée sinon éliminée au profit d'expérimentations purement esthétiques

---

<sup>21</sup> Dans la figure 5.9, on remarque que *Untitled Game* est logé à mi-chemin entre les strates du produsage et de la production et dans l'entre-deux des zones du contre-jeu et de l'exception. Je justifie ce positionnement parce que contrairement à d'autres modifications artistiques de jeu comme *Adam Killer* (Condon 1999-2001), *QQQ* (Betts, 2002) et *Dust 2 Dust* (Sheely, 2013), la création de Jodi peut actuellement être téléchargée et jouée en tant qu'œuvre à part entière (sans la nécessité d'installer le *mod* sur une version originale de *Quake*). L'œuvre est accessible à l'adresse suivante : <<http://www.untitled-game.org/download.html>>. *Untitled Game* se doit alors d'être logé plus près de la notion de contre-jeu sans toutefois y être accolé complètement puisque sa particularité esthétique et sa portée critique reposent sur le fait qu'il s'agit d'un détournement matérialiste du FPS emblématique. Dans un autre ordre d'idées, cette conversion de jeu opère une négation de la jouabilité au profit de l'esthétisme (j'y viendrai). Elle ne peut donc pas être qualifiée pleinement de contre-jeu dans la mesure où elle déconstruit sévèrement son appartenance au ludique. Il est alors plus juste de concevoir *Untitled Game* comme une œuvre interactive faisant exception à la fois dans le domaine du *glitch art*, des beaux-arts et de la modification de jeu.

auprès de la composition de l'espace, des graphiques et de la physique. Ce cas de figure est explicite dans les niveaux « Ctrl-9 » et « Ctrl-Space » de *Untitled Game* (Fig. 5.11).



**Figure 5.11** : Captures d'écran tirées de *Untitled Game* (Jodi, 1996-2001). L'image de gauche provient du niveau « Ctrl-9 » et l'image de droite de « Ctrl-Space ». Source : archives personnelles.

Malgré la reconnaissance de la sonorité de *Quake* et la possibilité de naviguer, d'orienter le point de vue, de sauter et de tirer, l'œuvre d'origine est rendue non-jouable. Le plaisir découle de l'exploration visuelle des glitches graphiques à avantage nul et à visibilité élevée. Chacune des surfaces de l'environnement est remplacée par un motif surchargé de minces lignes droites ou courbes qui alternent entre le noir et le blanc et dont la basse résolution laisse voir les bordures dentelées. Le déplacement de l'angle de vue donne lieu à des motifs kinesthésiques constitués de rayures abstraites. Le chaos esthétique crée l'impression que la navigation dans un espace tridimensionnel s'estompe au profit d'un défilement abstractionniste bidimensionnel qui hypermédiatise la planéité de l'image et les bordures de l'écran. La déconstruction de la mimesis ramène à la conscience de l'utilisateur le fait que les environnements virtuels sont avant tout des matrices mathématiques et informationnelles composées de pixels et de vecteurs. L'effet optique généré par ce rhabillage esthétique « ignore toute possibilité de jouabilité dans *Quake* et propulse le jeu dans le modernisme abstrait » (Galloway 2006, p. 107).

Un scénario similaire se dessine du côté du machinima *Adam Killer* (1999-2001) performé par Condon à partir d'une modification personnelle de *Half-Life* (Fig. 5.12).<sup>22</sup> La vidéo

<sup>22</sup> Dans son article susmentionné, Poremba détaille le contexte de réception entourant *Adam Killer*. Au départ, l'œuvre fut présentée sous forme de performance par l'artiste au sein de galerie d'art avec des projections sur écran(s). Elle a également été l'objet d'installations interactives en contexte d'exposition mariant la jouabilité du



**Figure 5.12 :** Captures d'écran du machinima *Adam Killer* (Condon 1999-2001). Source : Condon (2014). Reproduit avec permission de l'artiste.

montre l'artiste positionné dans la vue subjective de Gordon Freeman ayant à sa disposition l'arsenal iconique de *Half-Life*. L'espace forme un non-lieu complètement blanc. Celui-ci est peuplé par la réplique massive d'un même personnage non-joueur vêtu de blanc, positionné debout et immobile qui semble représenter l'artiste lui-même. Au gré des déplacements du point de vue, un glitche graphique à avantage nul et à visibilité élevée cause de longues traînées de textures fracturées qui déforment et démultiplient le corps sur les différentes surfaces de l'arrière-plan (sauf le plancher). En fonction du positionnement de la caméra virtuelle par rapport aux avatars ainsi que selon la vitesse de déplacement du cadrage, la représentation est rapidement submergée et rhabillée par l'itération sérielle des mêmes vêtements, têtes, bras, visages et jambes. Dès l'instant où le participant commence à tirer ou à faire exploser des bombes, la mosaïque corporelle se transforme en carnage visuel. Le rouge écarlate du sang gicle dans toutes les directions au même moment où il se réplique massivement par l'entremise du glitche. Les carcasses trucidées et les morceaux de chairs s'accumulent sur tous les plans de la représentation et à toutes les échelles. Les douilles qui émanent de certaines armes envahissent la portion droite du champ de vision lorsque le joueur tire. À un certain point, les êtres virtuels

---

public et l'allocation de Condon. À un certain point, une modification téléchargeable et jouable aurait existé avant d'avoir été mise hors ligne. À ce jour, la création est disponible en tant que vidéo qui documente la contre-jouabilité du créateur. Mon analyse s'appuie sur cette documentation audiovisuelle. Je souligne au passage que le statisme actuel de *Adam Killer* justifie sa place dans la portion sud de la strate du produsage dans la figure 5.9.

cessent de réapparaître. L'élimination complète des agents donne lieu à une scène finale où le joueur est emmuré dans un espace blanc contigu afin d'être soumis à une pluie sanguinolente de membres corporels déchiquetés.

Dans son analyse de *Adam Killer* effectuée dans *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, Krapp rattache la création de Condon à l'articulation d'un commentaire sur l'expérience dépersonnalisée et excessive de la violence dans le FPS :

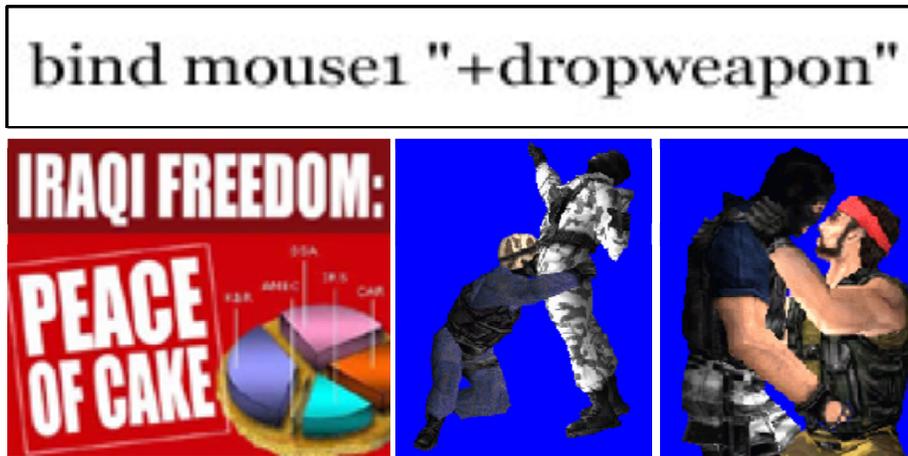
In exploiting that software glitch, Condon's art installation juxtaposes a wry take on the rather bland advertising aesthetic of displays with the controversially popular transgression afforded by first-person shooters: a space where random acts of violence, up to and including needless killing, are possible over and over again (2011, p. 79).

La contre-jouabilité paralogique de Condon et le rhabillage blanchâtre des textures de l'environnement et des personnages opèrent également une réécriture complète de l'histoire de *Half-Life*. Le récit épique de Gordon Freeman qui lutte pour sauver le genre humain d'un envahissement extraterrestre est l'objet d'une profonde réduction et redirection sur le mode de l'abstractionnisme et du minimalisme. La non-narrativité et l'épuration formelle derrière ce geste de jouabilité critique viennent ridiculiser l'héroïsme du personnage-joueur en exposant l'essence structurelle de sa tâche ludique qui se rapporte à éliminer violemment des hordes de personnages identiques qui réapparaissent constamment. *Adam Killer* met le glitche à contribution d'une ironie qui hypertrophie l'hyper-violence du FPS pour la critiquer. L'œuvre opère ainsi une déshumanisation des personnages fictionnels par une surenchère injustifiée et désintéressée de cruauté qui est déployée suivant la même formule générique qui est l'objet de la critique. En ce sens, le glitche participe d'une rhétorique visuelle et post-procédurale dont l'efficacité de l'argument repose sur un minimalisme interactionnel donnant préséance à l'esthétique fragmentée, déchiquetée et chaotique du gore.

Poremba recense des interprétations plus nuancées qu'elle croise avec les propos de Condon. Elle évalue l'œuvre comme une pratique thérapeutique de faire soi-même (*DIY therapy*) où l'artiste revisite son expérience de joueur et réemploi l'imagerie des médias de masse au sein d'un photomontage numérique afin de formuler « une réponse personnelle à l'effet anesthésiant de la mort médiatisée » (2010, p. 10). À ce titre, *Adam Killer* réfléchit les thèmes de l'auteurialité ouverte dans le contexte de l'industrie du jeu vidéo (rhabillage et réécriture de

*Half-Life*). Le créateur interpelle également les effets personnels et culturels de l'iconographie du FPS en s'incruster lui-même dans la culture des fans pour y générer un commentaire social de l'intérieur. À une autre échelle, Poremba souligne que l'expérimentation de Condon interroge l'étrange satisfaction récréative du FPS comme vecteur cathartique des pulsions de survivance qui façonnent la nature humaine (2012, p. 12). Au-delà de ces possibilités interprétatives, Poremba explique que *Adam Killer* demeure avant tout une exploration matérialiste par laquelle Condon expérimente avec les arts de performance afin d'enrichir une conscience réflexive de sa propre démarche artistique. En vertu de son harmonisation entre l'expérimentation formelle et une tactique rhétorique métaludique, je positionne l'œuvre dans la zone de la redirection en conservant une portion de la bulle dans la zone de l'exploration (Fig. 5.9).

Galloway répertorie un autre cas de négation de la jouabilité au profit de l'esthétisme à travers les graffitis anti-militaristes conçus pour le jeu *Half-Life: Counter-Strike* (Valve, 2000) dans le cadre du projet *The Velvet-Strike* (2002) de Schleiner, Leandre et Condon. Développée en réaction à la guerre contre le terrorisme suite aux attentats du 11 septembre 2001 survenus aux États-Unis, *The Velvet-Strike* élabore un raisonnement sur le complexe de divertissement militaire et les jeux de simulation de guerre qui en sont le produit. Dans cet exemple, les artistes interrogent *Counter-Strike*, un FPS multi-joueur en ligne avec des aspects de simulation tactique diégétisé dans un contexte militaire. Dans ce FPS ultra-populaire, un commando de terroristes hyper-masculinisés s'oppose à un clan d'anti-terroristes au sein de différentes arènes de combat. Les deux équipes s'affrontent à mort dans la réalisation de scénarios génériques d'assassinat, de sauvetage d'otages, de désamorçage de bombe et d'évasion. Afin de protester contre l'esprit de compétition, de conquête et de masculinité militarisée que propage le jeu, le groupe d'artistes a décidé de s'approprier le système de graffitis permettant aux joueurs d'appliquer une image de leur choix sur les murs, les planchers et les plafonds des différentes cartes de jeu. Les créateurs ont lancé un appel de collaboration invitant différents intervenants à soumettre des images en lien avec le projet. Une collection des graffitis a été consolidée puis téléversée en ligne. Celle-ci peut être téléchargée gratuitement avec en prime des instructions sur la manière de les installer et de les utiliser pour rhabiller les surfaces du jeu (Fig. 5.13).



**Figure 5.13** : Exemples de graffitis issus du projet *The Velvet Strike* (Schleiner, Leandre et Condon, 2002). Bannière du haut : *Drop Weapon* de Chris Birke. L'image inférieure gauche : *Cake* de Pau Waelder. Image du centre et de droite : *Love2* et *Love1* de Brody Condon.

Parmi les dessins numériques disponibles, on en retrouve qui formule textuellement des invitations à la paix et à la liberté comme *Cake* (Pau Waelder) et *BorntoKill* (Chris Birke). *NoMoreWar* (Akiko Yada) attire l'attention sur les victimes de guerre au moyen de personnages caricaturaux d'une mère et de son enfant dont les corps sont meurtris par des blessures de guerre. *Drop Weapon* (Chris Birke) demande un cessez-le-feu par l'entremise d'un discours pacifiste articulé à travers l'énoncé procédural : « bind mouse1 "+dropweapon" ». Cette inscription textuelle renvoie à une commande ou un script à entrer dans la console virtuelle de *Counter-Strike* afin de réécrire l'arrimage du bouton gauche de la souris (associé au tir par défaut) pour le réassigner à l'action consistant à laisser tomber son arme. La série *love* (Brody Condon) propose trois pictogrammes montrant des avatars ennemis (un terroriste et un anti-terroriste) collés l'un sur l'autre sur un fond bleu. Dans les trois cas, la relation fictionnelle des antagonistes masculins est réécrite à travers des positions intimistes évoquant un baiser torride, une fellation et une accolade langoureuse. Ici, la rhétorique pacifiste et anti-militaire s'exprime à travers une imagerie qui réunit les adversaires dans un geste d'affection et d'amour de sorte à ébranler le canon hétéronormatif et toxique de la masculinité militarisée.

Tel que le suggère ma figure 5.9, j'estime que la création même des graffitis dans le cadre du projet *The Velvet-Strike* constitue un glitche de logique à disposer dans la zone de l'exception de la strate du produsage. La confection de ces images numériques en décalage avec l'iconographie de *Counter-Strike* s'approprie la permissivité et l'ouverture du système de

graffitis. C'est grâce à cette tolérance envers la diversité des pratiques faniques que de telles appropriations artistiques parviennent à s'immiscer de manière transgressive dans les environnements du FPS de guerre. Autrement, je considère que l'application d'un graffiti de *The Velvet-Strike* durant une partie de *Counter-Strike* peut s'étudier comme glitche de logique à avantage nul et à visibilité moyenne relevant de la redirection. En tant que geste de contre-jouabilité paralogique déployé dans l'espace de l'usage, l'apposition des autocollants combinée avec un comportement ludique non-violent ou anti-stratégique se veut une manière d'interrompre et de protester contre le flux habituel du conflit vidéoludique armé; comme on peut d'ailleurs le voir dans une vidéo comme « Velvet-Strike (2002) » (Rhizome, 2013). Le glitche est à comprendre ici sous un angle performatif proprement fluxien où il s'agit de générer du non-sens et du bruit de jouabilité capable de court-circuiter l'acceptation tacite du scénario militaire conventionnelle. Il en résulte une tentative d'interruption de l'expérience vidéoludique quotidienne et sociale de *Counter-Strike*. Le but est de susciter chez les participants une réflexion critique, pacifiste et humaniste à propos de la signification des loisirs militarisés à l'ère de la Guerre contre le terrorisme.

À cette catégorie de l'esthétisme anti-ludique, on peut ajouter la performance artistique *dead-in-iraq* de DeLappe (2006-2011) réalisée à partir des environnements multi-joueurs en ligne du FPS gratuit *America's Army: Operations* (U.S. Army, 2002). Dans la documentation audiovisuelle de l'œuvre « dead in iraq machinima america's army » (Joseph DeLappe, 2011), on voit l'artiste amorcer une partie du simulateur de guerre conçu par l'Armée américaine. Depuis la vue subjective de l'avatar nommé « dead-in-iraq », on voit le contre-joueur jeter son arme au sol avant que le personnage s'avance sur le champ de bataille et s'immobilise complètement par objection de conscience. Ensuite, DeLappe s'approprie le canal de clavardage général du jeu afin de communiquer textuellement le nom, l'âge, la division et la date de décès de soldats américains morts durant l'intervention militaire en Iraq.

Dans le contexte d'une simulation tactique compétitive, le refus de jouer normalement et le déferlement d'énoncés textuels illogique dans le cadre interprétatif du *ludus* redirigent l'attention des participants. Ces derniers sont forcés de considérer les gestes atypiques de l'artiste qui sont en contradiction avec le déroulement habituel du jeu. Cette stratégie de détournement est reçue dans certains cas avec hostilité; ailleurs elle est simplement ignorée.

Parfois elle suscite le rire. Par moments, elle fait naître des questionnements. À d'autres occurrences, elle cause l'expulsion de l'artiste par un vote démocratique suivant le motif du pollupostage. Voici quelques réactions de joueurs captées dans la vidéo réalisée par l'artiste :

« are theses guys who died dead in iraq? » – {edge}\_AngelWarrior

« dead[-in-iraq]... whats your point? » – -os-zelptic

« dead in Iraq what do you get from that? » – (WKA)Eyeball

« lol » – maD^R-Small\_Fry

« \*\*\*\*ing stop » – ..FuQ..

« shut up! » – Muffin\_Dude

« dead[-in-iraq] is such a retarded idiot » – (Mythic-G)Sniper.

De manière similaire à *The Velvet-Strike*, l'intervention pacifiste et fluxienne derrière *dead-in-iraq* peut s'analyser comme glitche de logique à avantage nul et à visibilité moyenne. Les qualités bruyantes de cette aberration performative interrompent momentanément la fluidité et le tempo de la jouabilité. Dans cette optique, la performance de DeLappe fait glitche sur deux plans. Premièrement, en tant que saturation textuelle à l'écran qui redirige le centre d'intérêt de la jouabilité vers les contenus écrits en plus d'effacer par défilement les énoncés reliés au jeu. Par conséquent, l'injection de bruit dans le canal de clavardage engendre une perturbation sémiotique parce qu'au regard de l'ortho-jeu les énoncés produisent du non-sens, les intentions communicationnelles sont ambiguës et la surabondance d'information devient une nuisance ludique pour les joueurs-soldats qui obéissent aux règles. Deuxièmement, cet acte de contre-jouabilité paralogique fait office de glitche parce que le dérapage comportemental génère une sévère aspérité dans le flux kinesthésique de l'expérience. Par conséquent, il devient impossible de communiquer adéquatement. L'équipe qui accueille le contre-joueur se retrouve en sérieuse situation de désavantage. Le rythme de la partie est interrompu et altéré le temps de négocier la présence transgressive du glitcheur en lui demandant de se justifier, en débattant la validité de l'acte, en appelant un vote d'expulsion ou encore en interrogeant l'éthique du jeu.

La pratique de DeLappe se veut une protestation à multiples facettes. De prime abord, elle s'indigne contre les horreurs de la guerre et la montée du militarisme depuis l'attentat du 11 septembre 2001 aux États-Unis. Autrement, elle fait office de mémorial en souvenir des vies perdues en Iraq afin de rappeler la disparité entre ceux qui jouent à la guerre et ceux qui y laissent

leur vie, sans oublier les possibles lignes de prolongement entre les deux domaines. En troisième lieu, elle articule une critique sociale au sujet de *America's Army: Operations*. La présentation du jeu offerte par Voorhees dans son chapitre de livre « Monsters, Nazis, and Tangos : The Normalization of the First-Person Shooter » offre une contextualisation pointilleuse pour raisonner le message de *dead-in-iraq* :

In response to flagging recruitment numbers in the 1990s, *America's Army* (2002) was developed under the auspices of the US Army [...]. Ostensibly for the purpose of communicating the nature of army life, *America's Army*, strongly emphasizes the US Army's core value during training, load screens, and even in certain aspects of gameplay. Links within the game interface take the players to the US Army's recruiting website, goarmy.com, and copies of the game are given out for free at recruiting center. [...] Both a public relations tool and a recruiting effort, *America's Army* was criticized for its anesthetized representations of bloodless warfare and for enforcing youth to consider military service (2012, p. 104-106).

Le travail de DeLappe s'objecte alors du manque d'éthique derrière la conception de *America's Army*. Il s'oppose à cet outil de propagande financé par les fonds publics et développé pour inciter les joueurs à s'enrôler dans l'armée. Il dénonce également le caractère séduisant, plaisant et édulcoré de cette simulation de guerre dans laquelle chaque combattant incarne un soldat américain sans jamais tirer sur un soldat américain. Dans une entrevue donnée à la revue *Computer Gaming World* en 2006, l'artiste précise son point de vue : « No blood, no civilian casualties, magical reincarnation... it's designed to get young people to sign up for military service. [...] Think about actual combat—is it simplistic, visually engaging, and just for fun? [...] Think of me as a participant in the game, only I'm choosing to be a conscientious objector » (DeLappe cité dans Peckham 2006, p. 45). Par ce refus d'obtempérer aux logiques de divertissement militaire des FPS, *dead-in-iraq* déploie une rhétorique pacifiste qui véhicule une critique sociale de la guerre (non sans rappeler l'éthos du dadaïsme et de Fluxus). L'objet du discours porte notamment sur les lignes de prolongement qui existent entre le jeu vidéo comme objet de divertissement du quotidien, l'esthétique de la simulation et le complexe militaro-industriel. L'analyse qu'effectue Apperley de *dead-in-iraq* et de *The Velvet-Strike* détaille ce message politique anti-militariste :

Whether game art is based on modding, or on in-game performance, it has focused on critiquing the role that digital games have in simulating war by connecting what unfolds in the virtual world of online digital games with contemporary global events. *The Velvet Strike* (Schleiner, Leandre, and Condon 2002) mod for *Counter-Strike* (Valve 2000), and DeLappe's performances in *America's Army* (US Army 2003) both directly connected the games in which they staged their

intervention with the US invasion and ongoing occupation of Iraq. Amongst other issues, both interventions highlighted the peculiar cognitive and phenomenological resonance between digital play and soldierly labour found in those games, which was conspicuously acknowledged in *America's Army* and thoroughly integrated into the game, but was also implicit, however muted, in Valve's extraordinarily popular first-person shooter (Apperley 2013, p. 151).

À la lumière de ces réflexions, je situe les glitches de logique de *dead-in-iraq* dans la zone de la redirection avec un léger débordement dans la zone de l'exploration (voir Fig. 5.9). Cet emplacement repose sur l'idée que la critique ludo-politique de la simulation et de la posture de joueur-soldat articule un refus de participer au scénario de *America's Army* combiné avec un saccage de la jouabilité. La redirection est alors partielle dans la mesure où il s'agit de paralyser le jeu le temps que s'organise l'expulsion du contre-joueur. Comme le mentionne Galloway au sujet des graffitis *The Velvet-Strike* (propos qui s'appliquent pareillement à *dead-in-iraq*) : « ces œuvres attaquent constamment [les] forme[s] vidéoludique[s] conventionnelle[s] en créant des scénarios et des récits indésirables à l'intérieur du jeu. Elles créent des conditions d'éloignement et de déplaisir » (2006, p. 118). Dans cette perspective, les deux exemples analysés se logent à la jonction de l'exploration et de la redirection puisque leur objectif est d'opacifier et de brouiller le programme politique encodé dans la matérialité des œuvres tout en redirigeant le sens de l'expérience ludo-narrative. Plus précisément, j'ai décidé d'ancrer le cas de DeLappe au seuil de la strate de l'usage et du produsage (Fig. 5.9). Cette position dans l'entre-deux découle du fait que *dead-in-iraq* contre-joue avec les mécanismes standards de *America's Army* sans leur faire subir d'altération formelle. En ce sens, l'œuvre reste ancrée dans l'usage contrairement aux modifications de jeu *Untitled Game* (qui est une modification de jeu à part entière) ou encore aux créations *Adam Killer*, *Dust 2 Dust* et *QQQ* (qui sont à ce jour statiques et coupées de l'usage). Cela dit, puisqu'il s'agit d'une performance publique qu'il s'agissait de planifier, de capter et de diffuser publiquement dans le but de susciter le débat et de transformer les usages du jeu de guerre de l'armée américaine, l'acte de protestation conserve une certaine valeur de production.

### 5.6.3. Artefact visuel

Le troisième aspect abordé par Galloway concerne la prévalence des artefacts visuels abstraits au détriment de la modélisation représentationnelle et mimétique des éléments du

monde de jeu. Sur ce point, le théoricien ramène le glitche dans la discussion en insistant sur ses capacités hypermédiatiques :

Glitches in the graphics engine break the illusion of representational modeling. [...] The latter tends to cleanse the image of any problematic pixels, while the former highlights the misplaced textures, broken lighting effects, and other mistakes that might exist in a game's graphics engine (2006, p. 119).

Dans cet ordre d'idées, les effets d'escalier sur les contours des objets, les carrelages pixélisés, les bruits dans la matière sonore ou encore l'apparition incompréhensible de graphèmes consolident un non-mimétisme préconisé par les artistes d'avant-garde en s'appropriant le jeu vidéo. Les espaces abstraits de l'installation numérique *QQQ* (Betts, 2002) brièvement évoquée par Galloway sont de parfaits exemples de cette facette. Par l'entremise d'une reconfiguration des fonctions associées au rendu graphique du jeu *Quake III : Arena*, Betts rhabille les arènes de combat en environnements abstractionnistes composés de motifs géométriques éclectiques propres à l'esthétique de la fragmentation, de la rayure et de la complexité (Fig. 5.14).



Figure 5.14 : Images de *QQQ* (Betts, 2002). Source : Netzspannung (2004).

L'œuvre s'inscrit dans un projet dédié aux relations entre les technologies, la conception de jeu ainsi que l'histoire du piratage et de la modification de jeu. Dans le cadre de cette initiative, l'artiste s'intéresse non pas à la modélisation mimétique du monde de jeu, mais bien à l'évolution des occasions d'altération ouvrant sur de nouvelles possibilités graphiques : « In many cases the aim of this manipulation is cheating (the infamous POKE commands of the 8bit era), but for some people the ability to modify or hack a game meant the opportunity to expand it's horizons, to allow greater and more abstract possibilities into the code » (Betts, n.d).

L'esthétique du glitche de *QQQ* participe alors d'une exploration matérialiste intéressée à l'évolution entrecroisée 1) des modes développement de jeux favorisant l'auteurialité ouverte, 2) des pratiques d'appropriation de la culture du piratage informatique et 3) des innovations graphiques et mécaniques. Pour traduire le caractère paralogique de cette œuvre dans ma carte, j'ai pris soin de la situer dans la strate du produsage en l'alignant avec l'exploration (Fig. 5.9). Cette précision insiste sur deux points. Dans un premier temps, elle signale que le projet de Betts s'inscrit dans une volonté d'expérimenter avec les limites esthétiques du moteur de jeu *id Tech 3*. Dans un second temps, elle indique que contrairement au traitement idéologique du glitche des exemples avoisinants (*Adam Killer* et *Dust 2 Dust*), *QQQ* ne relève pas d'une tactique rhétorique opérant une redirection politique de la signification.

Pour mettre à contribution un exemple déniché durant mes recherches, je me réfère au machinima *Dust 2 Dust* de Sheely (2013). La vidéo est réalisée à partir d'une modification de *Counter-Strike: Source*, un FPS dont la formule récupère celle de ses deux prédécesseurs. Afin de construire un discours critique à propos du portrait manichéen et simpliste de la guerre dépeint dans le jeu (anti-terroriste versus terroriste; bon versus méchant), *Dust 2 Dust* met en scène une partie de jeu dans la carte *Dust 2* qui représente une ville fictionnelle du Moyen-Orient. Cependant, Sheely effectue un rhabillage des textures de chacun des avatars. Plutôt que de montrer des corps masculins hyper-musclés vêtus de cagoules, de gilets pare-balles, de casques protecteurs, de pantalons de camouflage et de bottes d'armées, l'artiste invisibilise tous éléments graphiques associés aux soldats, sauf les armes et le sang. Le court film d'animation est alors le théâtre absurde d'un conflit armé entre des mitraillettes, des fusils et des pochettes de munitions qui flottent dans les airs, le tout à travers un spectacle d'éclaboussures de sang complètement désincarnées (Fig. 5.15).

D'une manière qui n'est pas étrangère au message pacifiste reposant sur le rhabillage en blanc du jeu d'échec par Ono dans *Play it by Trust*, les glitches graphiques (à avantage nul et visibilité élevée) simulés par Sheely participent d'une réflexion critique sur les logiques déshumanisantes et polarisantes de la guerre. La disparition des habits de commandos élités et l'effacement des identités corporelles et faciales rendent impossible la distinction binaire entre les héros et les vilains de sorte que leurs ressemblances sont mises au-devant de leurs différences. D'ailleurs, le choix de conserver le sang attire l'attention sur les similarités en



**Figure 5.15 :** Capture d'écran du machinima *Dust 2 Dust* (Sheely, 2013) dans le feu de l'action d'une fusillade absurde. Reproduit avec permission de l'artiste.

insistant sur l'idée qu'au-delà des rôles et des fonctions militaires, il y a la finitude et la vulnérable du corps qui demeurent communes. Derrière le masque social qui divise se cache une existence humaine qui nous unit. Cette déconstruction des oppositions, avec l'effet d'universalisation par anonymisation qui en découle, interroge la nature des motivations qui justifient le combat. Puisque les opposants sont inconnus et identiques, qu'est-ce qui justifie le conflit? Suis-je en train de tirer mon coéquipier ou mon ennemi? Pourquoi les deux camps cherchent-ils à s'éliminer? Quel programme idéologique commande l'intervention s'il n'y a plus de drapeau au-dessus de nos têtes?

Plus encore, *Dust 2 Dust* exacerbe la dépersonnalisation des joueurs-soldats qui sont réduits au statut de machines militaires obéissant aux règles du jeu en se fiant aux conventions (points chauds de la carte, corridor commun, habitudes de couverture, formation canonique, etc.). Les corps non-visualisés sont ramenés à l'état d'instruments et mis sur le même pied d'égalité que la mécanicité de l'armement. Leur objectivation technique les dépouille de toute individualité, subjectivité et intériorité pour ne laisser que le sang et l'idée de la mort. Le non-sens et l'absurdité qui émane de ce rhabillage ouvrent la réflexion sur les ramifications matérielles de la guerre. Dans la mesure où l'invisibilisation des corps humains vient mettre en

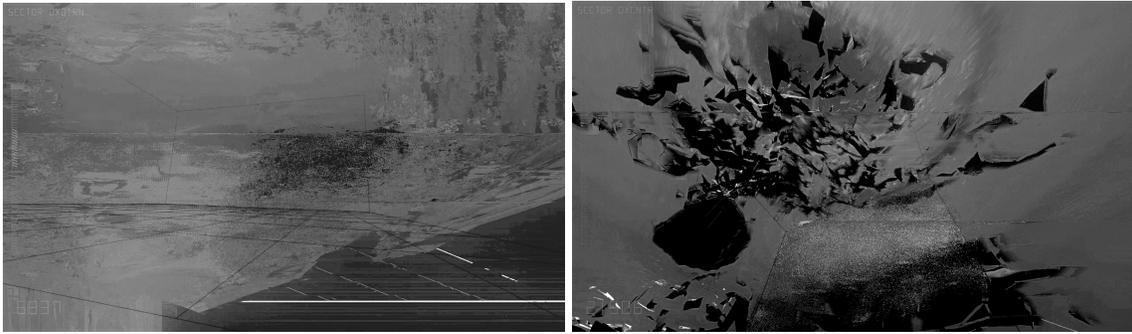
exergue la présence de l'arsenal et le caractère automatique et programmé des comportements, c'est le système économique du complexe militaro-industriel qui se manifeste abruptement. En soumettant le regard à une chorégraphie sanglante des armements, et ce, dans un jeu où chaque ronde est l'occasion d'accumuler de l'argent pour acheter des armes plus efficaces via un menu d'achat, l'observateur est confronté à la prolifération des marchandises fétichisées de la guerre ainsi qu'à leur commercialisation (incluant le corps du soldat qui brille de son absence).

Les artefacts visuels créés par Sheely tablent sur le caractère non-mimétique du glitche graphique pour embrayer sur une jouabilité critique auprès de l'illusionnisme représentationnel de *Counter-Strike : Source*. Le rhabillage translucide des avatars ouvre la simulation tactique de guerre à de nouvelles interprétations critiques. La fiction militaire est ainsi réécrite par l'artiste. Le jeu ne raconte plus le récit d'un affrontement entre deux factions ennemies qui luttent pour le contrôle des ressources et des territoires. Il produit un message sur les phénomènes socio-économiques qui dynamisent le militarisme, notamment en ce qui concerne la construction imaginaire de l'antagoniste, la motivation des conflits, l'instrumentalisation militaire du corps humain, l'exploitation commerciale de l'armement ainsi que l'industrialisation de la guerre. Conséquemment, le geste de contre-jouabilité paralogique de l'artiste interroge la place du jeu vidéo au sein du complexe de divertissement militaire en tant que média capable autant de refléter et d'alimenter ces enjeux autant que de les exposer et de les critiquer. Le ton politique de la jouabilité critique de Sheely explique la localité de *Dust 2* dans la zone de la redirection au sein de ma carte (Fig. 5.9). Par ailleurs, l'exemple est ancré plus au sud de la strate du produsage puisque l'œuvre est un machinima artistique découlant d'une modification de jeu qui n'est pas destinée à être jouée (contrairement à *Adam Killer* qui était jouable dans ses versions antérieures d'où sa plus grande proximité avec la strate de l'usage dans la carte). Néanmoins, on remarque que la bulle en question ne bascule pas totalement dans la redirection. Dans la mesure où le machinima rejette la dimension ludique de *Counter-Strike : Source*, il est plus juste de parler d'exploration formelle avec une teinte de redirection. Comme je l'expliquerai dans la section à venir sur l'action radicale, la disparition du jeu constitue un obstacle à l'idée d'une redirection qui serait pleinement jouable.

#### 5.6.4. Physique inventée

La quatrième unité de définition élaborée par Galloway porte sur les logiques d'une physique inventée (versus une physique naturelle). L'auteur explique que les jeux vidéo traditionnels tendent vers une vraisemblance perceptuelle et kinesthésique conservant une certaine cohérence par rapport à la physique newtonienne. Pour sa part, l'art vidéoludique réécrit les lois de la gravité, des vitesses, des transferts d'énergie, des collisions, des masses, des mouvements et de l'optique. Ce courant artistique table sur une physique inventée et contre-intuitive qui est régie par des comportements incohérents et imprédictibles. *Adam Killer* et *QQQ* sont les exemples fournis par Galloway en raison de la manière dont les glitches dénaturent la physique de la perception visuelle en produisant des bavures itératives de textures ainsi que des fragmentations géométriques abstraites. Ces deux créations « défient les techniques de design conventionnelles de l'optique dans les jeux, des techniques qui tentent d'imiter la physiologie de la vision humaine » (2006, p. 120).

Pour étayer davantage l'argument de l'auteur, j'introduis l'exemple de la démo du jeu en développement *Memory of a Broken Dimension* (Ezra Hanson-White, 2012-). Après avoir résolu un casse-tête hypertextuel à travers une interface de type MS-DOS, un espace tridimensionnel en ton de gris s'actualise à l'écran. Le joueur obtient le contrôle d'une caméra virtuelle à la première personne positionnée à l'intérieur d'un immense cube avec une texture quadrillée qui rappelle les environnements numériques d'un logiciel de conception de niveau. Sur un fond sonore de bruit statique, l'esthétique du glitche surcharge la représentation de lignes d'interférences, de tâches translucides produisant des distorsions à l'image, de surimposition de pixels, de grains visuels très denses, de déchirures abstraites qui clignotent et d'effets de fantomatisme donnant des contours flous et imprécis à chacune des formes (Fig. 5.16). L'objectif est de naviguer dans cet espace abstrait et visuellement chaotique pour repérer des formes géométriques rocailleuses et fragmentées. Ces dernières doivent être recomposées en complétant des casse-têtes de positionnement spatial et d'orientation du point de vue permettant de cliquer sur les plateformes éclatées pour recoller les fragments, recomposer des chemins puis atteindre la sortie.



**Figure 5.16 :** Captures d'écran tirées de la démo de *Memory of a Broken Dimension* (Ezra Hanson-White, 2012-). L'amas de taches noires au centre de l'image de gauche montre la dématérialisation visuelle d'une plateforme en raison du mauvais angle de vue. L'image de droite offre une vue en contre-plongée sur les plateformes à recomposer. Source : archives personnelles

Au gré des avancées, le niveau se complexifie par des logiques physiques inventées. Le parcours à rematérialiser est segmenté et compartimenté à travers plusieurs sous-cellules spatiales interconnectées sans toutefois être disposées de manière logique les unes à côté des autres. Les murs opaques qui cloisonnent ces cellules agissent comme des portails qui relocalisent le joueur à l'autre extrémité de la même cellule dans une boucle infinie alors que d'autres parois le transportent vers des portions différentes de l'environnement. De subtiles formes rectangulaires aux textures rayées sont rattachées à certaines plateformes et ont pour effet de téléporter le joueur vers d'autres compartiments d'espaces. Certains angles de vue adoptés par l'utilisateur font apparaître et disparaître les éléments architecturaux nécessaires à la réalisation du niveau.

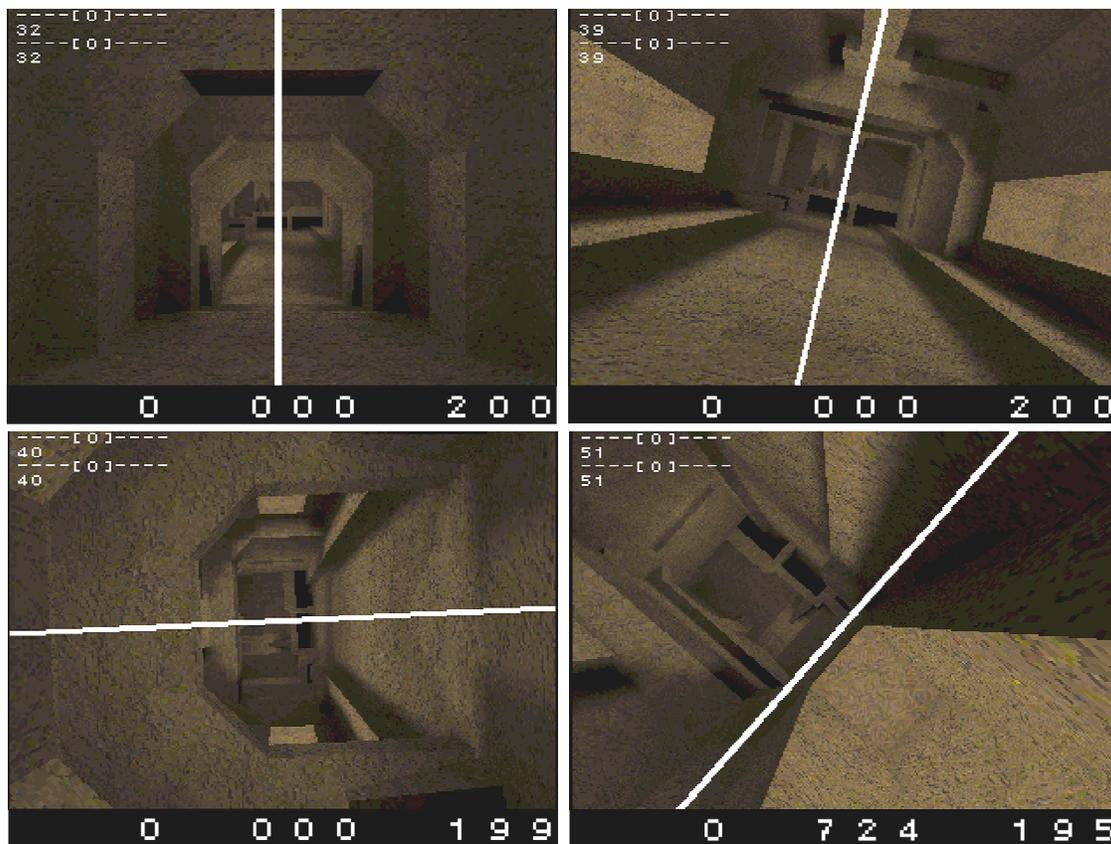
Une large part du défi perceptivo-cognitif émane de l'effort visuo-spatial requis pour cartographier les liens de téléportation illogiques entre les murs et les portails de chaque compartiment spatial. Le temps que dure l'intégration mentale de cette physique inventée, l'expérience est le site d'une profonde désorientation, d'une quête de repères fuyants, ainsi que d'une sérieuse incompréhension causale, le tout étant considérablement intensifié par l'esthétique du glitch. Tel qu'illustré dans la figure 5.9, *Memory of a Broken Dimension* s'insère dans la famille des contre-jeux (strate de la production) par sa propension à rompre l'illusionnisme, à dénaturer la physique naturelle et à hypermédiatiser la présence dispositif vidéoludique (la fin du niveau est marquée par un faux écran bleu de la mort qui ramène à la fenêtre MS-DOS de départ). Le radicalisme paralogique de l'œuvre se démarque dans sa façon

de susciter un engagement métaludique auprès du substrat informationnel et informatique de la matérialité vidéoludique que le joueur est amené à concevoir en tant qu'espace abstrait de données structuré autour de règles mathématiques, perceptives et physiques propres à un langage machine. On ne peut faire autrement que de sentir dans cet énoncé de glitche les signes-traces d'une fascination pour les machines qui remonte aussi loin qu'au Futurisme italien.

### 5.6.5. Non-correspondance

La cinquième qualité formelle est celle de la non-correspondance interactionnelle par opposition à la concordance et la cohérence de l'interactivité. Galloway note qu'avec le jeu vidéo dominant, il existe toujours un lien de causalité instantané, stable et prédictible entre l'activité sensori-motrice du joueur sur l'interface de manipulation et les actions virtuelles qui se produisent dans le jeu. Or, la contre-jouabilité paralogique des artistes vidéoludiques cherche à déconstruire cette relation codifiée. Par conséquent, certaines créations bouleversent les conventions d'arrimages (touches « WASD » pour naviguer, clique de gauche sur la souris pour tirer, bâton analogique orienté à gauche pour déplacer l'avatar à gauche, etc.) et brouillent les modalités d'intégration des logiques de l'interface. L'impossibilité d'intérioriser et de maîtriser les contrôles interfère avec la possibilité de diégétiser les mécaniques de jeu et bloque l'accès au monde fictionnel.

Ce cas de figure est bien représenté par le niveau « E1M1AP » de *Untitled Game* où l'expérience débute dans une version altérée du tableau *E1M1 - The Slipgate Complex* tiré de *Quake*. L'affichage tête-haute est concrètement épuré et une mince ligne blanche verticale placée en plein centre de l'image traverse l'entière du cadrage. Les fonctions habituelles de certaines touches principales sont reconfigurées afin de mécaniser un glitche de processus (à avantage nul et à visibilité élevée). Les entrées de déplacement font avancer l'avatar dans des directions inconstantes en même temps que de générer des tournoiements hyper-rapides de la caméra virtuelle. La rotation ultra dynamique de la ligne blanche et du point de vue sur l'espace tridimensionnel donne lieu à un effet d'abstraction kaléidoscopique composé de motifs kinesthésiques abstraits qui pivotent à toute allure (Fig. 5.17). La touche arrimée à la fonction de tir ne fait qu'émettre un bref klaxon sonore dont le timbre et la rythmique varient selon le choix de l'arme qui pour sa part demeure invisible à l'écran. La possibilité d'effectuer des



**Figure 5.17 :** Captures d'écran tirées du niveau « E1M1AP » de *Untitled game* (Jodi, 1996-2001). L'image supérieure droite est le point de vue initial. Les autres images sont des extraits isolés de la rotation de la représentation lorsque l'avatar bouge. Source : archives personnelles.

mouvements latéraux en maintenant « ALT » enfoncé est retirée. Cette réécriture singulière des arrimages de *Quake* vient non seulement anéantir la jouabilité au profit de l'esthétisme, mais elle instaure une situation durant laquelle « le clavier et la souris [sont] entièrement découplés de l'espace physique du jeu, laissant le joueur dans une absence de tout type d'interactivité fidèle » (Galloway 2006, p. 121). Encore ici, le retour aux raisonnements d'Apperley permet d'insister sur l'idée que lorsqu'elle parasite l'usage de l'interface, l'esthétique du glitche alimente une réflexion au sujet de la matérialité vidéoludique et des individus qui la façonnent :

The labour of producing games is exposed by the revelation that these apparently autonomous, seemingly transparent interfaces are built from lines of code, which then become tools for artistic expression, and ultimately produce various 'broken' non-interactive, yet aesthetic, experiences (2013, p. 151).

Dès l'instant où un glitche dérègle l'arrimage ou la fonctionnalité des touches, la conscience du dispositif technique et du travail des agents humains qui l'ont programmé ou qui l'utilisent refait surface dans l'expérience. L'hypermédiateté qui découle de cette interactivité non-correspondante pointe à nouveau vers les forces de travail immatériel sous-jacentes à la co-construction du jeu.

### 5.6.6. Action radicale

Le dernier aspect abordé par Galloway s'insère dans une critique plus large de l'art vidéoludique. Celui-ci est fondé sur le constat que ce courant néglige la jouabilité au point où les œuvres cessent d'être des jeux vidéo pour devenir de pures représentations abstractionnistes :

[C]ounter gaming is essentially progressive in visual form but reactionary in actional form. It serves to hinder gameplay, not advance it. It eclipses the game as a game and rewrites it as a sort of primitive animation lacking any of the virtues of game design. [...] We need an avant-garde of video gaming not just in visual form but also in actional form. We need radical gameplay, not just radical graphics (2006, p. 125).

Pour clarifier ce raisonnement et conceptualiser le glitche comme alternatives pour l'action radicale, je me tourne vers un acte de colloque de Juul intitulé « The Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization » (2018). L'auteur distingue trois couches esthétiques du jeu vidéo. Premièrement, il est question des « activités pour lesquelles nous n'attendons aucune valeur d'usage et que nous entreprenons sans but apparent » (p. 16). Dans ce cas, l'expérience esthétique repose sur la dimension improvisée, chaotique et non-sérieuse des jeux vidéo du moment que ces derniers sont appréhendés comme des « jouets logiciels » (p.15). La jouabilité devient le site d'appropriations créatives, lentes, libres et sécuritaires où règne l'expression du joueur qui poursuit la beauté des plaisirs transgressifs, optionnels et autodéterminés de la *paidia*.

<sup>23</sup> La seconde couche concerne l'appréciation esthétique du *ludus*, c'est-à-dire la jouissance liée à la résolution de défis coriaces, à l'articulation savante des moyens ludiques, au fonctionnement

---

<sup>23</sup> Dans son mémoire de maîtrise « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016), Demeilliez défend une réflexion esthétique similaire dans le cas du glitche. Selon lui, une révolte contre le *ludus* se produit lorsque « [l]e glitch fait sortir le jeu vidéo de la prédétermination dans laquelle il était un jeu, le faisant devenir un support de jeu, à l'instar de ce que Henriot disait du jouet » (p. 32-33). Ainsi, le glitche présente des affinités avec la première couche esthétique de Juul en vertu de sa propension à faire glisser l'expérience vers la *paidia* en transformant le jeu vidéo en jouet logiciel.

des structures de design, aux possibilités d'optimisation stratégique et à la progression améliorative des compétences. La volupté esthétique découle alors du sentiment d'harmonie ressentie face à la performance coordonnée, fluide et corporellement maîtrisée d'une création systémique complexe. La dernière couche identifiée par Juul procède « [en] supprimant l'élément des jeux où les joueurs perfectionnent leurs compétences, où ils improvisent de manière créative, où ils jouent » (p. 13). Sous cette conception traditionnelle de l'esthétique qu'emprunte justement les simulateurs de marche, le plaisir est facultatif, les défis sont minimalistes (voire absents), les compétences ludiques sont non-nécessaires et l'accent est mis sur l'histoire, l'environnement et les associations poétiques. L'expressivité est celle de l'auteur et l'expérience prône le regard désintéressé, la distance critique et l'introspection intellectuelle. Selon Juul, cette couche se rattache aux « jeux qui peuvent être et sont présentés dans des galeries d'art, précisément parce qu'ils ne portent pas sur la performance du joueur ou sur le développement de compétence; parce qu'ils sont lents » (p. 17).

Les observations de Juul peuvent s'arrimer avec celle de Galloway à propos du conservatisme de l'art vidéoludique. En raison du rejet de la dimension actionnelle, les avant-gardes du jeu vidéo cadrent majoritairement dans la troisième couche esthétique. Cette approche rigidifie le jeu en ossifiant ses qualités mécaniques. Dans cet ordre d'idée, ce mouvement artistique procède en grande partie par une dé-ludicisation sinon une instrumentalisation négationniste du jeu dans le but de mener ses explorations matérialistes et réductionnistes. À ce titre, on remarque que plusieurs des créations analysées sont des machinimas, des installations vidéo ou des performances souhaitant interrompre la jouabilité. La réaffirmation d'un contrôle auteurial réduit le joueur à l'état d'observateur distancié et d'activateur passif de la séquence sémiotique. On assiste au retour de la scission élitiste entre l'artiste comme génie intellectuel en face d'un observateur conceptualisé comme passif, désengagé et sous le charme des illusions médiatiques; une distinction que le mouvement Fluxus a justement cherché à éliminer par l'entremise du jeu et du *happening* comme manière de positionner le participant comme créateur de l'œuvre. Comme le souligne Juul :

games and art are running in opposite directions: the [walking simulators] discussed here attempt to borrow from traditional art, but a sizeable portion of art history concerns artists borrowing from games, in order to break up the assumptions of traditional art, notably in Fluxus, Dadaism, performance art (2018, p. 15).

Plus encore, les créations étudiées par Galloway sont pour la plupart déterritorialisées de la culture vidéoludique puis reterritorialisées dans le champ des galeries d'art et des musées, parfois en tant qu'œuvre statique et non-jouable. Aussi fascinantes soient-elles, les créations abordées ne sont pas des jeux visant les mains et le corps des joueurs situés dans leur espace de jeu quotidien. Elles sont des représentations destinées principalement au regard et à l'intellect d'un public savant (possiblement non-joueur) qui expérimente brièvement des abstractions dans un contexte institutionnel non-vidéoludique.<sup>24</sup> Cette dénaturation des jeux vidéo dans le dispositif des beaux-arts court-circuite la spécificité médiatique du jeu vidéo qui s'exprime dans son caractère quotidien, répétitif, participatif, bruyant, carnavalesque, amusant, absurde, immodéré, etc. Le statisme formaliste reprend le dessus sur le flux cocasse de l'art-amusement. Une expérience uni-joueur, introspective et intellectuelle des abstractions annule la possibilité de performances artistiques multi-joueurs émergeant de l'interactivité des participants qui s'approprient les règles de la partition événementielle. On assiste à un retour de la sacro-sainte expressivité autéoriale et de l'artisticité d'une œuvre observées entre les murs d'un espace institutionnel privé par opposition à l'appréciation de la beauté esthétique des pratiques ludiques de la vie quotidienne ancrées dans le commun de l'espace public.

En se focalisant sur la méthode abstractionniste héritée des arts modernes (et du matérialisme dialectique que critique Betancourt; voir la note 16 à la page 302), l'art vidéoludique s'écarte d'une réflexion critique et politique sur la singularité esthétique du jeu vidéo associée aux deux premières couches de Juul. L'inexistence de toute forme d'action radicale est le symptôme d'une incapacité à opérer une redirection profonde de ce que signifie l'acte de jouer dans ses fondements esthétiques primaires. C'est pourquoi on observe du côté de l'art vidéoludique une indisposition à déclencher des glissements paralogiques concrets depuis l'intérieur des jeux et de la culture vidéoludique. Cette inaptitude court-circuite la possibilité d'une radicalisation des structures du design ainsi que l'éclatement des contraintes actionnelles régulant les manières de jouer. Cette absence de redirection profonde se traduit dans ma carte

---

<sup>24</sup> L'exposition *Machiniglitch* montée par la curatrice Arvers et présentée dans le cadre de la neuvième édition du *Gamerz Festival* au courant du mois d'octobre 2013 est un bon exemple de cette réalité dans le domaine du glitch. L'événement est basé sur le visionnement de machinimas explorant la matérialité du glitche vidéoludique et non pas sur la manipulation des artefacts. Les détails et les œuvres de l'exposition peuvent être consultés à l'adresse suivante : <<https://www.isabellearvers.com/2013/09/machiniglitch-arcade-festival-gamerz-9-october-2013/>>.

(Fig. 5.9) par l'alignement vertical des exemples avec les secteurs de l'exploration et de l'exception.

Suivant les enseignements de Juul, la particularité poétique et politique du jeu vidéo est surtout à dénicher soit à travers le chaos actionnel, frivole et destructeur de la *paidia* (contre-jouabilité paralogique), soit du côté des perfectionnements stratégiques extrêmes faisant éclater les limites du *ludus* (contre-jouabilité innovante). Une critique avant-gardiste du jeu vidéo se devrait alors d'être en mesure de consolider des modes d'interaction alternatifs capables de réinventer les contours de l'objet-jeu, de rediriger le flux normatif de l'activité ludique ainsi que d'ouvrir les potentialités expressives et expérientielles du média. Suivant une logique similaire, Galloway indique que c'est la capacité de rediriger la jouabilité et non pas sa négation qui devrait constituer le cœur de l'entreprise ludo-politique de l'art vidéoludique : « The countergaming movement should aspire to a similar goal, redefining play itself and thereby realizing its true potential as a political and cultural avant-garde » (2006, p. 126). Sur ce point, l'auteur conclut que le projet de la contre-jouabilité artistique reste inachevé et propose l'idée d'« action radicale » pour combler ce déséquilibre entre l'abstraction graphique et la dimension jouable.

La circonscription du domaine de l'action radicale demeure une entreprise ouverte qui invite à aller chercher des réponses ailleurs. Dans la mesure où l'art vidéoludique ne porte pas directement sur la jouabilité, mais plutôt sur des formes de design atypiques et dé-ludicisées, il est à se demander s'il s'agit du milieu le plus propice à l'émergence et à l'étude de l'action radicale. J'estime qu'une compréhension dudit domaine a tout à gagner à étendre son champ d'intérêt au-delà du « game » et du « countergaming » (Galloway 2006) pour aller chercher du côté du « play » et du « counterplaying » (Meades 2015). En tirant des enseignements de Fluxus, il semble que ce soit du côté des interacteurs que l'on peut s'attendre à rencontrer des formes de radicalisme actionnel. À ce titre, les agitations de design et les bouleversements de jouabilité significatifs sont à chercher dans le camp des contre-joueurs, c'est-à-dire des glitcheurs, des trouble-fêtes, des tricheurs, des pirates, des coureurs vidéoludiques, des modificateurs de jeu absurdistes ou encore des « trifleurs » (Suits 1978).<sup>25</sup> Ces attitudes ludiques profondément

---

<sup>25</sup> Dans son ouvrage *The Grasshopper : Games, Life and Utopia* (1978), Suits établit une distinction entre le tricheur, le trouble-fête (*spoilsports*) et le trifleur (*trifler*). Le tricheur désire atteindre les objectifs ludiques et les conditions de victoire avec tant de zèle qu'il feint son attitude ludique et enfreint secrètement les règles de jeu. Le trouble-fête ne respecte ni l'institution ni les règles. De l'intérieur du jeu, il refuse de participer à l'activité. Ses

dadaïstes et fluxiennes représentent diverses avenues pour créer une zizanie interactionnelle. Celles-ci ouvrent le jeu sur le registre de l'action radicale sans toutefois éliminer la ludogénie de l'objet, mais plutôt en contre-jouant avec ses excès. C'est dans le cadre de ces performances limites intimement liées aux deux premières couches esthétiques de Juul que l'on pourra certainement mieux cerner les confins de l'action radicale. Mon étude *anarchéologique* de la poésie ludo-politique du glitche représente un pas dans cette direction en tant qu'elle entreprend de mettre en relief de transformer les structures de design et de rediriger le flux de la jouabilité tout en articulant divers méta-commentaires critiques à propos de la culture vidéoludique. Au demeurant, il reste encore à démystifier les implications idéologico-politiques de ce radicalisme esthétique et actionnel du glitche à la lumière de son ambivalence morale entre une posture anarcho-communiste et néolibéraliste.

## 5.7. De l'artistique à la technique

Le tracé artistique élaboré au cours des deux derniers chapitres a érigé la notion de jouabilité critique au rang de série culturelle afin de retracer la généalogie du glitche à travers ses principaux courants artistiques de l'histoire de l'art. Ce geste *anarchéologique* fut l'occasion de relier mon objet d'étude au bruit des Futuristes italiens et de la musique expérimentale, à l'anti-art dadaïste, aux *happenings* de Fluxus ainsi qu'aux marqueurs de matérialité du cinéma expérimental, de l'art vidéo, du *glitch art* et de l'art vidéoludique. Inscrites dans la lignée de ces héritages, les qualités poétiques du glitche sont doubles. D'une part, elles reposent sur la manière dont ses caractéristiques esthétiques (fragmentation, réplication, linéarité et complexité) peuvent nourrir une exploration et un raisonnement métaludique au sujet de la matérialité vidéoludique. D'autre part, elles se démarquent à travers la capacité des traits formels du glitche à entrer en dialogue – notamment en potentialisant une jouabilité critique (contre-jouabilité, rhabillage et

---

comportements ludiques aspirent à brimer le plaisir des autres joueurs. Pour sa part, le trifleur se conforme aux règles de jeu, mais avec une attitude ludique guidée par des intentions et des buts qui dérogent des objectifs préétablis par le jeu. Pour reprendre la formulation de Suits : « triflers recognize rules but not goals, cheats recognize goals but not rules, players recognize both rules and goals, and spoilsports recognize neither rules nor goal; and that while players acknowledge the claims of both the game and its institution, triflers and cheats acknowledge only institutional claims, and spoilsports acknowledge neither » (1978, p. 47). Suivant Suits, on peut affirmer que celui qui exploite le glitche pour gagner s'aligne avec le tricheur, le chasseur de glitche qui traque son artefact tel un œuf de Pâques s'apparente au trifleur alors que le troll qui s'approprie le glitche pour orchestrer des farces vidéoludiques prend le chapeau du trouble-fête.

réécriture) – avec la substance sémiotique des œuvres d'accueil afin de rediriger le sens de l'interprétation et de l'action. Dans chaque occurrence, c'est le réagencement paralogique d'une source première (bruits des machines modernes, marchandises du quotidien, contenus des médias de masse, films trouvés, jeux modifiés, etc.) qui fait émerger de nouvelles esthétiques, sensations, émotions, réflexions et utilités. Sur le plan politique, mon tracé situe le glitche dans le prolongement des appropriations artistiques et rhétoriques des bruits, des sabotages, des accidents, du hasard et des non-sens. Dans cette perspective, le glitche apparaît en continuité avec une longue lignée de commentaires politiques à propos des frontières de l'art, des fonctions sociales des médias d'information, de l'agentivité des technologies, de la condition humaine au quotidien, des normes du vivre ensemble, de la société de consommation, du militarisme et de la métaphysique.

L'approche *anarchéologique* invite à considérer la survivance de ces traditions poétiques et politiques sous forme de signe-traces dans les énoncés actionnels de glitche vidéoludique. Le retraçage de la *présence non présente* de ces héritages au sein de tels énoncés est l'occasion d'articuler un discours de présence transhistorique à propos des conditions de production et de réception du glitche. L'aca-chasse aux signes-traces du glitche délimite alors un moyen analytique pour atteindre le temps profond du glitche où se télescopent son patrimoine historique, ses manifestations sémiotiques contemporaines et son horizon de potentialités futures. C'est l'exploration de ce plan conceptuel qui rend possible la cartographie de la matrice techno-épistémique « glitche » commune à tous phénomènes liés aux glitches. La suite de ma thèse s'affaira à rendre sensibles les contours de cette matrice pour argumenter les particularités ludo-politiques de mon objet d'étude. Bien que ce dernier se connecte avec un programme idéologique anarcho-communiste, le passage par le Futurisme italien et le *glitch art* a révélé qu'il est aussi soumis à des processus de récupération contre-révolutionnaires et marchands. À ce titre, une seconde virtualité idéologique se (re)trace au sein de l'artefact à savoir la potentialisation d'un système de valeurs néolibéraliste. Je me tourne graduellement vers le second pôle de la contre-jouabilité innovante marquée par un radicalisme conformiste intimement lié à l'industrie. Afin d'orienter l'argumentation dans cette direction, il importe de cerner le rôle utilitariste que joue le glitche dans le contexte des métiers techniques.

## Chapitre 6

# Tracé socio-technique : Administrer l'échec

Ce chapitre développe le volet technique de mon *anarchéologique* du glitche. En portant une attention aux discours, l'objectif sera de cerner les principales unités d'opération du glitche à travers différents secteurs techniques. Mon propos sera divisé en six sections portant chacune sur une série culturelle spécifique. La première s'attardera à l'ingénierie où le glitche trouve sa place à travers des savoir-faire reliés au repérage, à la correction et à la réparation. La deuxième portion s'intéressera au champ radiophonique dans lequel l'objet d'étude est en relation avec la performance énonciative de l'annonceur et le travail de coordination des contenus. Le troisième segment traitera du milieu de la publicité télévisuelle qui aborde le glitche comme un artefact visuel à négocier pour réduire les coûts de production. En quatrième ordre, l'idée du glitche comme bogue de programmation et problème de conception sera évaluée au sein de la série du design de jeu et du testage de jeu. Dans un cinquième temps, j'accorderai une attention plus soutenue à la presse vidéoludique qui convoque le glitche dans son discours pour guider les achats du lectorat, fournir une assistance technique et partager de l'information sur les jeux. Sixièmement, le propos se tournera vers la série culturelle du piratage informatique à travers laquelle la faille systémique joue sur le terrain de la cyber-sécurité, de l'économie et de l'idéologie. Enfin, j'examinerai la pratique de la chasse aux glitches où les aberrations sont recherchées, célébrées, documentées et réemployées pour les plaisirs du jeu.

### 6.1. Ingénierie

Tel qu'indiqué au chapitre 1 et 3, l'exploration de la notion de bogue est incontournable dans une perspective *anarchéologique*. Un article de Shapiro intitulé « Etymology of the Computer Bug: History and Folklore » (1987) recense une occurrence précurseur du mot anglais « bug » dans le secteur de l'ingénierie mécanique de la seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle. Dans une correspondance du 18 novembre 1878 avec un dénommé Puska, l'ingénieur Edison emploie le nom commun « bug » pour décrire son processus de fabrication d'inventions :

It has been just so in all my inventions. The first step is an intuition—and comes with a burst, *then* difficulties arise. This thing gives out and then that—“Bugs”—as such little faults and difficulties

are called—show themselves and months of anxious watching, study and labor are requisite before commercial success—or failure—is certainly reached (Edison cité dans Shapiro 1987, p. 377).

Cette lettre d'Edison vient obliquement inscrire le glitche dans la série culturelle de l'ingénierie en vertu de sa conceptualisation comme petites fautes ou difficultés de conception qui se matérialisent dans les dysfonctionnements mécaniques d'une machine. Dans ce cas, la plus petite unité technique du glitche se conçoit dans l'assemblage des ressorts, des leviers, des engrenages, des boulons, des pistons, des écrous, etc. L'énoncé de l'inventeur signale également que le bogue est source d'anxiété. On rejoint ici la dimension transgressive du glitche qui se rattache aux unités de signification du parasite et du monstre étudiées dans la série culturelle du fantastique lors du tracé imaginaire (chapitre 3). Par ailleurs, le commentaire cité verbalise la relation entre le bogue et la nécessité d'approfondir l'étude des mécanismes et, par voie de conséquence, d'effectuer du travail supplémentaire sur la machine. Dans une perspective d'ingénierie, la faute technique est synonyme de défauts à régler et d'effort additionnel à fournir. Elle implique alors des coûts, des réparations, des risques et des dangers. Ces observations mènent l'inventeur à établir un lien de corrélation entre le bogue et le succès ou l'échec commercial d'une création.

À travers le discours des années 1960, les affinités entre le glitche et l'ingénierie se manifestent dans le domaine électrique. Menkman (2011, p. 26), Zimmer (2013) et Krapp (2016, p. 217) repèrent une occurrence du nom commun anglais « glitch » dans l'ouvrage *Into Orbit* (1962) de l'astronaute Glenn pour désigner des problèmes électriques dans les circuits de la machinerie aérospatiale :

Another term we adopted to describe some of our problems was “glitch.” Literally, *a glitch is a spike or change in voltage in an electrical circuit* which takes place when the circuit suddenly has a new load put on it. You have probably noticed a dimming of lights in your home when you turn a switch or start the dryer or the television set. Normally, these changes in voltage are protected by fuses. A glitch, however, is such *a minute change in voltage that no fuse could protect against it* (Glenn cité dans Zimmer 2013; je souligne).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Krapp précise que cette utilisation du terme effectuée par Glenn trouverait possiblement ancrage dans le vocabulaire de l'astronomie avec lequel l'astronaute serait potentiellement familier. À ce titre, cette conception du glitche serait en relation avec la définition que l'on peut rencontrer dans un dictionnaire d'astronomie en tant qu'« abrupt disturbance in the regular train of pulses from a pulsar [...] caused by the sudden release of stress energy » (Ridpath cité dans Krapp 2016, p. 217).

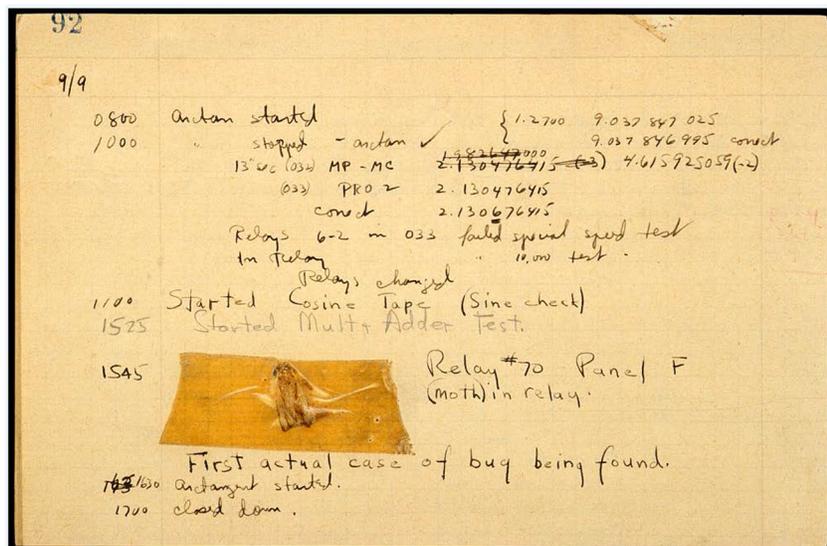
À l'occasion de son chapitre de livre « Game Glitch », Krapp identifie une définition similaire formulée dans le *Oxford Dictionary of Slang* où le mot « glitch » réfère à une « une irrégularité brève et soudaine ou un dysfonctionnement de l'équipement » dans les vaisseaux spatiales (Krapp 2016, p. 211). À la lecture de « Glitch Aesthetics », on constate qu'Emerson répertorie le même usage sémantique aux débuts des années 1960 et dont les logiques se cristallisent durant la décennie 1990 : « *Glitch* was first used in the early 1960s to describe either a change in voltage in an electrical circuit or any kind of interference in a television picture. By the 1990s, *glitch* broadly described brief bursts of unexpected behavior in electrical circuits [...] » (2014, p. 235).

Du point de vue des systèmes électriques, le glitche désigne un problème, une irrégularité, un dysfonctionnement des équipements et un comportement systémique inattendu. Il relate également un mouvement et un changement d'état puisqu'il est l'objet d'une micro-variation énergétique dans le flux du courant électrique. Littéralement, il incarne une transformation de potentiel, une altération de tension et une modification de force électrique. Le phénomène prend vie à une échelle microscopique, notamment parce qu'il parvient à se dérober à la régulation des fusibles. Quant à elles, les conséquences sont temporaires et affectent le fonctionnement global d'un circuit sans toutefois le briser.<sup>2</sup> Sous de telles conditions, la plus petite unité technique du glitche est à concevoir dans les résistors, les conducteurs, les transistors, les condensateurs, les bobines, le filage et la matérialité du courant électrique (électron, voltage, ampérage, tension, champ électromagnétique, etc.).

Un saut dans le temps nous mène vers le monde de l'ingénierie informatique. Les discours folkloriques sur l'histoire de l'ordinateur relient les premières occurrences du mot « bug » à la découverte au mois de septembre 1947 du célèbre papillon de nuit coincé à l'intérieur de l'ordinateur électromécanique « Mark II » de l'Université de Harvard. La conservation physique de l'insecte sous un ruban adhésif à même les registres manuscrits de la scientifique de l'informatique Hopper est bel et bien accompagnée d'une mention écrite indiquant : « first actual case of bug being found » (Fig. 6.1). Le caractère ouvertement

---

<sup>2</sup> On peut rappeler les sages paroles de T.C. dans la comédie américaine *Glitch!* étudiée au chapitre 3 où le voyou explique qu'un glitche est un « small problem, temporary, doesn't stop the program from running ».



**Figure 6.1** : Papillon de nuit archivé en 1947 dans les registres tenus par les ingénieurs de l'ordinateur Mark II de l'Université de Harvard. Dimensions : 1.5 cm X 48.4 cm X 29.5 cm. Source : *National Museum of American History*.

humoristique de l'anecdote et du jeu de mots suggère que l'utilisation du mot « bug » était déjà très bien ancrée dans le vocabulaire de l'informatique des années 1940. Plus encore, l'interruption causée par le papillon établit un intéressant rapport de continuité entre la notion de glitche et celle de parasite. Dans les deux cas, le terme désigne un intrus dans la machine dont la présence perturbe le fonctionnement normal d'un ordinateur ou d'un logiciel.<sup>3</sup> Il importe d'ajouter qu'en plus de nécessiter une intervention humaine pour être neutralisé, le bogue invite au catalogage et à l'archivage. L'énoncé textuel « Relay #70 Panel F (moth) in relay » dans le carnet de notes indique que la localisation du pépin dans le système est une opération qui préoccupe les informaticiens qui en tiennent rigueur dans leur journal de bord. Ce cas particulier témoigne d'une impulsion à chasser et à documenter le glitche afin de conserver des preuves documentaires du problème. Ce geste archivistique répond à une nécessité qui est de préserver un maximum d'information susceptible, dans le futur, de faciliter le repérage, la prévention et la correction d'erreurs similaires. Lorsqu'elles sont l'objet d'un catalogage rigoureux, les fautes réglées peuvent consolider un outil encyclopédique capable d'assister l'ingénieur dans son travail de maintenance.

<sup>3</sup> Les filiations étymologiques du mot « bug » avec l'idée du monstre et d'entités indésirables qui circule au 16e siècle (voir chapitre 3) se manifestent comme signe-trace à l'intérieur du papillon fixé dans ce document d'archives.

Le cas du papillon de nuit est l'occasion de rappeler que le mot anglais « bug » signifie également « insecte ». Le récit populaire laisse présager que le terme trouve sa place dans le jargon informatique en vertu de sa capacité à désigner des insectes provoquant des dysfonctionnements dans les ordinateurs des premiers temps. Cependant, cette histoire relève du folklore comme l'indique le retour à Edison montrant que l'idée de « bug » en tant qu'erreur circule déjà dans le secteur de l'ingénierie depuis au moins la fin du 19e siècle. Malgré tout, l'imaginaire collectif semble avoir été marqué par l'histoire de l'insecte et le parallèle linguistique afférent. Replacée dans cet héritage, l'iconographie du bogue apparaît ancrée dans une imagerie insectoïde, et ce, même dans le monde du jeu vidéo (Fig. 6.2).



**Figure 6.2 :** Iconographie du bogue vidéoludique récupérant la figure de l'insecte. De haut en bas : caricature de Schifreen dans la rubrique « Bug Hunter » (C&VG, mai 1984, p. 56); bannière du site *halobugs.com*; bouton interactif pour envoyer un rapport de bogue dans *Quake Champions* (id Software, 2017-); bouton pour signaler un bogue dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007); hyperlien pour les jeux en accès anticipé sur Steam menant sur le forum dédié aux bogues.

Au sein de la série culturelle de l'ingénierie, le glitche porte les signes-traces de l'unité de signification du parasite. Sa dimension transgressive apparaît au premier plan en tant que dérapage comportemental et glissement du flux énergétique dans un système. Sa dimension matérielle est tout aussi apparente en tant que dérapages techniques qu'il s'agit d'identifier, de réparer et de documenter. Enfin, l'ancrage dans ce champ de pratique éclaire la dimension temporelle du glitche en spécifiant sa nature comme micro-variation qui échappe au processus de régulation et dont les effets sont instantanés et temporaires. La prochaine série culturelle accueille le glitche non pas comme dysfonctionnement mécanique, mais plutôt comme écart de la performance humaine dans le monde de la radio.

## 6.2. Radio

Selon l'article « The Hidden History of “Glitch” » de Zimmer (2013), les manifestations discursives anglophones du mot « glitch » remontent jusqu'au secteur de la radio commerciale des années 1940. L'auteur rapporte une découverte de Shapiro, ayant retracé l'un de ces usages dans un article de l'écrivaine et journaliste Brush datant du 19 mai 1940 : « When the radio talkers make a little mistake in diction they call it a “fluff,” and when they make a bad one they call it a “glitch,” and I love it » (Brush cité dans Zimmer 2013).<sup>4</sup> Zimmer convoque trois autres sources qui confirment une telle utilisation dans le jargon du monde professionnel de la radio. La première provient d'une critique écrite par Anderson et parue dans le *Washington Post* le 11 avril 1943 au sujet du livre *Mikes Don't Bite* (Sioussat 1943) sur le thème de la radiodiffusion. Ayant repéré une erreur dans le livre, le critique récupère le vocabulaire radiophonique pour commenter de manière ludique la faute de l'auteur : « In the lingo of radio, has Miss Sioussat pulled a “muff,” “fluff,” “bust,” or “glitch”? » (Anderson cité dans Zimmer 2013). La seconde référence identifiée par Zimmer concerne un livre sur le métier de coordonnateur de trafic radio intitulé *The Advertising and Business Side of Radio* (Midgley 1948). Lorsque Midgley s'attarde

---

<sup>4</sup> Cette affirmation résonne avec un aspect important du glitche qui a été explicité au chapitre 2 notamment en référence aux continuums de visibilité et d'avantage de Meades (voir p. 150). Cette dimension concerne la question de degré et d'intensité de l'aberration. Un glitche radicalement efficace sur le plan de la jouabilité basculera dans le camp du briseur de jeu, de l'exploit ou de la stratégie alternative (méta-jeu). Inversement, un glitche inoffensif et peu visible tombera sous l'étiquette « trivialité » ou pour reprendre le mot anglais de Bush un « fluff ». Autrement, un défaut qui paralyse complètement l'expérience s'envisagera plutôt comme un « bogue bloquant » (Robert 2013). À ce titre, le glitche désigne ces comportements accidentels et non-bloquants qui sont en situation d'équilibre entre leur visibilité subtile (rarement repérés et difficiles à reproduire) et leurs répercussions performatives importantes.

à la planification des publicités et des annonces d'intérêt public à l'intérieur du programme quotidien, la notion de glitche fait surface: « As good broadcasting is a matter of timing to the second, the work of the traffic department is very important. Usually most “glitches,” as on-the-air mistakes are called, can be traced to a mistake on the part of the traffic department » (Midgley 1948, p. 270). La troisième manifestation discursive que répertorie Zimmer figure dans une lettre rédigée par l'acteur Randall en réponse à un article intitulé « On Language; Skewing Metaphors Glitch Query Dear Madams » écrit le 23 mars 1980 par Safire, un journaliste du *New York Times* responsable d'une section nommée « On Language » qui est active dans les années 1980. L'acteur souligne :

Dear Mr. Safire :

The first time I heard the word « glitch » was in 1941 in Worcester. I got a job there as an announcer at WTAG [American radio station]. When an announcer made a mistake, such as putting on the wrong record or reading the wrong commercial, anything technical, or anything concerning the sales department, that was called a « glitch » and had to be entered on the Glitch Sheet, which was a mimeographed form. The older announcers told me the term had been used as long as they could remember (Randall cité dans Safire 1983, p. 90).

La conceptualisation du glitche commune à ces quatre sources recoupe l'idée d'une bévue humaine commise par l'annonceur radiophonique durant la performance en direct du programme. On a affaire à une faute de diction, à une maladresse technique (présentation du mauvais enregistrement) et à une méprise dans l'ordre de lecture des contenus. La plus petite unité technique s'apparente ici à un manque d'attention de la part de l'animateur ou du coordonnateur du trafic radio ayant fait dérailler l'enchaînement planifié d'une émission.<sup>5</sup> Il est intéressant de relever que dans la troisième source évoquée, Randall fait état d'une pratique professionnelle consistant à enregistrer l'occurrence d'un glitche à l'intérieur d'une formule

---

<sup>5</sup> Cette définition du glitche fait écho à l'utilisation du mot « bug » dans le folklore anglais et dans la dramaturgie du 16e siècle (chapitre 3) où le bogue se rapporte à une entité ou à un individu considéré repoussant. Cette convergence *anarchéologique* indique que l'individu, la personnalité et le corps occupent une place au sein de l'horizon référentiel de l'objet d'étude (tel que les dérapages actionnels et les problèmes psychologiques d'Elliot dans *Mr. Robot*; voir chapitre 3). La fusion entre glitche et corps se constate dans le contexte vidéoludique à travers l'article de Apperley « The body of the gamer: game art and gestural excess » (2013). Dans son étude de l'excès gestuel comme signature du joueur (style corporel, mimiques, mouvements de célébration, grimace, tension de rage, etc.), il conclut que « *le corps du joueur est un glitche* » (p. 153). L'auteur spécifie ainsi que l'expression corporelle unique à chaque joueur – le signe-trace de leur individualité – échappe autant à la sensibilité de l'art vidéoludique qu'aux technologies de surveillance des systèmes de jeux. En vertu de ce rapport de continuité entre le corps indésirable de la dramaturgie, le corps fantomatique du folklore et le corps fuyant du joueur, force est d'admettre que si l'erreur est humaine, on peut en dire autant du glitche.

papier appelée « Glitch Sheet » photocopie à l'aide d'un duplicateur à pochoir.<sup>6</sup> Cela signifie que dans l'univers de la radio des années 1940, il existe déjà des méthodes de travail destinées au catalogage des fautes de performance. Or, il apparaît que l'archivage des glitches à des fins de consultation et de prévention s'inscrit dans une longue lignée de pratiques qui relie les séries culturelles de la radio, de l'ingénierie informatique et de la chasse aux glitches vidéoludique. L'action de conserver les preuves du glitche est pratiquement aussi vieille que le glitche lui-même.

Des sphères de l'ingénierie à la production radiophonique, l'unité technique du glitche passe de la matérialité mécanique des machines à la performance du corps et de l'esprit humain. Il n'est plus question de dysfonctionnement systémique, mais bien de dysfonctionnement sensori-moteur et cognitif (faute de diction, trou de mémoire, erreur d'inattention, confusion de lecture, mauvaise interprétation, etc.). Dans le cadre de la radio commerciale, ce sont les dimensions performatives et temporelles du glitche qui s'exposent parce que ce dernier découle de la mise en acte imparfaite d'une séquence d'action à réaliser dans un ordre précis, et ce, dans le contexte du direct. Mon objet d'étude se conçoit ainsi comme une parole, un geste physique ou une action qui est en décalage par rapport à la synchronisation anticipée des opérations, à l'ordonnement programmé des contenus et à la coordination planifiée des activités.<sup>7</sup> Aux côtés du bogue machinique en ingénierie et du faux pas énonciatif à la radio, on se doit d'inclure la série culturelle de la télévision commerciale dans le tracé socio-technique. Cet héritage existe à l'état de signe-trace dans les artefacts visuels croisés à travers les séries culturelles du *glitch art*, du film matérialiste de réemploi, de l'art vidéo et de l'art vidéoludique. En vertu de cette unité de signification, le glitche rejoint son acception la plus commune.

---

<sup>6</sup> La notion de « glitch sheet » fait également surface dans le mémoire de maîtrise « Supporting technology integration : A case study » rédigé par Hiebert (1983). Intéressée aux difficultés d'intégration des technologies dans les écoles intermédiaires de la Colombie-Britannique, l'étude compile des entrevues avec le personnel du soutien technique. L'un des administrateurs du réseau local de l'école Ladysmith Intermediate réfère à ce type de document lorsqu'il aborde la gestion de problème technologique : « When problems occur with hardware or software in the lab, the procedure is to complete a "glitch sheet" describing the problem and to post it in the lab for the LAN Administrators » (1983, p. 28). Sous ce contexte informatique, la feuille de glitches entre en résonance avec les registres de Hopper destinée à documenter les bogues pour garder des historiques et faciliter la correction subséquente.

<sup>7</sup> Cette idée du glitche comme glissement de performance par rapport au programme attendu est d'une grande importance pour mon argumentation. Elle me permettra de décortiquer les implications ludo-politiques du glitche vidéoludique dans l'optique des tensions entre la contre-jouabilité et les normes interactionnelles.

### 6.3. Télévision

Zimmer relève deux apparitions du terme « glitch » dans la sphère télévisuelle durant la deuxième moitié des années 1950. Une publicité de la *Radio Corporation of America (RCA)* diffusée dans la revue *Broadcasting Telecasting* emploie le concept pour référer à des interférences visuelles indésirables qui se manifestent à l'image sous forme de rayures horizontales (Fig. 6.3).

**RCA ANNOUNCES**

*A new advanced film-camera for television...*

THIS NEW FILM CAMERA does for TV film presentations what RCA's new TK-11A studio camera is doing for "live" pickups. The TK-20D camera provides remarkable advancement in picture quality and operating convenience over former types—provides "live" quality one film, regardless of scene content, or shading. Live picture noise level compares with the lowest noise level of "live" pickups.

Operated in conjunction with an RCA TP-200 Film Multiplexer, one TK-20D Film Camera provides show continuity with any one of the following setups: (1) two RCA TP-1AD 16mm Film Projectors, (2) two RCA TP-6A Professional Film Projectors, (3) two RCA 8mm Film Projectors, (4) one 16mm and one 8mm Film Projector, (5) or one projector of either type and a slide projector.

With TV programming emphasis more and more on film, let us help you get the most from film—with the new TK-20D. Your RCA Broadcast Sales Representative is ready to help you plan the right film system for your station—with everything matched for best results!

Sometimes have control, with indicator. A new arrangement that takes the operation out of the hands of the operator—makes a control of operation to take the camera aimed by camera operator. The control is in the hands of the camera operator, as in the remote control console.

...Type TK-20D

- "Live" quality all the film—regardless of scene content, shading, or other adjustment. New backlighting system, and new gain more black-level control permit the TK-20D virtually to see itself!
- "Motion" picture comparable to "live" shows. New high-gain condenser preamplifier, with "noise-control" circuit, offers 200% improvement in microphonics. No high-frequency hum (noisy white lines). No low-frequency moaning (crawls).
- Goodbye edge flare. New edge-lighting system provides substantial reduction in stray light, improves storage characteristic, stops light beam reflections on kinescope mosaic. Adjustable light level is provided.
- No more a-c power line "glitches" (horizontal-bar interference)—because camera filaments are operated from a separate d-c source.
- Full-size, high-quality picture every day—through new lens—no special circuit. No more need to "hide" shading.

**RCA RADIO CORPORATION OF AMERICA**  
ENGINEERING PRODUCTS DEPARTMENT  
CAMDEN, N. J.

**● No more a-c power line "glitches" (horizontal-bar interference)—because camera filaments are operated from a separate d-c source.**

Figure 6.3 : Apparition de la notion de « glitch » dans une publicité de la caméra TK-20D figurant dans le numéro de la revue *Broadcasting Telecasting* du 12 janvier 1953 (p. 18-19). L'image du bas est un grossissement de l'énoncé promotionnel qui figure à la page 19 où il est question de glitches.

La mise en marché de leur nouvelle caméra télévisuelle TK-20D table sur la capacité du produit à enrayer de telles irrégularités. L'éradication du glitche s'insère dans une rhétorique promotionnelle destinée à vendre des caméras à des stations de télévision : « No more a-c power

line “glitches” (horizontal-bar interference) » (RCA 1953, p. 19). Plus tard dans la décennie, un article intitulé « How to cut TV tape costs » publié dans le numéro du 11 avril 1959 du magazine *Sponsor* détaille des stratégies de production pour optimiser le tournage de publicités et minimiser les coûts reliés au support d’enregistrement. Lorsqu’il est question de certaines astuces de montage, le journaliste cite les propos d’un producteur de l’agence publicitaire *Batten, Barton, Durstine & Osborn* nommé Cantwell où le glitche est défini de la manière suivante :

But now, Cantwell explains, rollover has been eliminated. All you get today is “glitch” wherever splicing occurs. “Glitch” is slang for the “momentary jiggle” that occurs at the editing point if the sync pulses don’t match exactly in the splice (“Glitch” probably comes from a German or Yiddish word meaning a slide, a glide or a slip). “Even if it occurs,” says Cantwell, “it isn’t bothersome to the viewer unless he knows it’s there.” (Cantwell cité dans la revue *Sponsor* 1959, p. 43).

Dans le contexte de la télévision commerciale des années 1950, le glitche se conçoit comme un artefact visuel qui découle d’une limitation technique attribuable aux procédures de production. C’est le cas avec les lignes d’interférence générées par le traitement non-optimal du courant électrique de la caméra TK-20D. Il en va de même pour les micro-interruptions, les brefs décalages et les effets de saute découlant des opérations de montage auprès du support matériel. Dans cette vision des choses, la plus petite unité technique du glitche se loge dans les procédés d’enregistrement des contenus, l’alimentation électrique des appareils puis les opérations de coupure et d’aboutage de la bande magnétique (ou tout autre support).

Au-delà de la dimension matérielle, les propos de Cantwell révèlent aussi la dimension pragmatique du glitche reliée à l’incertitude de sa perception. L’analyse du film *The Matrix* au troisième chapitre a insisté sur une idée similaire, c’est-à-dire que le glitche peut demeurer non-vu alors que pour d’autres il est ignoré ou déjà-vu. Sous cette lentille, le repérage de la faute et l’actualisation de sa valeur informationnelle demeurent une affaire de contexte de réception, de compétences de lecture et de familiarisation avec les normes de production. Par exemple, la saute à l’image apparaîtra comme glitche pour l’équipe de production télévisuelle alors que pour l’audimat inexpérimenté qui ne connaît pas les techniques de montage, il est peu probable que l’erreur soit détectée. Pour le formuler avec un exemple cinématographique, c’est la dimension pragmatique du glitche qui peut faire en sorte que les fameux *jump cut* dans un film comme *A*

*bout de souffle* (Godard, 1960) pourront agacer le spectateur néophyte alors qu'ils seront évalués en tant que signature artistique dans le regard d'un cinéphile sensible à l'histoire du cinéma. Autrement, l'énoncé de Cantwell sous-entend que le glitche peut découler de manipulations techniques tout à fait conscientes, volontaires et fonctionnelles. Dans l'œil d'un producteur astucieux, le glitche peut devenir le reflet d'une réalité économique basée sur la minimisation absolue des coûts, la maximisation du temps de travail ou encore l'optimisation des profits au détriment de la qualité. En ce sens, les glitches graphiques de sautellement dans le monde de la télévision commerciale des années 1950 contiennent les signes-traces des conditions de production du glitche, en l'occurrence les stratégies économiques de montage relatant les impératifs commerciaux agressifs imposés par une industrie capitaliste.

Jusqu'ici, les imperfections étudiées se sont présentées en tant qu'irrégularités dans le fonctionnement des machines, glissements dans la mise en acte d'un programme énonciatif et artefacts visuels faisant écho à la *présence non présente* des conditions matérielles et économiques de la production télévisuelle. Cet ancrage du glitche dans l'espace de création se solidifie davantage dans le champ du design de jeu où l'enjeu des bogues et du débogage vient rattacher le glitche au travail des programmeurs, des concepteurs et des testeurs de jeu.

#### **6.4. Design de jeu**

La tâche qui consiste à traquer et à corriger des bogues est tout aussi centrale à l'ingénierie et à la radio qu'elle l'est pour la conception de jeu comme le remarque Crawford dans un article de presse « So You Want to Write A Computer Game » publié au début des années 1980 : « First, the successful game designers work very hard at their games. They are perfectionists who spare no effort in the quest for excellence. They have an eye for detail, putting in fine points that few customers notice. They polish their programs endlessly, rooting out all the bugs to achieve a flawless product » (1982, p. 10). Dans son livre *The Art of Computer Game Design* (1984), Crawford associe le travail de recherche et de rectification des bogues aux rôles du programmeur dont la tâche est « d'écrire le code et de le déboguer » (p. 70). C'est durant la phase de testage de jeu que la gestion des erreurs devient plus cruciale. Voici la perspective de l'auteur sur cette étape du développement :

Ideally, playtesting is a process that yields information used to polish and refine the game design. In practice, playtesting often reveals fundamental design and programming problems that require major efforts to correct. Thus, *playtesting is often interwoven with a certain amount of program debugging*. [...] There are actually two forms of playtesting. The first is your own playtesting done in the final stages of debugging. The second form comes later when you turn over the game to other playtesters. The salient difference between the two lies in the nature of the bugs exposed. Your own playtesting should reveal and eliminate all *program bugs* (arising from flaws in the program structure) and many of the *game bugs* (arising from flaws in the game structure). The game you give to the playtesters should be free of program bugs; they should discover only bugs in the game structure (1984, p. 70-72; je souligne).

Le concepteur de jeu Rouse reprend une distinction similaire entre les bogues de programmation et les bogues de jeu. Si le débogage concerne davantage les bogues de programmation évoqués par Crawford, le centre de l'intérêt du testage de jeu conventionnel porte plutôt sur le repérage et la documentation des bogues de jeu comme l'indique Rouse :

Debugging is a more programming-oriented task in which all of the inherently broken aspects of the game are tracked down and fixed. This can be anything from the improper implementation of some game mechanics to graphical snafus to problems that actually crash the game. Certainly these bugs must be eliminated, but this is a matter of concern for the programming team.

Playtesting is the design equivalent of bug fixing. When playtesters look at a game, they try to see if the game is any fun and try to find faults in the game mechanics themselves. This can be anything from a unit in an RTS game that is too powerful and allows the player who first acquires it to totally dominate the game, to the illogical nature of how one enemy AI agent attacks the player, to an unintuitive and difficult-to-use control system (2001, p. 473).

La distinction proposée entre les pairages « bogues de programme et débogage » versus « bogues de jeu et testage » apporte un éclairage sur la subtile différence entre le bogue et le glitche. Le bogue est davantage rattaché à l'échec complet du logiciel, à sa paralysie totale et à sa corruption fatale (à l'image du *Medusa Bug* de la télésérie *Reboot* étudiée au chapitre 3). Puisqu'il bloque l'accès à l'état de jeu nécessaire à la progression, il tend à être plus près des défauts majeurs dans la structure du code de programmation (*program bug*) et, par conséquent, il concerne les gestes de recodage du programmeur (*debugging*). Pour sa part, le glitche relève de l'interruption partielle, de l'imperfection temporaire et du problème mineur sur le plan ludique. Il peut se qualifier d'artefact post-procédural parce qu'il génère des états de jeu non-anticipés susceptibles de compromettre l'intégrité et l'esprit du jeu sans toutefois briser le logiciel. À ce titre, il s'apparente davantage aux lacunes imprévues et non-bloquantes de la structure du jeu (*game bug*) et son champ d'opération implique la jouabilité des testeurs de jeu (*playtesting*). Par conséquent, le glitche entretient une proximité avec une expérience fonctionnelle glissante très

près de l'acte de réception. Bien que cette démarcation ne s'applique pas de manière absolue, elle clarifie les rapports de dispersion et de proximité entre les deux notions.

Dans leur ouvrage *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (2004), Salen et Zimmerman élaborent la notion de « point de faiblesse » (*saddle point*) comme un aspect problématique du design qui doit être considéré à travers le testage de jeu. Les auteurs définissent le point de faiblesse comme une solution optimale, un court-circuit dans la structure de jeu ou encore la « meilleure action [possible] indépendamment de ce que font les autres joueurs ou de l'état dans lequel se trouve le système » (2004, p. 241). En présence de telles failles de design, le jeu perd de son incertitude au point de devenir le lieu d'une répétition stratégique infaillible. L'exploitation de ces défauts ludiques de conception consolide une stratégie dégénérative ou des exploits de jouabilité : « A degenerate strategy is a way of playing a game that ensures victory every time. The negative connotation of the terms “exploit” and “degenerate” imply that players are consciously eschewing the designed experience in favor of the shortest route to victory » (2004, p. 241). Puisqu'il existe des contre-joueurs prompts à s'approprier des exploits, de telles irréflections de design sont susceptibles de saboter l'expérience de jeu de plusieurs joueurs. L'intérêt de repérer et de corriger ces négligences dans la structure de jeu par l'entremise du testage de jeu doit être une priorité comme l'indiquent Salen et Zimmerman :

Degenerate strategies can be painful for game designers, as players shortcut all of the attention lavished on a game's rich set of possibilities. Try to find degenerate strategies and get rid of them! [...] A close analysis of your game design can sometimes reveal them but the only real way to root them out is through rigorous playtesting. If you see players drawn to a particular set of strategies again and again, they may be exploiting a weakness in your design (2004, p. 241-242).

Étant donné que le développement d'une œuvre vidéoludique est un processus itératif qui implique de nombreux aller-retour entre les idées, le prototypage, l'art, le code, le testage, l'analyse et le perfectionnement, force est de constater que le glitche est intimement lié au métier de concepteur et de testeur et, par voie de conséquence, il est partie prenante de la fabrication du jeu. À cet égard, l'histoire personnelle que raconte Crawford (1984, p. 93-102) à propos du développement d'*Excalibur* (Crawford, Summers, Atkinson, 1983) est plus qu'explicite. Dans la dernière année de réalisation du projet, le créateur rapporte avoir effectué environ « 300 octets

de code débogué par jour; les moyennes de l'industrie étant de 75 à 100 octets par jour » (1984, p. 99-100). Il précise :

We managed to clear out most of these bugs by June 1. We then went into another period of intensive effort, playtesting the game many times, exposing countless additional tiny *bugs*. Each one was relentlessly *tracked down, cornered, and eliminated*. We met three times a week to *discuss the bugs* we had found and the progress we were making. We also made numerous adjustments in the design to improve the overall play (1984, p. 100; je souligne).

Jusqu'au dernier jour avant la publication chez Atari, les auteurs ont dû négocier des bogues : « Our final delivery date was Friday, July 29. On Thursday, July 28, we met and resolved the final issues. One last bug remained. Larry fixed it and we all spent Thursday night playtesting it individually. We each found a tiny bug in the economics routines. Larry came in to fix it at 6:30 Friday morning » (1984, p. 101). Ce récit de conception illustre à quel point la négociation de glitches est une activité centrale au développement de jeu et plus particulièrement à la contre-jouabilité innovante associée à la phase de testage.

La circulation du mot « bug » dans le discours de la conception de jeu des années 1980 jusqu'aux années 2000 s'explique en partie par l'intrication qui existe entre l'ingénierie informatique, la programmation et le design de jeu. En tant que logiciel conçu par un programmeur, exécuté par un ordinateur et utilisé par un usager, le jeu vidéo est discuté par ses créateurs via le même vocabulaire que celui employé pour décrire n'importe quel autre logiciel utilitaire. Une explication plausible de cette migration du champ lexical des sciences de l'informatique vers la conception de jeu est sans doute liée à la frontière floue entre les métiers de programmeur et de concepteur au début des années 1980. Considérant que les développeurs de jeu sont souvent eux-mêmes des programmeurs, ceux-ci agissent comme courroies de transmission dans la transposition de cette terminologie de l'informatique vers le monde du jeu vidéo. En vertu de cet ancrage dans ces milieux professionnels connexes, les unités techniques du glitche sont à concevoir dans les lignes de code, les commandes de programmation, les logiques algorithmiques, les règles mathématiques du design et les boucles de rétroaction entre la machinerie et le logiciel. Sur le plan humain, elles se dénotent à travers les fautes de frappe durant l'écriture du code, les calculs mathématiques mal balancés, les relations entrées-sorties imparfaitement configurées ou encore le paramétrage erroné de variables dans le logiciel. Comme le suggérait déjà Edison au 19<sup>e</sup> siècle, le glitche incarne le point de départ d'une

réparation et d'une amélioration visant à accroître la performance d'un système. Il demande du travail, des efforts supplémentaires ainsi qu'une intervention mécanique, et ce, à chaque nouvelle itération. Ce faisant, l'artefact joue un rôle crucial dans la rentabilité et la réussite commerciale d'une création. Un siècle plus tard, les propos de l'ingénieur résonnent parfaitement avec les enjeux du glitche vidéoludique.

De l'ingénierie à la radio en passant par la télévision et le design vidéoludique, le glitche apparaît profondément ancré dans l'espace de la production. À l'intérieur de ces quatre séries culturelles, il importe de souligner l'absence d'une jouabilité critique du glitche. Ainsi, il est impossible de relier les aberrations étudiées à quelconques formes d'une contre-jouabilité paralogique (exploration, redirection, exception ou contre-jeux). On a plutôt affaire à une contre-jouabilité innovante dont la force rétro-ingénierique s'exerce dans l'espace de production (renégociation, domination, contrôle et recodage). Cela dit, malgré toute la volonté de perfectionnement, les erreurs de programmation et les défauts de conception parviennent toujours à traverser la frontière vers l'espace de réception. Cette propension du glitche à échapper à la sagacité des créateurs et à transgresser le seuil entre le design et l'expérience fait en sorte que cet artefact trouve une place au sein de la presse vidéoludique.

## **6.5. Presse vidéoludique**

Considérant son usage répandu dans le jargon des informaticiens, des programmeurs et des créateurs de jeu, on comprend mieux le glissement du mot « bug » dans le lexique des journalistes spécialisés en jeu vidéo, un secteur qui durant les années 1980 opérait à la jonction de ces trois rôles. Dans *The Formation of Gaming Culture : UK Gaming Magazines, 1981-1995* (2015), Kirkpatrick mène une étude sur l'histoire des magazines de jeu vidéo du Royaume-Uni des années 1980-1990, notamment *C&VGs* (1981-1995), *Commodore User* (1983-1990), *Zzap!64* (1985-1994) et *Crash* (1984-1992). Il montre que « playing games in the first years of the 1980s was deeply imbricated with technical practices and involved some degree of curiosity about programming and the workings of the home computer » (p. 31). En raison de cette proximité entre l'activité ludique et la programmation, la notion de bogue est très couramment mobilisée par les critiques de jeu pour décrire des défauts de fonctionnement d'une œuvre au

regard de laquelle il s'agit de formuler une opinion.<sup>8</sup> Elle se manifeste également à travers des articles sur la programmation, des glossaires pour les lecteurs-programmeurs débutants ou encore des sections destinées à fournir une assistance technique au lectorat.<sup>9</sup> À ce titre, il faut garder en tête qu'aux débuts des années 1980, les magazines spécialisés en jeu vidéo représentaient les principales sources d'information pour négocier des problèmes rattachés au fonctionnement de l'ordinateur et des jeux. En ce sens, les contenus journalistiques ne font pas que recenser des erreurs de programmation, ils présentent des techniques de débogage en plus de faire la promotion de logiciels utilitaires appelés « débogueur » (*debugger*) dont la fonction est d'examiner et de tester un code source afin de repérer des anomalies. Sous de telles circonstances, le traitement du bogue demeure très similaire à celui exposé dans les séries culturelles précédentes, c'est-à-dire en tant que parasite à trouver et à éliminer. Cependant, des recherches plus approfondies dans la presse vidéoludique des années 1980 ont permis de mettre le doigt sur des pratiques journalistiques plus atypiques où le bogue est appréhendé comme un artefact digne d'un intérêt critique et ludique allant au-delà du simple rapport à l'erreur.

Le cas le plus pertinent de cette pratique discursive se retrouve du côté de la revue *C&VG*.<sup>10</sup> Les premiers numéros de la revue contiennent des articles qui publient textuellement

---

<sup>8</sup> Cette pratique discursive de la presse vidéoludique qui consiste à identifier la présence de bogues et à décrire ses conséquences sur l'expérience apparaît comme l'un des enjeux de contenu important du métier de critique. Dans toutes les revues de jeu vidéo (papier et numérique) que j'ai recensé dans le cadre de cette recherche et à travers de mon implication dans le projet LUDOV sur les genres vidéoludiques, je confirme que le recours aux concepts de « bug » et de « glitch » dans les critiques de jeu est une constante.

<sup>9</sup> Par exemple, le « Software Glossary. A beginner's guide to plain jargon » publié entre les numéros 1 (novembre 1981) et 12 (octobre 1982) de la revue *C&VG* traduit une volonté claire d'éduquer le lectorat à la programmation afin de transmettre une littéracie informatique. Les termes « bug » et « debugging » sont deux notions centrales à ce savoir spécialisé. Le glossaire en question définit ces deux éléments lexicaux de la manière suivante : « **BUG**: A slang term given to a mistake in a computer program which prevents it from working. It can refer to a mechanical, electrical, or electronic fault. [...] **DEBUG** : The process of locating and correcting errors in a computer program » (novembre 1981, p. 83). Il est intéressant de noter que le bogue est présenté ici sous une matérialité tangible plutôt que strictement logique et ludique (deux aspects liés au glitche).

<sup>10</sup> Pour contextualiser cette revue originaire du Royaume-Uni, je note que la version papier de *C&VG* est publiée mensuellement entre novembre 1981 et octobre 2004 (compilant approximativement 275 numéros). Kirkpatrick (2015, p. 28) rapporte qu'au plus haut de sa popularité au milieu des années 1980, la publication vend entre 80 000 et 100 000 exemplaires chaque mois, situant *C&VG* non seulement comme l'un des premiers magazines spécialisés en jeu vidéo dans le monde, mais aussi l'un des plus populaires. Je souligne également qu'au début des années 1980, la couverture médiatique de *C&VG* se concentre sur les jeux et les appareils électroniques pour ordinateurs personnels. Les contenus visent des enthousiastes de l'ordinateur et de la programmation. Or, il est peu étonnant de voir le jargon des ingénieurs de l'informatique (notamment le mot « bug ») se transposer dans le discours de la presse vidéoludique. Sur une autre note, je précise que pour faciliter la contextualisation des citations et éviter de surcharger la bibliographie, toutes citations tirées de *C&VG* dans le cadre de cette série culturelle seront référencées en entier dans le corps du texte.

le code de programmation de divers logiciels de jeux (les *game program listings*) qui sont contextualisés avec de courts paragraphes exposant la thématique et les règles de jeu. Afin de pouvoir jouer, le lecteur devait retranscrire à la main le code du logiciel à l'aide de son propre micro-ordinateur.<sup>11</sup> Dans plusieurs cas, les publications des lignes de code étaient elles-mêmes parsemées d'erreurs ou de défauts d'impression ayant passé sous le radar soit des créateurs ayant soumis leur jeu à la revue soit des éditeurs du magazine responsables de tester les jeux. De telles bévues empêchaient le lectorat d'exécuter correctement les œuvres qui exigeaient un effort considérable à recoder. Pour remédier à la situation, une micro-colonne publiée de façon intermittente et intitulée « Confessions of a Bug » fait son entrée dans la revue à partir du numéro six du mois d'avril 1982. L'objectif de celle-ci est de rectifier les fautes qui se sont glissées dans le listage des jeux figurant dans les numéros précédents.<sup>12</sup> Par exemple, le numéro six du mois d'avril 1982 (p. 28-33) publie le code du jeu *ZX Poker* (Lamb, 1982) pour micro-ordinateur Sinclair ZX81. Dans le numéro du mois suivant, la section « Confession of a Bug » rapporte une erreur de programmation :

The *ZX81 Poker* game in our April issue caused plenty of phone calls from observant programmers who spotted an IF statement in line 3530 with no THEN attached.

The line is correct as far as it goes but continues :

=J(4)ANDJ(2) +2=J(3)+1 THEN LET T4=1234 (C&VG, Mai 1982. « Confession of a Bug ». Dans C&VG, no. 7, p. 14).

La réputation de cette rubrique s'est graduellement fondée sur sa fonction de soutien technique par les lecteurs et pour les lecteurs. Par le fait même, elle s'est consolidée au cœur d'une initiative conjointe avec le milieu journalistique qui s'est engagé à administrer un espace de communication et d'interaction pour cette forme d'intelligence collective. « Confessions of a Bug » était prédestinée au succès. La montée en popularité de C&VG s'accompagne d'une

---

<sup>11</sup> Kirkpatrick (2015, p. 31) donne quelques précisions sur la tâche que représente l'exécution d'un jeu de C&VG sur micro-ordinateur au début des années 1980. Il remarque qu'un jeu listé dans la revue contient en moyenne quatre à cinq pages de codes à reproduire dans la machine. Il spécifie aussi que l'œuvre s'efface de la mémoire de l'ordinateur au moment d'éteindre l'appareil. Cela signifie que les nombreuses lignes de code devaient être réécrites entre chaque réinitialisation ou bien être enregistrées sur un support comme une cassette audio ou une disquette.

<sup>12</sup> De telles fautes étaient parfois repérées à la suite d'échanges écrits ou téléphoniques avec les lecteurs qui contactaient eux-mêmes les développeurs de jeu et les éditeurs de la revue pour poser des questions, signaler des problèmes et parfois même pour fournir des solutions. La section « Mailbag » qui donne une tribune au lectorat fait d'ailleurs souvent état de ce type d'échanges à trois qui portent sur la négociation de problèmes techniques. C'est dire que la négociation sociale et triangulaire des glitches entre « joueur-concepteur-journaliste » existe au moins depuis les années 1980.

demande croissante pour cette forme d'entraide. Parallèlement, une impulsion participative se manifeste ouvertement de la part des lecteurs qui se démènent passionnément pour signaler et solutionner des bogues dans le listage des logiciels de jeu. Dans le numéro de juillet 1983, la revue décide de répondre à la demande et de tabler sur cette tendance collaborative. Une annonce introduit la parution d'une nouvelle colonne nommée « Bug Hunter »<sup>13</sup> qui se dévoue entièrement à l'identification et à la gestion socio-technique des bogues de programmation qui échappent à la sagacité des concepteurs et des éditeurs :

We're full of good intentions but occasionally we get caught out and then the letters from you ever-alert readers flood in to tell us. What you needed, we decided was a reader on the inside. Someone who could watch over us and make sure that we didn't transgress. As of next month Robert Schifreen takes up that post. Robert has been a reader since day one and is not going to be slow to take us to task when things go wrong. [...] Help is only a letter away if you are having difficulties with a program. And should you have a strong idea for some machine advice you would like us to print, then write to Robert and he'll do his best to find out himself or commission an article from an expert (*C&VG*, Juillet 1983. « Next Month ». Dans *C&VG*, vol. 2, no. 8, p. 140).

Entre les numéros d'août 1983 et septembre 1985, Schifreen intègre l'équipe de *C&VG*. Après avoir eu la chance d'entretenir moi-même une correspondance privée avec le journaliste les 20-21 février 2019, il m'est possible de contextualiser la personne ainsi que son rôle au sein de l'entreprise. Schifreen est âgé de vingt ans lorsqu'il commence à travailler dans les bureaux de *C&VG*. Au moment de son embauche, il se définit comme un enthousiaste du micro-ordinateur. Non seulement il possède des bases en programmation avec le langage BASIC, mais il est aussi un lecteur assidu d'une foule de revues sur l'informatique, dont *C&VG*. D'abord engagé comme administrateur des services aux lecteurs, il migre graduellement vers le rôle de rédacteur officiel en plus de prendre en charge Bug Hunter. Dans un contexte qui pré-date le développement du web ainsi que l'arrivée des systèmes de courrier électronique, les tâches principales du journaliste se départagent entre l'écriture de critiques de jeu ainsi que la gestion des appels et des lettres de lecteurs (approximativement 3 à 4 appels et 10 à 15 lettres par jour). Dans l'exercice de ses fonctions, il évalue et teste des programmes de jeu soumis par le lectorat

---

<sup>13</sup> Je tiens à remercier mon collègue Francis Lavigne de m'avoir dirigé vers les contenus de « Bug Hunter » à la suite de nos discussions sur le glitche. Je suis grandement redevable de son expertise en matière de presse vidéoludique.

et il engage de nombreuses conversations téléphoniques avec les éditeurs de jeu pour dénicher des actualités ou des trucs à propos des prochaines sorties.

En ce qui concerne Bug Hunter spécifiquement, l'auteur dispose d'un espace papier d'une page dans chaque numéro de la revue. Son travail consiste à vérifier les codes des jeux avant leur publication, à gérer les communications avec le lectorat au sujet des bogues et à formuler des corrections à propos d'erreurs de programmation trouvées a posteriori. Il est ainsi responsable de la réception des plaintes, des questions, des préoccupations, des découvertes, des solutions, des trucs de programmation, etc., transmis par le lectorat à l'intention du « Bug Hunter ». La rubrique donne suite aux messages envoyés par courrier papier, par téléphone et par messagerie vocale. Plus tard (avril 1984), il était également possible de communiquer avec Schifreen via messagerie électronique sur la plateforme Micronet 800 basée sur la technologie Prestel, un réseau d'information public de la Poste britannique dont les contenus étaient accessibles via une connexion par modem.<sup>14</sup>

L'analyse textuelle des contenus diffusés à travers Bug Hunter illustre de manière très convaincante les affinités entre le bogue, la programmation, la tricherie, les trucs et astuces ainsi que le piratage informatique (au sens d'exploration et d'expérimentation). Exactement comme avec la rubrique « Confession of a Bug », Bug Hunter regorge de lignes de code pour rétablir le fonctionnement des logiciels de jeu listés dans les numéros précédents. On y trouve également des exploits découverts par la force de jouavail du lectorat afin de mieux performer dans les jeux. La publication de cette forme de contre-jouabilité innovante s'observe entre autres dans le numéro d'avril 1985. Schifreen rapporte un bogue exploitable trouvé dans le jeu *Ghostbusters* (Activision, 1984) par un lecteur nommé Simon Haynes:

Simon Haynes is currently jumping up and down in excitement in Stoke on Trent, after being the first in his street to find a bug in *Ghostbusters* for the [Commodore] 64. When you go to trap a ghost, he says, move your ghostbuster to the far left of the screen. Press the fire button to release the second man and move him directly over the first so that only one of them is visible. With the trap in the middle of the screen, fire the guns. The ghost will be caught every time (Schifreen, Robert. Avril 1985. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 108).

---

<sup>14</sup> Cette précision est essentielle pour situer la continuité avec la série culturelle du piratage informatique à laquelle je m'attarderai dans la prochaine section.

Autrement, la chronique du Bug Hunter forme une zone de convergence entre la programmation et la tricherie. Il est courant de voir circuler des ruses informatiques bricolées par les utilisateurs afin de recoder les paramètres de jeu, notamment pour obtenir des avantages ludiques de diverses natures (nombres de vies illimités, accès immédiat à tous les niveaux, duplication de ressources, invincibilité, etc.). L'édition d'avril 1984 relate une manœuvre technique de réécriture transgressive pour acquérir mille vies dans la version de 1983 du jeu *Q\*Bert* (D. Gottlieb & Co., 1982) éditée par Superior Software. Dessous le sous-titre « DIY REPLIES » du segment concerné, on peut lire une technique de contre-jouabilité innovante qui relève de la piraterie informatique :

#### **DIY REPLIES**

Here's a way of cheating on Superior Software's *Q\*Bert* for the BBC B. When the computer asks you for a skill level, press BREAK and ESCAPE together. Then type this line...

```
4017 VDU ?PCHAR1%:SOUND 1,1.55- (FY%-I%), 1:NEXT: IF MEN%=1000 THEN 5000 ELSE 3015. Then type RUN, and you now have over a thousand lives.
```

This naughtiness comes from the pen [...] of Damien Rew from Balcombe, West Sussex (Schifreen, Robert. Avril 1984. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 132).

Le sous-titre qui fait référence aux pratiques de faire soi-même (*Do-It-Yourself*) dénote l'attitude punk et *hacker* qui teinte le ton de la rubrique et des pratiques de recodage qui y circulent. Un autre exemple de ce rapprochement apparaît dans l'itération de mars 1985 où le chasseur de bogues relate les activités d'un abonné ayant braconné le code du jeu *Cavelon* (Jetsoft, 1983) à la recherche de failles dans le programme :

First this month is Sean Gordon from Letham, Fife. While hacking through Oceans *Cavelon*, Sean found a routine which seems as though it was used by the Ocean programmers to test the game. Start the game and then hold down D, F, R, T, I, K and L until the screen says "Hi Chris, what do you want?" Then, just press the number of the level from 1 to 6 (Schifreen, Robert. Mars 1985. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 57).

Un autre cas notable se présente dans cette réaction du journaliste face à des lettres expliquant comment pirater le système de sécurité du jeu *Jet Set Willy* (Software Projects, 1984) : « What really concerned me was the number of letters telling me how to get past the colour-codes security system included with the game. I have been told how to disable this so that whatever codes you type in the game will still run. I'm not going to print them—it's

illegal ». <sup>15</sup> À d'autres occasions, les contenus synthétisent des stratégies ou des solutions de programmation pour contourner de manière inventive des problèmes de compatibilité entre les composantes matérielles ou encore pour donner des trucs destinés à aider les créateurs de programmes. Ces exemples confirment davantage la proximité qui existe entre les séries culturelles de la chasse aux bogues, de la programmation et de la piraterie informatique; une filiation technique qui est non seulement en parfait accord avec les cas de *The Matrix*, *Ghost in the Shell* et *Mr. Robot* abordés dans le tracé imaginaire (chapitre 3), mais qui est aussi corroborée par Schifreen au cours de notre correspondance.

Enfin, il est possible d'affirmer que dès le début des années 1980, la négociation socio-technique des bogues entre lecteur, concepteur et journaliste est une pratique qui existe déjà. Parfois, l'information est obtenue par Schifreen auprès des concepteurs avant d'être relayée au lectorat :

We've been getting quite a few calls saying that when trying to gain a massive score of *Jetpac* [(Ashby Computers and Graphics, 1983)] to enter our hall of fame contest the program seems to crash when the score gets to about 120,000. [...] I have spoken to the Ultimate people and they said that they had never heard of such a bug. However, they did say that they will exchange your cassette of *Jetpac* (Schifreen, Robert. Novembre 1983. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, vol. 3, no. 2, p. 121).

We've had quite a few enquiries about this program [*Super Clown* (Paramountain Software, 1985)] in March. However, after consultation with the programmer himself, there appears to be only one error, This is the POKE statement in line 1010, which should read: POKE, 756,P(1) (Schifreen, Robert. Juin 1985. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 104). <sup>16</sup>

Parfois, ce sont les lecteurs qui interrogent l'industrie avant de refiler la réponse au journaliste qui la transmet à son tour aux autres membres de la communauté:

David Naylor tells me that he has written to Software Projects about the bugs [in *Jet Set Willy* (Software Projects, 1984)]. In a duplicated letter, says David, they said that when you reach the attic on the roof you must be expert enough to complete the game. If again you visit those rooms

---

<sup>15</sup> Schifreen, Robert. Juillet 1984. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 132.

<sup>16</sup> La commande « POKE » et son alter ego « PEEK » apparaissent fréquemment dans la rubrique de Schifreen, notamment parce qu'elles appartiennent au domaine du micro-ordinateur et du langage BASIC qui prévaut à cette époque. L'entrée de programmation « PEEK » sert à consulter les données emmagasinées dans un octet spécifique dans la mémoire de l'ordinateur alors que « POKE » inscrit une valeur numérique dans un octet. De manière générale, elles sont utilisées pour reconfigurer les relations d'entrée/sortie entre les différents périphériques, pour explorer et copier l'architecture des logiciels ainsi que pour altérer ou contourner un protocole régissant le fonctionnement des programmes et des composantes matérielles. Ces deux commandes représentent un point de jonction entre les séries culturelles de la programmation, de la rétro-ingénierie, du piratage informatique et de la tricherie vidéoludique.

where disaster has previously struck, you lose all your lives to stop you using them as a short cut. The chapel guardians will disappear to these places to stop you. The letter from Software Projects ends by apologising for the fact that, once you have visited the attic and suffered this fate, there is no alternative but to reload the tape to return the game to normal (Schifreen, Robert. Juillet 1984. « Bug Hunter ». Dans *C&VG*, p. 132).

La logique participative qui caractérise cette gestion tripartite du bogue indique que la tribune du Bug Hunter cristallise une communauté de pratique avec ses propres objectifs communs, ses propres compétences, sa propre intelligence collective et sa propre force de jouavail. Non seulement Schifreen prend toujours soin de créditer la personne ayant trouvé un glitche ou une solution à un problème technique, mais chacune de ses publications est accompagnée d'énoncés péritextuels qui interpellent directement le lectorat (« write to me at : [...] »; « drop me a line or a phone call ») toujours en prenant soin d'indiquer clairement l'adresse postale et le numéro de téléphone pour joindre le journaliste.

Les mécanismes d'interaction entre les membres prennent aussi la forme d'appels à contribution demandant aux lecteurs de communiquer leurs trouvailles qui pourront éventuellement être publiées dans la revue : « So how about dropping us a line with your own program customisation, and get your name in print in future Bug Hunter columns? ».<sup>17</sup> Plus encore, lorsque l'auteur se trouve dans l'impossibilité de confirmer un bogue, il ne se tarde pas de sonder les expertises de la communauté :

James Alston from Brorrdey. Kent, writes to tell me of what he thinks is a bug in *Chequered Flag* [(Psion Software, 1982)]. At the end of a race, he says, the computer is supposed to print the fastest lap time. In fact it prints up the time taken to complete the last lap. Has anyone else found this problem? (Schifreen, Robert. Février 1984. « Bug hunter ». Dans *C&VG*, vol. 3, no. 5, p. 47).

Pour dynamiser le travail collectif de repérage et de résolution, il arrive que des prix en argent soient offerts aux individus ayant trouvé des solutions aux problèmes coriaces susceptibles d'aider plusieurs personnes : « We would also like to know about any tips for micros in general. I'll pay €5 for any which are published ».<sup>18</sup> À cet effet, des segments sont parfois destinés à communiquer la réponse trouvée par la communauté en réaction à des appels à contribution

---

<sup>17</sup> Schifreen, Robert. Septembre 1985. « Bug hunter ». Dans *C&VG*, p. 47.

<sup>18</sup> Schifreen, Robert. Août 1983. « Bug hunter ». Dans *C&VG*, vol. 2, no. 9, p. 27.

lancés précédemment, toujours en prenant soin de féliciter le lecteur ou la lectrice concernée pour sa trouvaille et son prix.

Autour du mois de février 1985, Schifreen quitte *C&VG* pour aller travailler dans une compagnie de produits électroniques du nom de Epson. Il poursuit la rédaction de la colonne Bug Hunter en tant que rédacteur indépendant. À partir du numéro d'octobre 1985, l'auteur quitte ses fonctions et fait place à une équipe de chasseurs de bogues qui prend la relève à l'occasion d'une section multi-pages renommée « Dear Bug Hunters » qui durera jusqu'au numéro de mai 1986.

Le travail derrière Bug Hunter présente d'importantes similarités avec les formes contemporaines de contre-jouabilité du glitche, notamment en ce qui concerne la méthode d'enquête collective, l'attitude ludique exploratoire et transgressive, les interactions sociales entre joueur-journaliste-industrie ainsi que la volonté d'entraide et de mise en commun des savoirs et des savoir-faire. En vertu de ces parallèles, l'ensemble des acteurs et des activités qui contribuent à l'effervescence de Bug Hunter forme, jusqu'à preuve du contraire, l'une des premières grandes communautés de chasseurs de glitches de la culture vidéoludique à un moment historique où ladite culture est en plein processus de formation comme l'explique Kirkpatrick à travers son ouvrage de 2015.<sup>19</sup>

Dans le champ de la presse vidéoludique, le glitche est un objet de discours qui se manifeste à travers de descriptions objectives, des explications techniques, des commentaires technologiques, des exemplifications ainsi que des interrogations et des solutions quant à leur éventuelle négociation. Ce qui lui vaut un intérêt soutenu, c'est sa relation au (dys)fonctionnement des systèmes, ses opportunités stratégiques et sa capacité à ouvrir le champ des possibles ludiques. Autrement, on dénote une forte dimension sociale qui recoupe les logiques du méta-jeu et du para-jeu. Effectivement, le labeur derrière la découverte des erreurs, la recherche de solution et le partage d'informations s'insèrent dans une activité culturelle jouée

---

<sup>19</sup> J'insiste sur l'adjectif « grande » que j'ai pris soin de mettre en italique. Des recherches plus spécifiques permettraient probablement d'identifier des groupes d'enthousiastes et des clubs de pirates informatiques ayant, à une échelle plus locale, travaillé de concert pour repérer, cataloguer et résoudre des bogues vidéoludiques. Cela dit, en tant qu'initiative populaire à grand déploiement avec des ramifications transnationales, et ce, dans un contexte qui précède le développement d'Internet, Bug Hunter occupe sans doute une place avant-gardiste au sein d'un tracé socio-technique qui culminera plus tard dans la pratique de la chasse aux glitches du début du 21<sup>e</sup> siècle.

entre les journalistes, les glitcheurs et les développeurs. Le glitche s'envisage ainsi comme méta-puzzle collectif (le casse-tête à faire fonctionner le jeu), chasse aux œufs de Pâques (expérience socialisée des déraillements cachés) et trucs et astuces (soutien technique, tricherie, stratégie alternative, etc.). Ici, on voit resurgir les signes-traces conceptuelles du glitche comme méta-jeu et para-jeu qui ont été abordées au chapitre 1 (voir p. 98-109). Les plaisirs du glitche apparaissent intrinsèquement sociaux, et ce, même avant l'explosion du web et de la culture réseau. Pour approfondir davantage les aspects métaludiques et méta-systémiques liés à l'expérience du glitche, je prolonge ce tracé socio-technique vers la série culturelle du piratage où la fascination pour la perfection informatique est le moteur d'une philosophie et d'un sens pratique profondément innovants.

## **6.6. Piratage informatique**

Le récit personnel de Schifreen est un exemple iconique des possibles lignes de prolongement entre les séries culturelles du journalisme vidéoludique, de la chasse aux bogues et du piratage informatique. Il est incontournable de rapporter qu'après l'ère de Bug Hunter, Schifreen fut impliqué dans la fameuse controverse survenue en mars 1985 autour du piratage du système public en ligne Prestel de la British Telecom. L'événement a lieu dans un contexte pré-Internet où les questions de cyber-sécurité ainsi que les lois sur les effractions numériques étaient inexistantes. Sans aucune mauvaise intention et motivé à l'idée de potentiellement obtenir un emploi, Schifreen a joué franc jeu en tant que pirate au chapeau blanc (*white hat hacker*). Avant d'être arrêté, il a téléphoné aux employés de Prestel pour leur expliquer ouvertement les failles systémiques par lesquelles il était capable d'accéder à la base de données, d'amasser des noms d'utilisateurs et d'acquérir des mots de passe. L'enthousiaste de l'informatique fut enrôlé non pas par la compagnie, mais plutôt dans un procès juridique étalé sur deux ans avant d'être acquitté en 1987 en raison d'une absence de législation claire au sujet de son infraction. Cette controverse est d'ailleurs au cœur de l'élaboration du « Computer Misuse Act 1990 ». Après la saga, Schifreen est devenu une importante figure dans le monde de la sécurité informatique avant de fonder sa propre compagnie appelée SecuritySmart qui se spécialise dans la formation d'experts dans ce domaine.

Par le prisme des péripéties de Schifreen et de Bug Hunter, la pratique du glitche vidéoludique s'inscrit dans l'héritage des séries culturelles déjà croisées dans le tracé imaginaire, notamment le piratage informatique, la cyber-sécurité et l'hacktivisme. D'ailleurs, le titre même de la colonne « Bug Hunter » fait directement au travail de repérage de bogues et débogage qui est au cœur de chacune de ces séries. La place de la chasse aux glitches dans la continuité de ces sphères techniques apparaît d'autant plus probante lorsque l'on considère l'existence des programmes de primes au bogue (*bug bounty*) qui existent dans le champ de l'ingénierie informatique. De telles offres sont créées par les compagnies de développement de sites web et de logiciels. Elles visent à récompenser (la plupart du temps par des compensations monétaires) quiconque est en mesure d'identifier des bogues susceptibles de compromettre la stabilité et la sécurité des systèmes. Cette pratique existe aussi dans le monde du jeu vidéo à travers les prix en argent offerts aux lecteurs de Bug Hunter ayant trouvé des moyens de résoudre des bogues. Un exemple pertinent en regard du FPS s'est manifesté durant la conception de *Quake III : Arena* où Carmack a mis sur pied des primes au bogue. Le dépouillement des archives en ligne compilant des courriels du développeur répertorie un appel à contribution lancé en date du 11 mai 1999. Le courriel en question est clair au sujet des modalités de la prime qui est présentée comme un défi de testage de jeu avec des règles précises qui doivent être respectées pour empocher le prix en argent étant de 100\$ par bogue :

I am offering a bounty for server crashing bugs. Q2 [*Quake 2*] had several releases forced out because of malicious attacks on all the public servers, so I want to try and flush out what I can during Q3's [*Quake III: Arena's*] testing phase.

There is a server running in the debugger here at [crashtest.idsoftware.com](http://crashtest.idsoftware.com) (192.246.40.68). Anyone that can repeatably hang or crash this system can have a \$100 prize and some misc bit of Q3A paraphernalia that I can dig up.

Operating system level attacks don't count -- only things that I can actually fix or protect against in my code.

Denial of service attacks don't count if they require upkeep, but if there is a fire-and-forget DOS attack, it will still count.

[...] Custom attack programs are also fair game. These are actually what I am most concerned about -- malicious programs that goes through and crash all listed servers.

[...] If you find one, email me the instructions so I can reproduce it. Include "CRASHTEST" in the subject so I won't miss it.

First come, first served, one bounty per bug (Carmack, 1999).

La chasse aux glitches incarne le pendant ludique du travail attribuable à la chasse aux bogues dans le secteur de la cyber-sécurité. Dans l'optique de cette proximité sérielle, l'expression populaire « chasseur de bogues » (*bug hunter*) est très certainement redevable de l'idée de chasseur de primes (*bounty hunter*). Par le fait même, il y a de fortes raisons de croire que les formulations typiquement vidéoludiques telles que « chasseur de glitche » (*glitch hunter*) et « chasse au glitche » (*glitch hunting*) proviennent de leurs formes équivalentes dans les secteurs connexes de l'ingénierie et du piratage informatique. Ce parallèle de nomenclature et d'étymologie se prolonge en matière d'attitude et de philosophie. Ce que Levy définit comme l'éthique du *hacker* dans le second chapitre de son livre *Hackers. Heroes of the Computer Revolution* ([1994] 2010 p. 27-37) représente un bon point d'entrée pour cerner les contours philosophiques du piratage. Le travail de l'auteur permet de discerner six principes idéologiques que je résume dans le tableau suivant en extrapolant quelques précisions (Tab 6.1) :

<b>Six préceptes de l'éthique du pirate basés sur Levy ([1994] 2010, p. 27-37)</b>	
<b>1) Accès illimité et total aux ordinateurs :</b>	
Éthos de bricoleur, de braconnier et du « faire soi-même »	
Perfectionner, déboguer et prolonger les systèmes	
Méthode rebelle et punk	
Impulsion exploratoire et créative	
<b>2) Libre accès à l'information :</b>	
Flux gratuit de l'information	
Permettre un maximum de créativité	
Partage, collaboration et itération collective des outils	
Socialisation des savoirs	
<b>3) Méfiance envers les autorités et promotion de la décentralisation :</b>	
Anti-bureaucratisme, anti-corporatisme, anti-conservatisme, anti-impérialisme	
Abandon des frontières entre l'individu, l'information et les équipements	
Éthos des systèmes ouverts et de la transparence	
Démocratisation des outils informatiques de production et d'usage	
Philosophie anarchisante : assouplissement des hiérarchies, autogestion, autosuffisance, responsabilité individuelle, fédération des initiatives individuelles, etc.	
<b>4) Méritocratie :</b>	
Les actions parlent plus que les titres honorifiques	
L'individu est jugé selon ses connaissances et ses compétences en matière d'informatique	
<b>5) L'ordinateur comme outil de création artistique :</b>	
La programmation comme art	
Volonté de créer des fonctions nouvelles	

Valoriser l'esthétique du code (un maximum d'innovation et d'efficacité pour un minimum d'instructions)
Saine compétition pour optimiser les logiciels et les systèmes
Promouvoir les esprits visionnaires, inventifs et ingénieux
<b>6) Les ordinateurs peuvent changer des vies pour le mieux (pensée critique) :</b>
Attitude irrévérencieuse
Humour ironique et auto-réflexif
Faire bénéficier un maximum de gens
Esprit ludique, moqueur, farceur

**Tableau 6.1 :** Discernement de l'éthique du pirate à partir des six points évoqués dans les travaux de Levy (2010, p. 27-37).

Les réflexions développées par Coleman dans son chapitre de livre « Hacker » (2014) éclairent les différents aspects du tableau 6.1. L'auteure que les pirates informatiques expérimentent avec toutes formes d'erreurs susceptibles d'être mises au service d'une « exploration des réseaux informatiques », d'une « recherche de vulnérabilités de sécurité », d'un « badinage avec les failles exploitables » et de la réalisation d'actions basées sur « la moquerie, le spectacle et la transgression » (2014, p. 246). En évoquant des motifs similaires dans *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture* (2011), Krapp fait pénétrer le piratage sur le terrain du politique sous la forme d'actions militantes tombant sous la bannière du cybermilitantisme ou de l'hacktivisme (deux séries culturelles du glitche rencontrées dans le tracé imaginaire réalisé au chapitre 3) :

Hactivism can be a politically constructive form of civil disobedience or an anarchic gesture; it can signal anticapitalist protest or commercial protectionism; it can denote spammers or anti-abortion activists, countersurveillance experts or open source advocates (p. 31).

[...] Hactivism interrogated the assumptions behind a politics of concealment that would withdraw knowledge and shore up access in a last-ditch effort to maintain centralized powers of command and control over an increasingly decentralized situation. As a collective computer-mediated resistance, hactivism is not only a predictable response to technocracy but also a logical extension of the same structure (p. 42).

Coleman recense différentes interventions sociales de l'hacktivisme perpétrées par des collectifs de pirates. Parmi les moyens privilégiés, on dénote des modes d'actions directes électroniques concrétisés dans le cyberspace tels que l'intrusion numérique sur des serveurs privés, la défiguration de sites web, la création de faux sites miroirs, le détournement du trafic d'internautes, les occupations virtuelles qui paralysent le fonctionnement de sites web, la propagation de virus informatiques ou encore les attaques sous forme de déni de services (les

*DOS attack*).<sup>20</sup> De telles tactiques sont mises à contribution de diverses revendications sociales. Parmi ces dernières, on retrouve le combat pour la liberté d'expression, le droit d'accès à l'information et l'abolition de la propriété intellectuelle. Dans la même veine, il est question de militer pour la transparence politique, la neutralité du web, l'égalité à la sécurité des données privées et l'universalisation d'une littéracie informatique. D'autres groupes luttent pour défendre les valeurs nationalistes de leur culture par opposition à d'autres qui défendent des idéaux anti-autoritaristes en cherchant à exposer les abus des régimes de surveillance massive des états (2014, p. 247).<sup>21</sup>

Peu importe la cause sociale portée, la figure du pirate informatique incarne des principes de résistance dans le contexte de réseaux informatiques. Comme le soulignent Galloway et Thacker dans leur ouvrage *The Exploit. A Theory of Networks* (2007), les luttes au sein des réseaux s'articulent sur le plan de la potentialisation de changements par l'exposition et l'exploitation des bogues :

*Protocological struggles do not center around changing existent technologies but instead involve discovering holes in existent technologies and projecting potential change through those holes. Hackers call these holes "exploits." [...] Informatic spaces do not bow to political pressure or influence, as social spaces do. But informatic spaces do have bugs and holes, a by-product of high levels of technical complexity, which make them as vulnerable to penetration and change as would a social actor at the hands of more traditional political agitation (2007, p. 81-82).*

---

<sup>20</sup> Les primes aux bogues offertes par Carmack signalent les passerelles entre la conception de jeu, la chasse aux bogues et le piratage. Ces intersections se démarquent à travers le champ lexical employé par le développeur qui recoupe les mêmes actions directes évoquées par Coleman : « malicious attack », « crash this system », « Denial of service attacks », « fire-and-forget DOS attack » et « malicious programs ».

<sup>21</sup> Les approches et les méthodes varient d'un clan à l'autre et se définissent symboliquement en référence à des couleurs de chapeau. Des pirates dits au chapeau blanc (*white hat*) – comme Schifreen et ceux sollicités par Carmack – passent par le piratage bienveillant pour trouver des failles de sécurité qui sont ensuite communiquées aux créateurs dans le but d'optimiser les systèmes, de protéger les usagers et parfois pour en tirer des profits (le cas des chasseurs de primes au bogue qui peuvent enregistrer des gains monétaires). Dans le même esprit, mais ouvertement moins collaboratif et plus agressif, il existe des pirates au chapeau gris (*grey hat*) dont l'objectif est d'engendrer l'amélioration des réseaux en matière de sécurité, mais en divulguant les problèmes techniques dans l'espace public (sans prévenir les institutions). Cet angle d'attaque souhaite générer des réformes plus profondes dans le monde de la cyber-sécurité en rendant plus tangibles les risques afin que ces derniers soient considérés avec plus de sérieux. Enfin, Coleman (2014, p. 246) mentionne l'émergence de l'étiquette « craqueur » (*cracker*) dans le milieu du piratage qui désigne les pirates au chapeau noir (*black hat*) qui sont motivés par des intentions illicites, illégales et malicieuses.

Les observations de Levy, Coleman et Krapp permettent d'établir une connexion entre les séries culturelles de l'hacktivisme et de la chasse aux glitches. La substance de cette relation se loge dans la manière de détourner les systèmes et leurs failles dans le but de générer des changements. Pareillement au pirate, le glitcheur est un acteur culturel anti-autoritariste qui contre-joue sur le mode du bricolage, du braconnage, de l'exploration et de l'expérimentation. Dans un cas comme dans l'autre, le discours critique, la rébellion et les mésusages délimitent un programme social au sein duquel il est question d'ouvrir, d'améliorer et de renouveler les logicielles. Le partage de la philosophie punk et anarcho-communiste (pensons au collectif d'hacktivistes *Anon Anarchist Action* qui adopte cette idéologie) qualifie une attitude autonomiste, subversive et communaliste. Sur le plan des méthodes, certains pirates et glitcheurs déploient leur détournement de bogues dans un rapport d'opposition et de provocation plus directe (chapeau gris et chapeau noir) alors que d'autres collaborent avec les compagnies (chapeau blanc). Dans un rapport plus militant, le geste s'inscrit dans une logique du commun, de mutualisation des savoirs et de collectivisation des ressources. En vertu de ces résonances de mentalités, on s'étonne peu de constater une convergence entre le projet politique des hacktivistes et l'entreprise ludo-politique des glitcheurs paralogiques. Tous deux revendiquent notamment la libéralisation de la jouabilité, la liberté d'accès à l'information vidéoludique ainsi que la démocratisation des technologies de production et de consommation des jeux. En miroir, on observe un parallèle entre les pirates au chapeau noir et les glitcheurs innovants dans la mesure où ils partagent une volonté individualiste de s'enrichir aux dépens des autres. À plusieurs égards, tous glitches portent les signes-traces de ses affinités avec le piratage informatique et de son pendant, la cyber-sécurité. Afin de clarifier davantage ce tissu de croisements, la suite de l'argumentation détaillera une dernière série culturelle qui est celle de la chasse aux glitches.

## **6.7. Chasse aux glitches**

Dans sa monographie *Understanding Counterplay in Video Games* (2015), Meades réalise une étude de l'identité et de la méthodologie du glitcheur. Dans son acception la plus courante, le glitcheur est un joueur préoccupé à exposer et à utiliser toutes formes d'inconsistances, de contradictions et de défauts se trouvant à l'intérieur du système de jeu

(Meades 2015, p. 81). Il incarne une figure à la fois anonyme et publique. Par moments, il œuvre secrètement en solitaire ou encore en circuit fermé auprès d'autres chasseurs avec qui il collabore pour identifier et documenter des glitches. À d'autres occasions, la contre-jouabilité paralogique est performée directement dans la sphère publique lors de parties de jeu multi-joueur en ligne. Parfois, celle-ci s'exécute en différé sur des plateformes de partage vidéo comme YouTube ou encore à travers des interventions sur des forums de discussion. En discutant davantage avec des glitcheurs, Meades remarque qu'il existe à l'intérieur de cette communauté une distinction importante entre un glitcheur authentique et inauthentique.

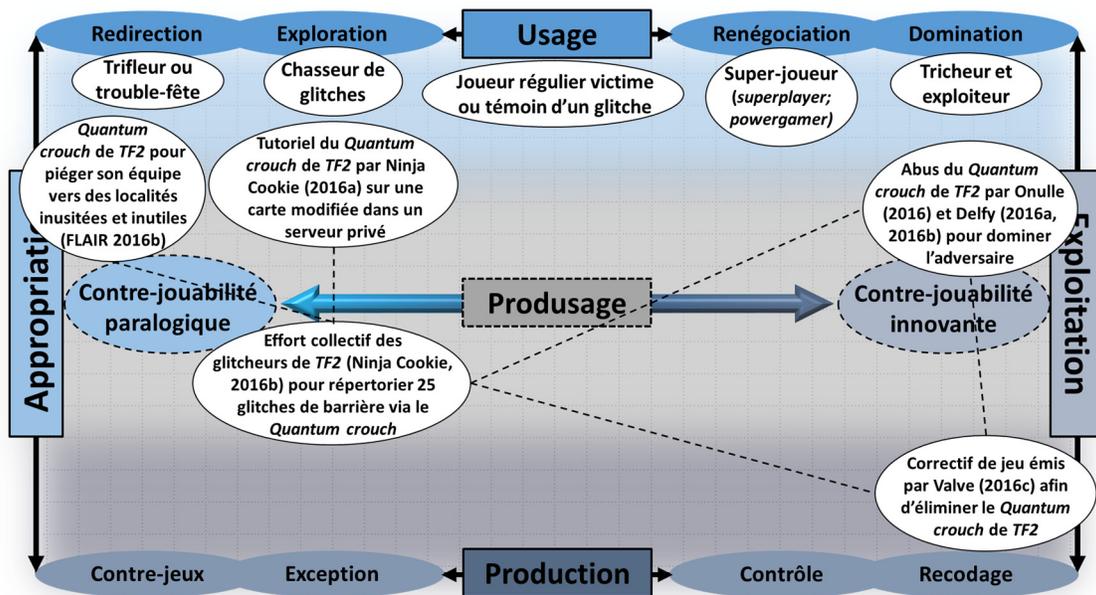
La distinction est l'équivalent vidéoludique du débat théorique fondateur du *glitch art* abordé au chapitre 2. Dans ce débat, la distinction entre les glitches purs et les faux glitches a servi à marquer une séparation entre les pratiques du glitche qui sont exploratoires, métaludiques et critiques par opposition à celles qui sont non-critiques, cosmétiques et commercialisées. Le glitcheur inauthentique récupère les glitches trouvés par d'autres glitcheurs dans l'unique but d'obtenir un avantage ludique déloyal ainsi que pour générer des revenus à travers YouTube ou pour devenir une célébrité. Ce faisant, il exploite des irrégularités non pas en vertu d'un intérêt pour la matérialité vidéoludique, mais plutôt pour maximiser son rendement, accroître sa visibilité et augmenter sa dotation en capital (identique à l'approche du pirate au chapeau noir). Il s'agit du glitcheur qui se rend sur les forums de discussion pour sur-référencer sa chaîne YouTube et attirer le trafic web vers ses réseaux sociaux afin de faire mousser son nombre de visionnements et d'abonnés. Il diffuse des briseurs de jeu à grande échelle sans se soucier des conséquences sur l'équité ludique. Il s'approprie les découvertes d'autrui sans citer ses sources. Pour réutiliser ma terminologie, le glitcheur inauthentique se situe davantage du côté de l'exploiteur et du tricheur qui s'adonne à la contre-jouabilité innovante dans l'optique d'une renégociation et d'une domination motivée par l'appât du gain.

Inversement, le glitcheur authentique s'approprie les glitches avec bon goût, modération et retenue (similaire à la méthode du pirate au chapeau blanc). La découverte d'une faille exploitable par ce type de glitcheurs consciencieux est signalée discrètement à la compagnie et sa diffusion publique sur YouTube est retardée dans le but de laisser le temps à la compagnie de corriger le problème (Meades 2015, p. 105-106). Dans d'autres cas, des glitches dévastateurs sont exposés à travers des vidéos qui n'expliquent pas comment les reproduire. Ces stratégies

de rétention permettent de diffuser des trouvailles prestigieuses et d'en retirer une reconnaissance sociale sans toutefois ruiner l'expérience d'autres joueurs ou porter préjudice aux intérêts commerciaux des compagnies. Les glitches avec un haut degré d'avantage et de visibilité ne sont pas exploités sauvagement pour progresser ni même pour compétitionner. L'objectif est d'abord et avant tout de partager de l'information avec les joueurs et les développeurs par amour pour le jeu. Chaque contribution consolidée au sein de l'intelligence collective est créditée et reconnue à travers des tutoriels de qualité visant une efficacité communicationnelle plutôt qu'une valeur purement attractionnelle et spectaculaire. Une pratique authentique du glitche est ainsi « seen as a separate, more sophisticated way of playing games, requiring greater patience and understanding than most members of the public would have, and equally suggested glitchers were likely to be more skillful than other players at the conventional game » (Meades 2015, p. 104). La manifestation de l'expertise est perçue comme sincère, éthique et sensible en plus de chercher à s'harmoniser avec l'esprit du jeu et de l'équité ludique. Toujours en lien avec ma carte, on peut dire que le chasseur de glitche s'apparente davantage à l'étiquette de glitcheur authentique parce qu'il pratique une contre-jouabilité paralogique sur l'axe de l'exploration et de la redirection.

Évidemment, de la même manière qu'il importe de relativiser la séparation ontologique entre glitche pur et faux glitche pour des raisons pragmatiques, il est crucial de nuancer l'opposition authentique/inauthentique. Cette dernière ne doit pas être pensée comme deux catégories absolues, mais plutôt comme des étiquettes souples à utiliser avec parcimonie au cas par cas selon les situations de jeu et les interprétants en présence. Je présente et polarise les idées pour mieux expliquer ce que signifie être un glitcheur. Cela dit, dans les faits, la possibilité de trancher entre l'authentique et l'inauthentique demeure une opération idéologique basée sur des principes personnels. De plus, cette distinction s'effectue toujours de l'intérieur des communautés entre initiés en plus d'être profondément dissensuelle (sans compter les innombrables zones grises de chevauchements et de glissements possibles). Comme on le verra en détail au chapitre 7, le glitcheur célèbre de *TF2* surnommé Delfy est largement apprécié dans les communautés de glitcheurs et de trouble-fêtes. Dans ce contexte, il est perçu comme un glitcheur authentique qui se dévoue à la diffusion agressive de briseurs de jeu et de stratégies alternatives afin de les faire corriger rapidement pour améliorer le jeu (approche du pirate au

chapeau gris). Par contre, aux yeux d'une frange marginale de glitcheurs, Delfy apparaît comme étant inauthentique et intéressé uniquement par la domination du jeu, l'argent et la réputation sociale en plus d'omettre souvent de citer ses emprunts. Dans cette perspective, c'est un dénommé sigsegy qui fait office de glitcheur authentique. Ce dernier se dévoue discrètement à la recherche et à la résolution de glitches en signalant toujours les problèmes auprès de Valve avant de les publier (approche du pirate au chapeau blanc). Encore ici, selon les partis pris, l'authentique et l'inauthentique s'appliquent de deux manières différentes. Des termes plus neutres et moins connotés peuvent certainement mieux servir l'analyse. En guise d'alternative, je propose de spatialiser les principales attitudes ludiques du glitcheur au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 6.4).



**Figure 6.4 :** Polarisation des postures de glitcheurs dans la *Carte ludo-politique du glitche* selon le mode de contre-jouabilité préconisé (dans le haut de la strate de l'usage). Spatialisation du cas du *quantum crouch* dans le jeu *Team Fortress 2* (Valve, 2007).

Pour reprendre les termes de Suits proposés dans *The Grasshopper : Games, Life and Utopia* (1978), il est possible d'affirmer que l'exploiteur de glitche ou le glitcheur innovant vise la domination déloyale. Ce faisant, il s'approche de la définition du tricheur près à violer les règles suivant un « excès de zèle dans la recherche de l'objectif pré-ludique » (1978, p. 46). Dans l'optique d'une contre-jouabilité innovante axée sur la renégociation, les savoirs(-faire) savants

qui sont mobilisés rapprochent le glitcheur du concept de « super-jouabilité » (*superplay*) tel que défini par Newman dans son livre *Playing with Videogames* pour décrire des performances de jouabilité de haut calibre :

Superplay is a generic term that describes a range of gaming practices that differ significantly in their execution and implementation but that are bound together by a common desire to demonstrate mastery of the game through performance. [...] What we note in the practices of superplay is the use of the knowledge and techniques uncovered and laid out in Game Guides, the exploitation of the structures, (non-)linearity and limitations of videogames as designs as well as the harnessing of glitches in game code (2008, p. 123-124).

Au sein des positionnements de tricheur et de super-joueur, la poésie du glitche se manifeste dans la radicalisation du *ludus* qui est poussé dans ses extrêmes systématiques. On rejoint ici la seconde couche esthétique du jeu vidéo abordée par Juul dans son acte de colloque « The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization » (2018) et que j'ai détaillée au chapitre 5. Au pôle de la contre-jouabilité paralogique, c'est le chaos poétique improvisé et destructeur de la *paidia* qui prend le dessus sur le *ludus* (première couche esthétique de Juul). Non sans faire écho à l'esprit anarcho-communiste et punk de l'hacktivisme, l'appropriation du glitche à des fins de redirection fait correspondre le glitcheur avec le trifleur ou le trouble-fête de Suits. Avec le premier cas, le glitche est employé selon un respect des règles, mais pour inventer des para-jeux qui rhabillent et réécrivent le programme ludo-narratif de l'ortho-jeu. Dans le second cas, un rejet complet des règles et du *ludus* qualifie un refus critique de jouer normalement orchestré dans le but de détourner le jeu et de brouiller le sens de l'expérience (pensons à la performance *dead-in-iraq* de DeLappe étudiée au chapitre 5; voir p. 317-320).

Lorsque la contre-jouabilité paralogique s'aligne sur l'exploration, le glitcheur paralogique prend la posture d'un chasseur de glitches ou d'un explorateur pouvant s'envisager selon le parallèle avec l'archéologie établi par Meades : « [le] glitcheur agit quelque part entre le guide touristique et l'archéologue, creusant au sein du terrain numérique et montrant au spectateur les constructions et la beauté fascinantes sous [l'espace de jeu] » (p. 83). Fasciné par la matérialité vidéoludique, le chasseur se comporte comme un *anarchéologue* du jeu vidéo. Les nouveaux buts s'alignent sur les principes de la rétro-ingénierie dans la mesure où l'intention est de jouer à contre-sens afin de reconstruire à rebours le (dys)fonctionnement mécanique de

la matrice vidéoludique. En interrogeant ainsi la fabrique du jeu et les rouages internes de la simulation, le chasseur de glitches cherche les incohérences systémiques, les anomalies, les contingences, les irrégularités rétroactionnelles et tous types d'artefacts représentationnels. La contre-jouabilité paralogique du chasseur de glitches est animée par le potentiel de sabotage constructif et critique offert par le glitche. En vertu de cette affinité avec l'*anarchéologie* des médias, on peut affirmer comme le fait Demeilliez dans son mémoire de maîtrise « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016, p. 38) que le glitcheur cadre sous le type de joueur que Bartle nomme l'explorateur dans son article « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs » :

*Explorers* delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively *esoteric actions* in wild, out-of-the-way places, *looking for interesting features* (ie. *bugs*) and figuring out how things work. [...] The real *fun comes only from discovery*, and making the most complete set of maps in existence (1996; je souligne).

En tant qu'*anarchéologue* vidéoludique, le chasseur est aussi un « joueur-archiviste » (Montembeault et Dor 2018, paragr. 18)<sup>22</sup> motivée par la captation, la préservation et la médiation culturelle des activités vidéoludiques. Le joueur-archiviste possède des savoirs et des savoir-faire spécialisés dans le maniement des technologies d'enregistrement et de montage audiovisuel. Il détient une maîtrise sophistiquée des conditions de production et de diffusion des plateformes web qu'il met à contribution de l'intelligence collective de sa communauté de pratique. La mise en pratique de ces connaissances et de ces compétences est spécialement concernée par « les processus de sélection, d'étiquetage, d'organisation, d'accessibilité et de maintien des archives de jouabilité » (2018, paragr. 18). À la lumière des différentes attitudes de glitcheurs, on peut désormais jeter un éclairage plus pointilleux sur les méthodes et les motivations sociales impliquées dans l'avènement, la circulation et l'évolution d'un glitche.

---

<sup>22</sup> À l'occasion de notre article « À quoi pensent les archives de la jouabilité? » (2018), Dor et moi avons déplié extensivement la notion de joueur-archiviste que nous avons reprise de l'article d'Ashton « Archives and Prefigurative Practices: Digital Games Walkthrough Archives as Record and Resource » (2010). Alors que notre référence s'intéressait à l'archivage des soluces de jeu textuelles, notre réflexion a approfondi le travail de l'archiviste dans le contexte audiovisuel de YouTube. Dans la suite de mon chapitre, je reprends et j'approfondis certaines des idées développées dans mon article rédigé avec Dor que j'applique à de nouveaux exemples.

### 6.7.1. Fouille archéologique

Meades réalise une étude ethnographique menée auprès de deux importants groupes de glitcheurs actifs sur la plateforme XBOX 360 : chaoticPERFECTION et mapMonkeys.<sup>23</sup> À la suite d'entrevues et de participations à des séances de chasse multi-joueur en ligne avec les glitcheurs de ces deux clans, l'auteur contextualise les tenants et aboutissants de la pratique du glitche. La suite de cette section relate les conclusions du chercheur à propos des techniques et des modes opérationnels des glitcheurs. Ce portrait est l'occasion de présenter dans le détail les efforts, les techniques, les outils et les produits qui qualifient la force de jouavail des glitcheurs à laquelle je me référerai abondamment dans la suite de ma thèse.

Sur le plan organisationnel, Meades note d'abord l'aménagement d'un environnement socio-technique favorable à l'expérimentation. Par exemple, cela peut se traduire par le choix de la version et de la plateforme de jeu.<sup>24</sup> Il peut s'agir de créer un serveur privé accessible sous invitation. Autrement, il est question d'ajuster les moyens de communication et de préparer l'espace diégétique (gestions des ennemis, redistribution des objets, rapatriement des outils de navigation, acquisition de ressources, etc.). Vient ensuite la dynamique collaborative entre les membres du clan (pouvant aller de deux à cinq compatriotes). Chacun des glitcheurs joue un rôle précis et complémentaire. Meades rapporte qu'il y a des pratiquants attirés à tester chaque surface pour détecter des problèmes de collision. Certains ont la responsabilité d'expérimenter avec chacune des interactions possibles dans le but de trouver des anomalies. D'autres agissent

---

<sup>23</sup> Lorsque l'auteur présente les deux groupes de glitcheurs étudiés, il relève que chaoticPERFECTION fut formé en 2006. Le clan entretient une chaîne YouTube enregistrée aux États-Unis avec une base de 6 350 abonnés qui cumule 2 189 496 visionnements étalés entre 329 vidéos de glitches. L'approche de ce groupe est alors descendante comme le suggère Meades: « chaoticPERFECTION is a glitching team that focuses on the creation of high-end releases by verified team members » (2015, p. 84). À cet effet, une minorité d'experts se charge de chasser des glitches et de les médiatiser au public le plus large possible par l'entremise de machinimas spectaculaires, divertissants, esthétisés et attractionnels. Pour sa part, mapMonkeys constitue une équipe de chasseurs aussi fondée en 2006. Leur approche se qualifie d'ascendante puisqu'elle encourage la soumission de glitches par le public qui sont ensuite validés avant diffusion. La chaîne YouTube d'origine étatsunienne de ce clan compte 40 500 abonnés et cumule 18 007 701 visionnements répertoriés sur 90 vidéos. Les statistiques exposées ont été vérifiées en date du 22 juin 2020.

<sup>24</sup> Meades rapporte que la chasse aux glitches s'effectue la majorité du temps sur la version commerciale et officielle d'un jeu. Puisque l'un des aspects fondamentaux du glitche reste sa reproductibilité, cette forme de contre-jeu se performe toujours à partir de systèmes matériels et logiciels non-modifiés. Le chercheur souligne qu'il existe des cas où les chasseurs téléchargent illégalement des jeux avant leur sortie afin d'être les premiers à découvrir des glitches. Encore ici, c'est la version originale qui est convoitée à des fins de répliation et de partage des découvertes.

comme observateur. Selon les cas, il se peut que quelqu'un ait à gérer la présence des ennemis afin de permettre à ses équipiers de mettre le jeu à l'épreuve sans se faire attaquer. À d'autres moments, un joueur peut avoir la fonction d'assistant, de cible ou de cobaye pour tester l'effet de divers moyens ludiques ou pour déployer des stratégies impliquant sa mise à mort. Certains ont la responsabilité d'enregistrer la session afin de documenter le processus et les découvertes. La coordination de ces différents rôles se fait à l'intérieur d'un contexte hautement communicatif. Les glitcheurs se parlent constamment. Ils échangent leurs idées de glitches. Ils se partagent des conseils et suggèrent des manières de faire. Ils font des états de compte de leurs trouvailles au reste de l'équipe. Ils se donnent mutuellement des tâches. Ils s'interpellent pour solliciter de l'aide et du support.<sup>25</sup>

En matière de performance, la traque des glitches relève d'un processus heuristique et itératif. Les glitcheurs scrutent minutieusement l'environnement de jeu et explorent ce dernier au peigne fin à la recherche de proto-glitches, c'est-à-dire tous signes d'anomalies quelconques : « inconsistently shaped scenery or objects, different kinds of walls, barriers, floors, handrails, and other objects that might offer a foothold, and places where the player felt something odd happen, such as their avatar "sticking" or catching while moving » (Meades 2015, p. 91). Suivant cette logique, le glitcheur est amené à identifier, à attaquer ou à piquer (*to poke*) tous types de frontières spatiales.<sup>26</sup> Cette étape exige de sauter contre des barrières, de se frotter le long des murs, de grimper sur des structures pour essayer de franchir des parois invisibles ou encore de provoquer des collisions inusitées à la jonction des différentes limites spatiales. L'idée est bel et bien de déconner (*to mess around*), de provoquer la simulation, de faire disjoncter les

---

<sup>25</sup> La question de la communication et des interactions sociales entre les membres durant la session est l'une des dimensions de la chasse aux glitches qui diffère de la méthode uni-joueur. Cela dit, même lorsque pratiquée seule, cette activité appropriative demeure hautement collaborative, communicationnelle et sociale, à la seule exception que ces facettes se déroulent en différé sur Internet.

<sup>26</sup> Il est intéressant de noter que le verbe anglophone « to poke » est employé par Jaroslav Švelch dans son article « Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces » (2014). L'auteur décrit la technique de la chasse aux glitches en précisant qu'il s'agit « de piquer [*poking*] les moteurs [de jeu] » (p. 2544; je souligne). Ce choix discursif n'est pas anodin. Comme je l'ai expliqué à travers la série culturelle de la presse vidéoludique et le cas de Bug Hunter, les commandes de programmation « POKE » and « PEEK » se retrouvent au cœur de la chasse aux bogues, de la tricherie, des trucs et astuces et du piratage informatique. Ces deux techniques d'enquête matérielle et logicielle continuent de faire présence dans la chasse aux glitches. Cependant, plutôt que de s'actualiser par des lignes de code entrées dans un menu de commandes, les fouilles (PEEK) et les interventions (POKE) s'exécutent par des implémentations sur des interfaces de jeu et des actions virtuelles au sein d'environnements gérés par des moteurs de jeu.

procédures, d'interrompre le cours normal des événements, de surcharger le système et de générer suffisamment de bruit pour causer des déviations opérationnelles.

Sur le plan cognitif, les méthodes et les techniques du chasseur « [sont] basées sur la génération d'hypothèses, la répétition, l'observation et surtout la persévérance » (Meades 2015, p. 91). Par l'entremise d'un raisonnement abductif, des hypothèses probables sont formulées, des idées de glitches sont suggérées et des questions sont posées au sujet du (dys)fonctionnement de la simulation. Ensuite, ces propositions sont testées et mises à l'épreuve. Il est ici question de longues périodes d'essai-erreur qui sont empreintes de sérendipités, de contingences, d'accidents, de hasard, de réussites partielles, de (mal)chance, de surprises, etc. Les résultats de ces tâtonnements actionnels sont l'objet d'un retour réflexif servant à (in)valider lesdites intuitions et à consolider de nouveaux savoirs. Les connaissances acquises servent dès lors à reformuler des propositions ou à en développer de nouvelles afin de relancer le processus. Graduellement, les apprentissages se raffinent. Les postulats et les tactiques d'expérimentation sont de plus en plus sophistiqués. Éventuellement, des glitches sont trouvés puis utilisés pour revisiter et reformuler les hypothèses précédentes. Le cycle est ainsi relancé. En ce sens, les techniques de la chasse aux glitches sont aussi de nature progressive et itérative (Meades 2015, p. 92), et ce, autant à l'échelle des jeux que du jeu.<sup>27</sup>

### 6.7.2. Archivage

L'aspect cumulatif des savoirs et des savoir-faire du glitche est également alimenté par le contexte social. Bien qu'il existe une situation de compétition axée sur le prestige attribué au

---

<sup>27</sup> Dans la communauté de pratique des glitcheurs, il existe ce qu'on pourrait appeler une encyclopédie collective du glitche compris comme répertoire commun de connaissances et de savoir-faire au sujet des formes et des techniques du glitche. Par exemple, dans la culture du FPS, tout glitcheur est minimalement conscient du *rocket/grenade jumping*, du *strafe jumping*, du *bunny hopping*, du *pixel climbing*, des annulations d'animation, de la duplication d'items, des problèmes de collision ou encore des failles de barrières. Lorsque j'entreprends de chasser des glitches dans un jeu comme *Bedlam* (voir mon analyse au chapitre 2; p. 128-133), je convoque ma connaissance du saut de roquette (acquise dans *Quake III : Arena* et *Team Fortress 2*) et des failles de barrières. Instinctivement, j'effectue une multitude de sauts assistés par roquette en direction des différentes barrières du jeu avant de découvrir un glitche me catapultant dans l'espace. Le savoir historique et culturellement partagé de cette encyclopédie ne peut que s'accroître en raison des méthodes itératives, progressives et cumulatives de la chasse aux glitches. Dans le contexte d'une culture vidéoludique en réseau où tout est de plus en plus visible et retraçable, j'ajouterais que la vitesse de consolidation et de circulation de l'information au sujet des glitches ne fait que faciliter l'acquisition d'une telle encyclopédie en plus d'accentuer sa propagation à travers les générations de glitcheurs.

premier individu à découvrir un nouveau glitche, Meades constate pareillement à Newman (2008, p. 118) que cette compétitivité est empreinte de coopération :

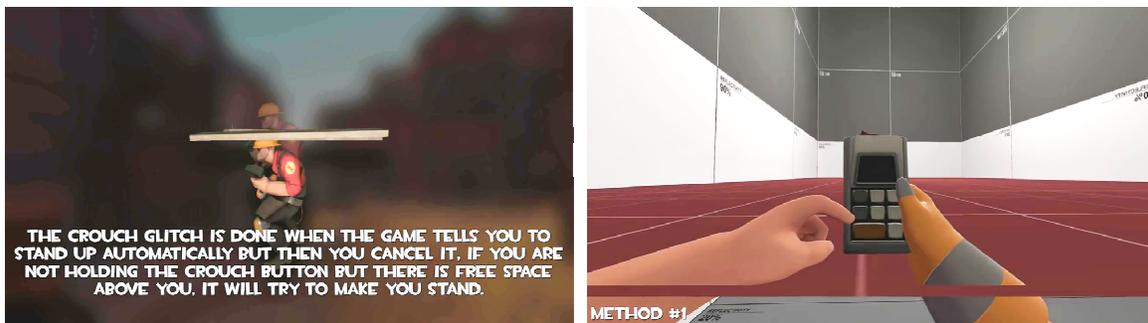
Within such a context, being first to discover and publicize a glitch becomes critical for the status and standing of glitching groups, and glitching becomes a race to identify exploits or anomalies before others. Despite the inherent competition within glitching communities, it is a collaborative activity, best conducted in flexible and close-knit teams, and competition between glitchers is often suspended if it is likely to facilitate the development of new glitches (Meades 2015, p. 79-80).

Cette situation rend possibles des collaborations directes sous forme d'entraide durant les sessions de chasse, mais aussi des collaborations indirectes découlant de tous types de contributions ou de rectifications épistémiques au sein de l'intelligence collective. Lorsqu'un glitche est trouvé, il est habituellement documenté soit sous forme textuelle à travers des soluces de jeu comme on en trouve sur GameFAQs, soit à travers des vidéos didactiques téléversées sur des plateformes de partage vidéo comme YouTube. Par la suite, il est très simple pour tous acteurs de la communauté d'utiliser le moteur de recherche desdites plateformes pour se renseigner sur les glitches, les reproduire librement, raffiner leurs méthodes, découvrir des alternatives et mettre le savoir à jour. Newman aborde cette logique circulaire, réitérative et améliorative des connaissances du glitche lorsqu'il étudie l'effort communautaire autour de *MissingNo.* :

Moreover, gamers go to great investigative and analytical lengths to try to explain what they are encountering [...]. They note and examine their evidence and question the operation of the game in the most insightful manner. Importantly, they do not do this alone. Sites make express calls for accounts of individual "sighting" so that evidence may be collected and analysed. Team Rocket's 'Tales From the Glitch: MissingNo Visitor Accounts' are manifest examples of the collective intelligence of gaming communities with participants trading experience and offering respectful critique and assessment of each other's positions (2008, p. 118).

Afin d'exemplifier les activités socio-techniques d'internautes auxquelles prennent part les glitcheurs, je m'arrête sur un glitche de navigation à avantage élevé et à visibilité faible dans *TF2*, un FPS multi-joueur en ligne basé sur des classes de héros. Le glitche en question se nomme le *quantum crouch* que je traduis par accroupissement quantique (je renvoie à la figure 6.4 où le cas à l'étude est spatialisé en détail au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche*). La technique d'exécution implique d'effectuer d'abord un saut accroupi en appuyant simultanément sur la barre d'espacement et la touche « contrôle » (Ctrl). Le bond doit être

performé sous des circonstances où le relâchement des entrées force le système à déclencher l'animation automatique de redressement de l'avatar pour combler un espace vide au-dessus de sa tête. De tels scénarios se produisent en bondissant sur un objet, en sautant dans une pente très inclinée, en se heurtant la tête sur un plafond ou encore en se laissant tomber d'une plateforme surélevée. Le défi est d'interrompre cette micro-animation automatisée au milieu de son cycle en ré-enfonçant immédiatement la touche « Ctrl » afin de repositionner le champion dans sa posture accroupie. Si les étapes sont exécutées avec le bon synchronisme, l'avatar entre dans un état de posture quantique où il sera simultanément penché et redressé. Plus précisément, le modèle solide du personnage sera considéré par le système comme étant dans la posture accroupie alors que la hauteur du point de vue, pour sa part non-solide, correspond à la posture de l'avatar debout. Il devient ainsi possible de naviguer sous des plateformes tout en voyant à travers le plancher (Fig. 6.5).



**Figure 6.5:** Exécution de l'accroupissement quantique dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Source : Ninja Cookie (2016).

Dans *TF2*, deux équipes composées d'un maximum de douze combattants s'affrontent à travers des modes de jeu iconiques du genre : capture du drapeau, escorter un convoi, contrôler les points chauds d'une carte, roi de la montagne, etc. Neuf classes de personnage ayant chacune des habiletés et des fonctions singulières sont mises à disposition du joueur. L'une d'entre elles se nomme l'Ingénieur. Ce dernier a la capacité de construire des stations de téléportation, des distributeurs de ressources ainsi que des mitrailleuses automatisées installées sur des tourelles rotatives. Cependant, pour pouvoir placer ces dispositifs dans l'espace de jeu, le positionnement du point de vue doit absolument être centré et orienté à proximité de la surface de construction. La réalisation de l'accroupissement quantique avec ce héros permet de mettre en œuvre des glitches de barrière à visibilité et avantage très élevé. Des glitcheurs perspicaces se sont emparés

du point de vue dématérialisé et surélevé offert par le glitche afin de visualiser des surfaces normalement non-visualisables. Ce faisant, ils sont parvenus à bâtir des stations de téléportation à des endroits autrement inaccessibles. Cet exploit a été utilisé pour faire intrusion hors des délimitations spatiales préétablies par les concepteurs de niveaux. À partir de ces espaces en marge du terrain de jeu habituel, l'Ingénieur pouvait téléporter les membres de son équipe en plus de positionner des fournisseurs de ressources et des mitrailleuses au sein de localités transgressives.

Peu de temps après la découverte et la documentation du glitche par Ninja Cookie à l'occasion de sa vidéo YouTube « [How To] TF2 Exploit - The Crouch Glitch in Detail [PATCHED] » (2016a), le chaos carnavalesque potentialisé par ces localités émergentes s'est propagé dans la communauté de *TF2*. Un mois plus tard, l'auteur publie une vidéo explicative intitulée « TF2 Crouch Exploit - All Known Out of Bounds [PATCHED] » (Ninja Cookie, 2016b) qui compile 25 glitches de barrières réalisés à partir de l'accroupissement quantique dans 18 cartes de jeu. Le générique de fin crédite 14 glitcheurs qui ont participé à mettre en lumière les brèches spatiales répertoriées. Par la même occasion, les défauts de navigation et de frontières étaient transformés en glitches ludicisés. Dans certains cas, les glitcheurs se sont emparés de cette aberration dans le cadre d'une contre-jouabilité paralogique afin d'explorer des secteurs atypiques dépourvus d'utilités ludiques. Par exemple, le trouble-fête surnommé FLAIR s'est approprié le glitche de navigation pour orchestrer un glitche de barrière à avantage nul et à visibilité moyenne-élevée. Dans sa vidéo « TF2 - [FIXED] The Quantum-trap [team trapping] [crouch lock cp\_steel and powerhouse] » (2016b), le troll utilise le bogue non-bloquant pour téléporter ses co-équipiers à leur insu au sein d'espaces absurdes et inusités (une farce commune appelée en anglais *trapping*) (Fig. 6.6). Ces non-lieux situés dans les marges du système sont complètement isolés de l'arène de combat. Cette redirection fluxienne de la jouabilité faisait momentanément glisser l'expérience vers un esprit de surprise et de festivité comique. La compétition conventionnelle cédait le pas à une forme de *paidia* carnavalesque, absurde et métaludique portant les signes-traces du flux-amusement. Dans la vidéo, on peut voir les prisonniers déclencher des animations de danse et de célébration (les *taunts*) en se baladant au sein d'une localité parsemée de glitches graphiques dans la carte *Powerhouse*. Pour reprendre le combat, les déserteurs forcés qui souhaitent reprendre le combat devaient mettre à mort leur



**Figure 6.6** : Danse de célébration entre deux avatars festoyant leur désertion absurde dans un piège virtuel de la carte *Powerhouse* dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Le glitche de barrière découle de l'appropriation de l'accroupissement quantique. Le non-lieu est également le site de glitches graphiques sous le plancher translucide ainsi qu'autour du mur dans la portion droite de l'image. Dans le canal de clavardage situé dans la section inférieure gauche, on peut lire l'enthousiasme de la victime : « Can you put my F2P [Free-to-Play] ass in a video? » (You Friendly Skooma Dealer). Source : FLAIR (2016b).

avatar, attendre le temps de réapparition puis rejoindre le champ de bataille en prenant soin de ne pas réutiliser la station de téléportation du glitcheur. Dans la figure 6.4, j'ai localisé cette instance de contre-jouabilité paralogique dans la zone de la redirection parce que le trouble-fête reconfigure l'expérience de *TF2* sur le ton festif du carnaval. Durant le court moment où règne le chaos provoqué par le glitcheur, on dénote que les participants apprécient l'absurdité poétique, prennent conscience de la matérialité du jeu et entament des discussions métaludiques. Autrement, la place de cette vidéo dans la strate du produsage de ma carte se justifie par le fait que les glitches de navigation et de barrière qui sont reproduits et partagés par FLAIR traduisent leur visibilité élevée. Cette dernière est apparente sur YouTube à travers la popularité des vidéos de Ninja Cookie (2016a, 2016b) et de Delfy (2016b). L'ensemble de ces contributions faniques témoigne d'un processus circulaire entre les usages des glitcheurs qui sont documentés sous forme de contenus web influençant en retour de nouveaux usages qui donneront lieu à la production d'autres vidéos et ainsi de suite.

Sous d'autres contextes, l'exploitation du *quantum crouch* a nourri une contre-jouabilité innovante. Dans plusieurs niveaux de jeu, des exploiters de glitches ont abusé d'emplacements hautement stratégiques en périphérie des points chauds des cartes de jeu où doivent absolument transiter les ennemis pour gagner (Fig. 6.7).

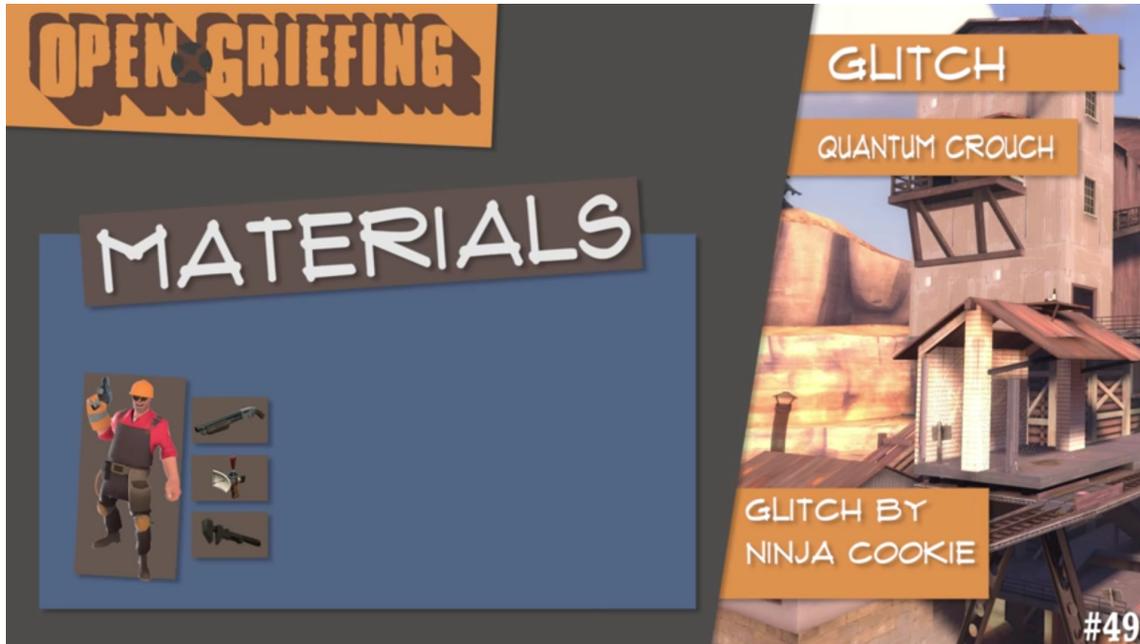


**Figure 6.7 :** Exemples de glitches de barrière réalisés à l'aide du *quantum crouch* dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Image du haut : Une troupe de glitcheurs campée à l'intérieur de la base ennemie derrière un mur invisible dans la carte *Mountain Lab* (Delfy, 2016a). Image du bas : un ingénieur posté sous la carte de jeu *Borneo* avec sa mitrailleuse automatisée. Celui-ci est caché en dessous du rail de chemin de fer où doit passer le convoi ennemi pour remporter la partie (Onulle, 2016).

L'usage de ces secteurs atypiques permettait d'éliminer les adversaires sans être vulnérable aux tirs ennemis. Les vidéos « [TF2 Exploit] pl\_borneo OOB » (Onulle, 2016), « TF2 - Crouch

Exploit » (Delfy, 2016c) et « TF2 - Crouch Exploit (part 2) » (Delfy, 2016d) sont des productions qui se cartographient sous le thème de la tricherie et dans la zone de la domination (Fig. 6.4). À cette liste, on peut ajouter une foule d'autres contributions audiovisuelles à l'intelligence collective, notamment les vidéos de Onulle (2016), Delfy (2016c.), de FLAIR (2016c), de NISLT (2016b), de OpenGriefing (2016) et de umfc (2016b). Enfin, les mentions écrites « [PATCHED] » et « [FIXED] » que l'on retrouve dans les intitulés des vidéos de Ninja Cookie et de FLAIR signifient que les glitches en question ont été recodés à l'aide de correctifs de jeu. En date du 15 septembre 2016, Valve appliquait la mise à jour suivante pour réguler les dérapages et les préjudices causés par l'accroupissement quantique : « Fixed a case where crouching was used to see outside of the playable area. This could be exploited to place buildings at invalid locations » (TF2 Team, 2016c). Par l'entremise de la rustine, le glitche de navigation glisse au sein de la strate de la production dans la zone du recodage comme on peut le voir sur ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 6.4).

Le cas présenté regorge d'information pour approfondir la méthodologie socio-technique de la communauté de pratique des glitcheurs dans le contexte audiovisuel de YouTube. L'un des aspects centraux concerne la maîtrise des moyens de communication et du genre communicatif privilégiés par cette communauté, c'est-à-dire la vidéo démonstrative de type tutoriel. Premièrement, on dénote la récurrence d'une même formule populaire pour chacune des 50 vidéos archivées dans la liste de contenus « Tutorial #TF2 » du clan *OpenGriefing* qui se spécialise dans la farce et les glitches de *TF2*. Par exemple, le machinima de l'accroupissement quantique « Tutorial - Quantum crouch #49 » (2016) s'amorce avec une séquence d'animation personnalisée reprenant la signature graphique du jeu. Sur un fond de musique entraînante récupérant le thème sonore du jeu, l'animation affiche d'abord le logo du clan avant d'enchaîner rapidement une suite d'information. Des mentions écrites identifient la carte de jeu où se trouve le glitche et créditent la personne responsable de sa découverte, en l'occurrence Ninja Cookie. Des images fixes montrent les moyens ludiques requis pour réaliser le glitche (classe de personnage, armes, équipement, etc.) (Fig. 6.8). Pour reprendre les propositions développées par Ashton et Newman dans leur chapitre de livre « “Tips and tricks to take your game to the next level”: Expertise and Identity in FPS Games » (2012), on remarque



**Figure 6.8 :** Écran d'introduction de la vidéo « Tutorial - Quantum crouch #49 ». Source : OpenGriefing (2016)

qu'une telle introduction porte des signes manifestant l'auteurialité et le professionnalisme du clan tels que « les génériques, les remerciements, les biographies et les logos » (p. 237).

Après ce bref segment d'introduction, une vidéo de jouabilité d'environ une à deux minutes démarre. Elle laisse voir un héros reproduire le glitche en question dans un niveau de jeu vide (et non pas durant l'intensité d'une partie conventionnelle). On comprend alors que les glitcheurs d'OpenGriefing utilisent des serveurs privés ou vacants afin de procéder à l'enregistrement de leur contenu dans le contexte d'un environnement contrôlé et dépourvu d'adversaires. Par ailleurs, le spectateur constate un minutieux travail de post-production faisant usage des techniques du langage cinématographique. Le montage-image utilise l'ellipse pour couper les temps morts, respecte les raccords de continuité, varie l'échelle des plans et alterne entre différents points de vue minutieusement cadrés (vue à la première personne et vue objective). La démarche à suivre pour recréer le glitche est bonifiée d'effets spéciaux tels que des arrêts sur image, des ralentis, des accélérés, des fondus enchaînés et des reprises vidéo. Pour préciser les techniques, différents segments incrustent des mentions écrites utilisant un lexique

spécialisé.<sup>28</sup> Dans un premier temps, ces techniques de montage servent à spectaculariser et à magnifier la jouabilité savante du glitcheur ainsi que les effets et les conséquences du glitche. Dans un second temps, elles attirent le regard du public sur les détails de la séquence d'opérations à effectuer pour reproduire et s'approprier les imperfections de conception. Par un tel souci de la configuration ludique et de la composition esthétique, OpenGriefing s'assure de l'intelligibilité et de la reproductibilité de ses archives d'énoncés actionnels de glitche. Par le fait même, le genre communicationnel du tutoriel devient un important marqueur de distinction socio-technique par l'entremise duquel les membres de OpenGriefing développent leur identité d'experts. Dans son article « Point and Shoot. Remediating Photography in Gamespace » (2007), Poremba articule une réflexion autour des photographies de glitches qui permet de bien figurer le rôle que jouent de tels énoncés actionnels dans la médiation d'une réputation :

The glitch images showcase the talent of the player to recognize and appreciate the artful glitch and speak to a greater technical appreciation that sees this as relatively unique and engaging. It may also allow players to demonstrate skill in recreating a specific aberration and/or to showcase their technical knowledge as to the source of the game flaw. It is important to note that even in these scenarios, it is the process of selecting a particularly appealing glitch, adjusting composition, and/or adding or removing elements to enhance the overall effect that attracts attention to the image and, by extension, the still image creator (p. 52).

Deuxièmement, la technique archivistique de la chasse aux glitches est un travail d'organisation et d'entretien des métadonnées. Dans le contexte de YouTube, de telles informations sur les vidéos recourent la catégorisation des contenus, l'identification du jeu vidéo représenté, la date d'enregistrement, le niveau de qualité de l'image et le type d'encodage ou encore l'intégration d'annotations, d'hyperliens et d'écrans de fin. Parmi les points significatifs en matière de glitche, on peut noter le travail de la nomenclature du titre avec notamment les mentions « [PATCHED] » et « [FIXED] » rajoutées dans les intitulés a posteriori d'une rustine pour spécifier que le glitche a été corrigé. Cette attention au détail signale que les glitcheurs gardent leurs archives à jour par rapport à l'état formel du design de jeu qui fluctue constamment. Par ailleurs, il est particulièrement important de relever les étiquettes appliquées

---

<sup>28</sup> Dans la veine des mentions écrites, mes recherches indiquent que plusieurs vidéos de Delfy et de NISLT s'amorcent sur des captures d'écran ou des mentions écrites qui citent les notes textuelles de correctifs de jeu. Ce faisant, les auteurs précisent exactement les ajustements du code qui sont impliqués dans l'émergence des glitches démontrés. Cette méthode de jouavail révèle que les sites web officiels archivant les recodages de design sont minutieusement étudiés par les glitcheurs dans le cadre de leur contre-jouabilité. Il en résulte une preuve d'expertise qui témoigne d'une rigueur méthodologique.

à une vidéo (le *hashtagging*) qui jouent un rôle déterminant vis-à-vis l'indexation et l'accessibilité des contenus. Notamment, le machinima « TF2 Crouch Exploit - All Known Out of Bounds [PATCHED] » de Ninja Cookie jouit certainement d'une visibilité et d'une circulation accrues dans la communauté de glitcheurs grâce à des étiquettes telles que « tf2 glitch », « team fortress 2 glitches », « exploit », « out of bounds » et « quantum crouch ». Autrement, les méta-informations apparaissant dans le champ « Description » remplissent une fonction méthodologique essentielle pour contextualiser les contenus, organiser les archives du glitche et développer une identité d'expert. À cet égard, la description de la vidéo de Ninja Cookie « [How To] TF2 Exploit - The Crouch Glitch in Detail [PATCHED] » évoque la communication, les efforts concertés et l'organisation de la communauté de glitcheurs de *TF2*, notamment en référence au travail de Delfy et de OpenGriefing :

This video shows you how to do the crouch glitch and abuse it to escape maps, which I originally figured out, in more detail to help you understand just how it works and how to do it!

This was also shown by Delfy and people of OpenGriefing in there own videos using my method to escape maps. They had full permission from me to do so in which some I helped record and find spots (Ninja Cookie, 2016b).<sup>29</sup>

Cette marque de coordination communautaire des initiatives se remarque dans la description de la vidéo de OpenGriefing (2016) qui cite en retour la découverte de Ninja Cookie (« Glitch by : Ninja Cookie »). Au même endroit, on retrouve aussi une adresse courriel ainsi que des hyperliens vers le site web du clan, leur groupe Steam et leur forum de discussion sur Reddit :

We want to improve the OpenGriefing community to make it bigger, in order to share every glitch with the tf2 community, and that's why we need your help.

Post your bugs on our forum or send us an e-mail. You can also join our Steam group!

Forum:

<http://www.opengriefing.org>

Steam Group:

<https://steamcommunity.com/groups/OpenLove>

E-Mail:

[opengriefing@gmail.com](mailto:opengriefing@gmail.com)

Our Reddit:

<http://www.reddit.com/r/OpenGriefing/> (OpenGriefing, 2016)

---

<sup>29</sup> Ce système de citation fait écho à des logiques de réemploi et de reproduction de glitches basées sur un régime méritocratique de permission fondé sur des accords mutuels. Celui-ci témoigne explicitement des dynamiques de produsage à l'œuvre dans la communauté des glitcheurs de *TF2*. Ces principes d'influences croisées entre des savoirs, des usages et des productions audiovisuelles confirment une fois de plus la nécessité de situer les manifestations de l'accroupissement quantique dans la strate du produsage de ma carte (Fig. 6.4).

Ces différents mécanismes d'information, de communication et d'interaction entre les glitcheurs et le public illustrent que les réseaux sociaux servent à établir une relation de pouvoir entre le glitcheur professionnel et les membres du public. À cet effet, on dénote que les glitcheurs emploient un mode d'énonciation interpellant le public à la deuxième personne du pluriel alors que les administrateurs du clan sont désignés à la première personne du pluriel. Selon Ashton et Newman, cette configuration énonciative opposant le « nous-expert » au « vous-public » favorise la professionnalisation du groupe en ce qu'il s'agit d'un prérequis à l'élaboration d'une relation d'appréciation mutuelle entre les experts et les non-experts (2012, p. 237). Dans le même ordre d'idées, les procédés de citation renvoyant au travail d'autres glitcheurs sont une pratique centrale sans quoi des reproches de plagiat et de non-authenticité peuvent être déclarés au détriment de la réputation d'un glitcheur par manque de transparence. Non seulement les noms de chaque contributeur sont mentionnés, mais les chaînes YouTube disposent des bannières latérales de type « Collaborateurs » ou « Chaînes recommandées » qui listent des hyperliens vers les autres Youtubeurs de la communauté. Notamment, le compte de Delfy renvoie à celui de NISLT alors que la page de OpenGriefing invite l'audimat à visiter celles de Ninja Cookie et NISLT. Comme l'expliquent Ashton et Newman en parlant des auteurs de soluces de jeux : « En établissant la présence de groupes d'experts, il s'ensuit que les auteurs se positionnent rhétoriquement au sein de ceux-ci » (2012, p. 239).

Troisièmement, le tutoriel de Ninja Cookie inclut un hyperlien (devenu inactif à ce jour) vers la plateforme de stockage et de partage de fichiers Dropbox. Les usagers pouvaient s'y rendre pour télécharger une carte de jeu non-officielle nommée « tr\_quantum » créée par le glitcheur spécifiquement pour pratiquer le *quantum crouch* et enregistrer sa vidéo. En effet, comme on peut le voir dans l'image de droite de la figure 6.5, l'espace de jeu est un gymnase virtuel sans texture et dépouillé d'adversaires. Celui-ci ne correspond à aucun niveau de jeu habituel. Du côté du descriptif fourni avec la vidéo « TF2 - Crouch Exploit » de Delfy (2016c) concernant l'accroupissement quantique, on remarque que l'auteur inclut la référence à l'adresse IP de son serveur de jeu personnel (« My TF2 server IP - 31.186.251.170:27015 »). Ces éléments dénotent une appropriation savante des réseaux sociaux et des technologies de production et d'usage. Ces outils sont utilisés pour développer des arènes de combat et des espaces socio-techniques de jeu (parfois avec leurs propres règles de jeu alternatives) développés sur mesure

pour expérimenter avec le glitche. De telles méthodes de jouavail se retrouvent au coeur de la démarche *anarchéologique*, archivistique et co-créative des chasseurs.

Le degré de professionnalisme derrière les opérations individuelles et collectives de documentation et d'archivage précise la valeur informationnelle et pragmatique de l'énoncé actionnel en tant que pierres angulaires des archives du glitche. La valeur référentielle de ce type de contenu sert non seulement de preuves documentaires préservant de l'information sur les glitches et la mémoire culturelle de la contre-jouabilité. Poremba formule une observation similaire lorsqu'elle précise que « la photographie de glitche démontre l'aspect barthien de base "j'étais ici/j'ai vu cela" de la documentation » (p. 51-52). Cela dit, l'auteure ajoute que les images captées sont aussi plus que de simples enregistrements du passé. Les représentations du glitche « démontrent à la fois une volonté de partager un sujet unique et la capacité de prendre des décisions créatives dans sa présentation » (p. 52). À ce titre, force est d'admettre que les énoncés actionnels de glitche participent à l'enrichissement d'un réservoir commun de ressources de jouabilité mis à disposition de la communauté de pratique désireuse de reproduire des glitches, d'en dénicher de nouveau et de planifier de futures décisions ludiques et créatives. Dans le même ordre d'idées, les réflexions proposées par Ashton au sujet de la valeur archivistique des soluces de jeux dans son article « Archives and Prefigurative Practices: Digital Games Walkthrough Archives as Record and Resource » s'appliquent mot pour mot aux retranscriptions audiovisuelles de glitches archivées sur YouTube :

To approach archived walkthroughs as ancillary materials is highly productive for examining the diverse sites of meaning making associated with a given digital game. In doing so, our encounter with the archive shifts to not exclusively seeing it as a record of the past, but as a resource for future action [...] The prefigurative reach of the archive is in the construction of new artifactual experiences. These artifactual experiences are unique to a player in a given space and time, but can be seen as fundamentally informed by the archived walkthrough. [...] The archive then, as an ancillary material, informs play. (2010, p. 112).

En tant qu'archives régulant les conditions de reproduction et de réception du glitche, les énoncés actionnels occupent une place fondamentale dans le bien commun de cette communauté de pratiques. Ils contribuent directement au processus cumulatif, réflexif et itératif de la chasse aux glitches. Par voie de conséquence, YouTube s'accompagne de certains avantages socio-économiques. Une chaîne permet certes de documenter, d'archiver et de rendre accessible des glitches. Cela dit, elle ne se limite pas qu'au raffinement et à la préservation de

l'intelligence collective et du patrimoine culturel du glitche. Elle offre aussi la possibilité de développer des publics, de communiquer avec une base d'adeptes, d'accroître sa visibilité sociale, de construire des réputations d'experts, d'exercer une influence sur la jouabilité des autres, d'acquérir le pouvoir de transformer les jeux et de générer des revenus monétaires. En vertu de ces affordances, la plateforme YouTube est devenue centrale à la communauté des glitcheurs comme le souligne Meades: « As a practice [glitching] is heavily reliant on video-sharing websites for documentation, articulation, and distribution, a prevalent activity from 2006 onwards with the release of YouTube as a platform » (2015, p. 84). En s'appropriant les réseaux sociaux ainsi que les technologies dans le cadre de leur pratique, les glitcheurs expriment des motivations qui ne sont pas uniquement d'ordre *anarchéologique* et archivistique, mais aussi économique et politique.

### **6.7.3. Motivations**

En tant que personnalités publiques possédant un degré approfondi de compréhension des jeux vidéo et des réseaux sociaux, les glitcheurs sont perçus comme des joueurs experts à la fois par la base de joueurs réguliers et par les concepteurs. Pour cette raison, leurs glitches, leurs activités de contre-jouabilité et leurs archives ont le pouvoir de transformer la structure de jeu, d'influencer l'expérience des autres participants et de rediriger le travail des développeurs. Ce faisant, les glitcheurs jouent un rôle socio-technique déterminant vis-à-vis de la vitalité mécanique et économique d'un jeu. Cette posture reconfigure en faveur du glitcheur les rapports de forces qui existent entre les consommateurs et les concepteurs. Il apparaît que les motivations attribuables à la pratique du glitche résident en partie dans l'acquisition et l'exercice de ce pouvoir ainsi que le plaisir d'observer ses effets transformateurs sur le répertoire de jouabilité et le design de jeu.

Dans une seconde partie de son raisonnement, Meades s'affaire à cerner le rôle culturel du glitcheur à travers ses interactions sociales. Dans le contexte d'une culture vidéoludique réseau constamment connectée sur Internet, il advient que le désir de reconnaissance constitue un important moteur du glitche. Selon l'auteur, au-delà de la volonté de transgresser les règles et les normes afin d'informer et de divertir le public, l'une des motivations profondes reste de devenir un influenceur, un diffuseur d'opinion, un créateur de stratégies alternatives ou encore

une courroie de transmission entre les joueurs et l'industrie : « by documenting and distributing the glitch, they [glitchers] gain status and reputation within glitching circles, have their techniques adopted by the public, and potentially become more visible to the developers » (Meades 2015, p. 104). L'aspiration à développer une agentivité culturelle, à avoir un impact sur la culture et à participer à la co-création des jeux se manifeste à travers l'intérêt pour la viralité et le caractère mémétique du glitche. Comme le spécifie Krapp dans son chapitre de livre « Game Glitch » : « what is attractive about the glitch is that it is a risk players incur but also something they seek to harness. [...] Deliberately inducing a glitch can be risky in live play, especially in competitive online situations » (2016, p. 213). En effet, les glitcheurs sont prêts à courir le risque d'être punis afin de voir leurs glitches circuler, se métamorphoser, muter, affecter la jouabilité, susciter des inter(ré)réactions, déclencher des débats et provoquer des correctifs de jeu. Dans le prolongement de cette logique, Meades précise que l'une des motivations profondes est le désir d'entrer en interactions avec l'industrie :

Glitchers appear to glitch for the implicit enjoyment of the act and the reputation and status these acts confer, but their actions also have a secondary value. If a glitch is presented to the public and then adopted, there is the chance (or at least the perception) the glitcher may become recognized by a games developer, a profession many found enormously desirable. It transpired that for many, this was yet another aspect of the motivation to glitch. It was perceived to offer a valuable skill the developers required on account of the evident fallibility of their Quality Assurance testing teams (2015, p. 109).

Le chercheur propose d'ailleurs l'expression « dialogue symbolique » pour désigner le type d'inter(ré)actions valorisé entre glitcheurs et développeurs :

Many glitchers saw any response from the developers, such as patching a glitch, as recognition of glitching handiwork and a tacit challenge from developers to glitchers to attempt to discover further exploits. Glitchers therefore saw themselves as being engaged in a symbolic dialogue with developers and system-holders through their counterplay interactions with the games and their systems. By releasing a game-breaker, the glitcher pointed out a major flaw in the game missed by Quality Assurance that was then recognized and responded to by the developer, even though glitchers were quite aware glitching was forbidden in the code of conduct. This symbolic dialogue motivated releases, while the openness with which the glitch was shared was felt to remove any sense of negativity of opposition. To document and share a glitch is simply an act or sharing information. It is the (over)use of information that constituted a negative act (2015, p. 107).

Le dialogue symbolique est à comprendre comment toutes formes d'interactions ou de réaction susceptibles de survenir entre glitcheur et développeur à partir du moment où un glitche

est identifié jusqu'à sa gestion finale. Meades ne circonscrit pas rigidement les limites du dialogue symbolique. Par contre, son argumentation permet d'inférer qu'il peut s'agir de message courriel, de déclarations publiques, d'interventions sur des forums de discussion, des correctifs de jeu, de notes textuelles de mises à jour, de la surveillance ou de l'analyse des données métriques problématiques générées par les glitcheurs, des sanctions ou des remerciements, etc. Toutes formes de dialogue symbolique assistent le glitcheur dans la construction de son expertise, de sa réputation et de son statut social. Au demeurant, l'application d'un correctif de jeu (venant soit intégrer ou soit retirer un glitche) représente la marque de reconnaissance la plus prisée puisqu'elle est la preuve tangible que le glitcheur a matériellement contribué à la co-création du jeu. Autrement dit, plus le degré de visibilité et d'avantage d'un glitche est élevé, plus le prestige et le pouvoir culturel qu'il procure sont significatifs.

Pour conceptualiser avec plus de finesse les ramifications socio-techniques qui dynamisent les pratiques du glitche, j'introduis quelques notions théoriques qui sont cruciales pour approfondir mon argumentation *anarchéologique*. Dans la culture vidéoludique, l'artefact joue le rôle d'« activateur culturel » que Jenkins définit dans *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006) comme des formes médiatiques riches « qui fonctionnent comme des catalyseurs mettant en marche un processus partagé de création de sens » (p. 322).<sup>30</sup> Le cas de l'accroupissement quantique de *TF2* a bien montré que le glitche provoque le regroupement de plusieurs acteurs culturels aux motivations hétéroclites (glitcheurs, tricheurs, trouble-fêtes, développeurs, chercheur universitaire, joueurs réguliers, etc.) qui se mobilisent séparément ou conjointement pour comprendre et négocier le glitche (ses conditions d'émergence, ses dysfonctionnements, ses usages, ses bruits potentiels, sa légitimité, etc.). En tant qu'activateur culturel, le glitche est intimement lié au concept de « capital de jeu » théorisé par Consalvo à travers son livre *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (2007).<sup>31</sup> Comme je l'ai expliqué

---

<sup>30</sup> La notion d'activateur culturel est un dérivé du concept d'« attracteur culturel » de Lévy (1997). Un attracteur culturel désigne des textes médiatiques possédant une signification suffisamment profonde et complexe pour susciter l'agglomération de fans issus de diverses communautés. Ces derniers se regroupent et se mobilisent pour déchiffrer, spéculer et élaborer des hypothèses au sujet des couches de sens de l'œuvre. À titre d'exemple, Jenkins (2006, p. 95) indique que la narration transmédiatique cryptique de la franchise *The Matrix* agit à la fois comme attracteur et activateur culturel.

<sup>31</sup> Très peu de théoriciens du glitche ont réfléchi en profondeur le parallèle avec le glitche et le capital de jeu. Ma revue de la littérature recense l'utilisation du concept de Consalvo uniquement du côté des frères Švelch. À

dans l'introduction de ma thèse, cette devise immatérielle et culturelle traduit la visibilité, la réputation, l'influence et la place d'un joueur dans la hiérarchie du champ social de la culture vidéoludique. Cette monnaie d'échange intangible peut s'acquérir en jouant à des jeux avec finesse et savoir-être, en possédant des marchandises virtuelles convoitées et en partageant de l'information factuelle sur le monde du jeu vidéo. Autrement, le capital de jeu se cultive en participant de façon ingénue à des débats, en communiquant des opinions savantes ou encore en contribuant à l'intelligence collective par des savoirs, des savoir-faire et des contenus créatifs.

À l'ère pré-Internet, Consalvo explique bien que les modalités d'acquisition et d'expression du capital de jeu étaient quasi exclusivement aménagées et contrôlées par l'industrie du jeu vidéo ainsi que la presse vidéoludique. Avec le développement du web, elle remarque que « les joueurs ont commencé à créer individuellement leurs propres sites et espaces pour faire circuler les connaissances et créer leurs propres formes de capital de jeu » (2007, p. 184). L'auteure ajoute : « Et selon le cercle social d'un joueur, ce capital peut être très précieux pour se forger une réputation » (p. 184). Or, si le capital de jeu se cultive certainement durant la jouabilité immédiate en-jeu, une importante part s'acquiert à travers ce qu'Ashton et Newman nomment une « jouabilité hors-cadre » :

Here, we suggest that « gameplay » is not simply a negotiation between player and system. Nor even is it simply frame by off-screen discussions that shape and restrict on-screen activity. Rather, we want to suggest that gameplay operates both on- and off- screen. [...] much of the ludic pleasure and performance of videogames operates through online forums, fansite discussion boards and through conversation and talk. Only sometimes do these playful, investigative discussions result in a return to the joystick and we note many instances where this « off-screen gameplay » effectively constitutes self-contained performances of mastery and expertise (2012, p. 227-228).

La fluctuation des capitaux du glitcheur dépend d'une interaction fondamentale entre les deux sphères de la jouabilité identifiées par Ashton and Newman. D'un côté, elle varie en

---

l'occasion de son article « Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces », Jaroslav indique que les machinimas humoristiques basés sur le glitche « are an outlet for demonstration and sharing of specialized skills and knowledge, the major components of one's gaming capital (Consalvo, 200[7]) » (Švelch 2014, p. 2539). Jan effectue une brève mention à travers son acte de colloque « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions » (2015). On retrouve une autre évocation sommaire dans leur conférence non-publiée à laquelle j'ai assisté « The Joy of Discovery, Experimentation or Just Exploitation? The Roles of Glitches in Video Game Culture » (2015). Dans tous les cas, la manière précise dont fluctue la dotation en capital de jeu d'un glitcheur n'est jamais explicitée avec minutie. Ma thèse entend clarifier ce flou conceptuel où se cache justement une large part du potentiel ludo-politique du glitche.

fonction du type d'appropriation ou d'exploitation du glitche durant l'immédiateté d'une partie de jeu (ce que j'appelle une contre-jouabilité en-jeu). De l'autre côté, elle se déploie par l'entremise de gestes transgressifs réalisés en différé dans le contexte social et sur le web (ce que je nomme une contre-jouabilité hors-cadre). Dans le contexte des jeux vidéo multi-joueurs en ligne à l'ère des réseaux sociaux, certains glitcheurs accumulent suffisamment de capital de jeu pour être considérés comme des experts par une communauté. Inversement, certains exploiters qui abusent des failles de manière déloyale et opportuniste peut causer la dévaluation de leur capital de jeu au point d'être socialement reconnu comme toxique, tricheur et anti-sportif. De telles questions de réputation s'accompagnent d'un gain ou d'une perte de pouvoir et d'influence qui se fait sentir autant sur le plan des communautés de pratique que du côté de la conception de jeux.

En référence au travail d'Ashton, on peut affirmer que le capital de jeu des glitcheurs experts confère à leurs archives de glitches une « portée préfigurative » (2010, p. 107). Cela signifie que leurs vidéos de contre-jouabilité sont susceptibles de générer des effets régulateurs et normalisateurs sur la jouabilité d'autres joueurs. Ces énoncés actionnels de glitche viennent conditionner à l'avance l'horizon d'attente, les préférences ludiques et les attitudes interactionnelles des joueurs qui les consultent dans le contexte de leur contre-jouabilité hors-cadre. C'est dans cette perspective qu'Ashton défend l'idée que les archives de soluces de jeu ne sont pas que des enregistrements du passé, mais aussi des ressources de jouabilité pour le futur : « archived walkthroughs have a prefigurative potential and that exploring this can reveal how archives are engaged with and how their existence extends beyond recording and preserving, to shaping and influencing » (2010, p. 107). D'un côté, les tutoriels de glitches répertoriés sur YouTube conservent des formes et des styles de contre-jouabilité existants (ou ayant existé). De l'autre côté, ils agissent à titre de préparation discursive et mentale générant des effets persuasifs capables de préfigurer, de transformer et de propager des manières de contre-jouer spécifiques. Lorsqu'un glitcheur avec beaucoup de capital de jeu (tel que Ninja Cookie ou Delfy dans l'écosystème de *TF2*) téléverse une vidéo sur YouTube démontrant comment réaliser un glitche à haut niveau d'avantage (comme l'accroupissement quantique), il est très courant que l'artefact se dissémine à grande échelle dans le répertoire de jouabilité de la communauté de pratique. La détention en capital de jeu (estimable à partir de certaines données

métriques) apparaît comme un facteur essentiel à la portée préfigurative d'un glitcheur puisqu'elle affecte le degré de visibilité de ses archives. C'est sensiblement ce que précise Ashton lorsque celui-ci approfondit ses recherches sur les soluces de jeu en collaboration avec Newman à l'occasion d'un article intitulé « Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency » (2010) :

If a walkthrough creator achieves expert status within a specific community form such as GameFAQs, their capacity to shape and regulate the actual gameplay of their walkthrough audience may be significant. It is at this stage that the prefigurative and normalising capacity of walkthroughs is most potent (Ashton et Newman 2010).

Le prolongement ultime (et recherché) de cette relation de contrôle se concrétise lorsque la viralité d'un glitche engendre l'application de correctifs de jeu. En définitive, le phénomène social entourant le recodage des glitches n'implique pas seulement des joueurs, mais aussi les développeurs de jeu. Dans une situation culturelle où le mode de développement des jeux vidéo est de plus en plus « perpétuel », « non-fini » et « ouvert », le design est constamment mis à jour au gré de la découverte et de la dissémination des glitches populaires. À cette échelle, il faut reconnaître que les glitcheurs fortunés en capital de jeu exercent une influence préfigurative considérable sur la production de rustines. Pour nommer ce phénomène co-créatif, je me rapporte à la notion de « jeu social transformateur » utilisée par Salen et Zimmerman pour désigner ces dynamiques de transformation qui sont initiées par la dimension sociale du jouer ensemble :

In transformative social play, players use the game context to transform social relationships. They actively engage with the rule system of a game, manipulating it in order to shift, extend, or subvert their relations with other players. Transformative social play forces us to reevaluate a formal understanding of rules as fixed, unambiguous, and omnipotently authoritative. In any kind of transformative play, game structures come into question and are re-shaped by player action. In transformative social play, the mechanisms and effects of these transformations occur on a social level (2004, p. 475).

De toute évidence, la contre-jouabilité en-jeu et hors-cadre des glitcheurs se retrouve au cœur du jeu social transformateur lorsque les glitches trouvés et partagés altèrent l'expérience commune (règle implicite) et transforment le design de jeu (règles constitutives et

opérationnelles).<sup>32</sup> Si on peut affirmer suivant Ashton et Newman que les glitcheurs sont partie prenante d'un « jeu préfiguratif » (2010) où la relation de contrôle s'articule en termes de jouabilité, le passage par le concept de « jeu social transformateur » indique qu'ils sont aussi les instigateurs de ce que j'ai moi-même conceptualisé comme un « design préfiguratif ».<sup>33</sup> Dès l'instant où un glitcheur riche en capital de jeu enclenche l'émission d'un correctif de jeu, on peut dire que l'activation culturelle de ses glitches a attiré l'attention des concepteurs jusqu'à préfigurer des réparations de design. À ce titre, le jouavail des glitcheurs assiste les développeurs dans le recodage des mécaniques de jeu et des règles constitutives et opérationnelles. Avec ce cas de figure, le glitcheur agit comme préparation discursive, échafaudage mental et plan de conception capable d'inspirer et de guider les créateurs dans l'amélioration du design de jeu. Dans cette perspective, les 25 glitches de barrières corrigés par l'éradication de l'accroupissement quantique ont matériellement façonné les conditions sous lesquelles la navigabilité des héros et la conception de niveau de *TF2* furent recodées à la lumière de la contre-jouabilité des glitcheurs influents. Pour contenir la propagation des détournements de tels glitches de navigation et de barrière, Valve applique régulièrement des correctifs de jeu destinés à rectifier la porosité indésirable des frontières de jeu. À cet égard, mes fouilles archéologiques dans le catalogue des notes de correctif de jeux de *TF2* sur le site *teamfortress.com* indiquent que ce phénomène existe aussi en amont du cas mentionné. Pour l'année 2016, il existe un total de quatre rustines où il est mentionné d'ajustements des niveaux de jeu empêchant la transgression des limitations spatiales de l'espace de jeu. En 2015, il est question de six occurrences. En 2014, quatre autres sont répertoriés. En 2013, le compte est au nombre de cinq. Ce para-jeu du chat et de la souris entre les glitcheurs qui filent entre les mailles des tableaux et les concepteurs qui se démènent pour colmater les brèches se présente comme

---

<sup>32</sup> Pour Salen et Zimmerman (2004, p. 146-148), il existe trois types de règles. D'abord, les *règles constitutives* qui sont indépendantes du joueur en ce qu'elles se rattachent aux règles mathématiques et abstraites régissant le fonctionnement des logiques et des événements internes du jeu. Ensuite, on retrouve les *règles opérationnelles* qui régulent l'utilisation de l'interface de contrôle, les implémentations du joueur et les rétroactions du système. Enfin, les auteurs abordent les *règles implicites* qui renvoient à des normes non-écrites, des conventions de comportements ludiques et des savoir-être relevant d'un accord tacite entre les utilisateurs. Le pouvoir transformateur du glitcheur s'articule sur ces trois plans des règles.

<sup>33</sup> J'ai eu l'occasion de développer ce concept dans le contexte d'une conférence non-publiée intitulée « (Re)playing with Glitches. Meta-gameplay as a prefigurative design potential in the FPS gaming culture » donnée dans le contexte de l'édition 2015 du *Central and Eastern European Game Studies Conference*. Je revisite et prolonge ici certaines de mes conclusions.

un important moteur du jeu social transformateur et du design préfiguratif. La contre-jouabilité qui en découle (en-jeu et hors-cadre) influence de manière tangible les choix de conception.

En clair, c'est toujours par l'entremise de leur influence culturelle et de leur pouvoir social que les glitcheurs parviennent à établir un dialogue symbolique avec les concepteurs de jeu et, ultimement, à préfigurer le design. À ce stade, les glitcheurs conçoivent leur contre-jouabilité comme un service rendu à la communauté de pratique et aux développeurs de jeu. L'instigation des opérations de contrôle et de recodage du côté du design montre que l'utilisation des glitches dynamise l'amélioration des jeux vidéo et alimente l'innovation par l'usage, et ce, au bénéfice de tous. À la suite d'une entrevue réalisée avec Rezzzo, un glitcheur professionnel qui jouit d'une grande réputation dans l'écosystème vidéoludique de *Call of Duty*, Meades fait mention de cette idée de la pratique du glitche comme « service » :

Yet Rezzzo did not see the release of the glitch as especially negative or damaging and felt no culpability. Instead he viewed *the sharing of the glitch technique as a service to players and game developers* alike, whom he regarded as core members of the glitching audience. The developers were members of the public. This was an apparently counterintuitive perspective but one shared by the majority of glitchers I spoke with that in turn exposed some of the initially hidden motivations for glitching (2015, p. 107; je souligne).

L'information collectée et distribuée par les glitcheurs rend possible non seulement la maintenance et la réparation des jeux, mais aussi l'élaboration de nouvelles manières de jouer ou même de modes de jeu alternatifs. Dans cette optique, il existe une motivation contradictoire au sein de cette pratique, c'est-à-dire de vouloir aider les compagnies et rendre service par l'entremise d'activités transgressives qui repoussent les limites du jeu et subvertissent les règles. Paradoxalement, les glitcheurs passent par l'identification et la documentation des glitches afin de faire réparer des jeux qu'ils ont eux-mêmes contribué à briser.

Une autre des motivations derrière de tels gestes de contre-jouabilité reste la volonté d'interagir et idéalement de dénicher un emploi dans l'industrie du jeu vidéo. Dans cette optique, Meades rapporte (2015, p. 109-110) le cas de Rezzzo qui est emblématique de ce désir puisque sa notoriété et ses compétences singulières lui ont permis d'être embauché à quelques reprises comme testeur de jeu pour le développement de *Call of Duty : World at War* (Treyarch, 2008), *Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) et *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011). Le cas de ce glitcheur (et d'autres comme lui qui ont été recrutés comme

testeurs de jeu par l'industrie) montre que la pratique du glitche et la force de jouavail qui la sous-tend sont susceptibles d'être exploitées, de se professionnaliser et de devenir rentables, notamment via des revenus publicitaires sur YouTube et l'obtention de contrat de travail dans l'industrie.<sup>34</sup> Selon Meades, loin de réduire le nombre de glitcheurs dans la culture vidéoludique, ces ponts entre la chasse aux glitches et l'industrie pointent vers la posture ambivalence des compagnies à l'égard de cette forme de contre-jouabilité. D'un côté, les entreprises adoptent une attitude qui cherche à condamner sévèrement la pratique par une multitude de moyens :

Developers encourage players to report any glitching they encounter, which, if substantiated, is negated by the release of mandatory software patches, warnings to any perpetrators, and the occasional high-profile invalidation of player accounts through the swinging of the "banhammer". These are the ways in which the game ecosystem safeguards against glitching, through intelligence-gathering, counter-insurgency work, the expulsion of violators, and jubilant reporting of the victory to the player base (Meades 2015, p. 81-82).

D'un autre côté, l'embauche de glitcheurs comme testeurs de jeu vient directement valider le caractère utile, constructif et serviable de ce loisir transgressif. En rétrospective, il apparait que lorsque l'utilisation des glitches est performée hors du circuit industriel et qu'elle génère des dépenses et des pertes de revenus, celle-ci est traitée comme pathogène et clandestine. Elle devient l'objet de politiques anti-glitches, de sanctions et de discours moralisateurs. Inversement, du moment qu'elle est pratiquée sous le contrôle et la supervision du milieu industriel, elle est plutôt sollicitée, valorisée et même récompensée sinon littéralement rémunérée. L'identité du chasseur de glitche oscille donc entre le statut de braconnier dangereux et de collaborateur profitable, entre une identité subversive de punk qu'il faut dompter et celle de testeur de jeu duquel bénéficier. Il peut autant mettre à mal la stabilité de l'écosystème ludique (contre-jouabilité paralogique) que participer à sa solidification (contre-jouabilité innovante). La tension ludo-politique qui existe entre ces deux facettes du rôle social des glitcheurs se répercute directement sur les relations complexes de frictions et de respect mutuel qui s'articulent entre les glitcheurs, les développeurs et le public général.

---

<sup>34</sup> À travers leur article « Creative Uses of Software Errors. Glitches and Cheats », Bainbridge et Bainbridge formulent une observation qui suggère également une ligne de prolongement entre la chasse aux glitches et les métiers de l'industrie vidéoludique : « Les joueurs avides de jeux qui commencent à chasser les glitches et les astuces de triche effectuent le premier pas pour devenir des programmeurs professionnels » (2007, p. 76).

Le précédent portrait de la pratique du glitche dépeint une activité profondément matérialiste, subversive et socialement partagée dont les répercussions culturelles se propagent dans l'expérience vidéoludique d'autres joueurs jusqu'au design de jeu. S'il advient que la transgressivité de cette forme de contre-jouabilité détient un potentiel d'innovation aussi important en matière de contrôle et de recodage, c'est bel et bien parce que le labeur extensif sous-jacent à la pratique du glitche peut être mis au service des systèmes. Ces qualités à la fois critiques et techniques définissent l'ambivalence ludo-politique du glitche qui constitue le nœud de ma problématique. C'est avec une meilleure clairvoyance à l'égard de ces tensions qu'il est maintenant possible de s'engager dans l'*anarchéologie* du glitche avec une acuité critique et politique plus fine.

### **6.8. Vers une poésie politique du bruit**

Envisagée à la lumière des séries culturelles qui lui sont affinitaires telles que l'ingénierie, la radio, la télévision, le design de jeu, la presse vidéoludique, le piratage informatique et la chasse aux glitches, l'objet d'étude est habité par les signes-traces de plusieurs phénomènes techniques. Il fait intégralement partie des procédés de conception, de programmation, de fonctionnement, d'analyse, de réparation et de mise en marché des machines et des logiciels. Sous cet angle, sa composition formelle porte les signes-traces de ses conditions de fabrication et du système économique sous-jacent. Le glitche dénote aussi un glissement de performance par rapport à l'enchaînement planifié d'un programme verbal, actionnel ou systémique. Il est un élément central au soutien technique, au service aux usagers, à la cybersécurité et à la piraterie. Dans l'optique du journalisme et de la contre-jouabilité, il est soumis à des opérations de recherche, des observations critiques, des descriptions détaillées, des discussions, des processus d'archivage, des corrections et des activités de consultation et de réemploi. Du conceptuel au taxonomique en passant par l'imaginaire et l'artistique jusqu'à la dimension socio-technique, on obtient cinq tracés qui éclairent les contours théoriques, sémantiques, esthétiques et pratiques du glitche. La problématique ludo-politique peut dès lors être précisée à la lumière d'une expérience esthétique subversive en tension entre deux modes de contre-jouabilité.

Le tracé socio-technique tout juste dessiné permet de clarifier les tenants et aboutissants de la contre-jouabilité innovante. Cette dernière dénote une expérience poétique du *ludus* marquée d'un conformisme transgressif qui contribue ultimement à solidifier l'efficacité cybernétique des systèmes et à optimiser le rendement ludique du glitcheur. La logique de l'innovation a été observée sous trois angles principaux. Premièrement, via le bogue comme moteur de perfectionnement rétro-ingénierique. Deuxièmement, par l'entremise des aberrations dans les contenus télévisuels révélant la *présence non présente* d'une économie de moyens. Troisièmement, à travers le glitche comme virus exploitable à des fins de tricherie et de domination pour augmenter sa dotation en capitale de jeu.

Chacun de ces exemples capitalise sur le glitche comme parasite à éliminer, symptôme à neutraliser, accident duquel profiter et instrument à exploiter pour mieux performer dans le modèle dominant, et ce, au détriment de la diversité et de la richesse exploratoire des expérimentations libres. En vertu de ces affinités, le glitche et la contre-jouabilité s'ouvrent sur un rapport de collaboration, de complicité et de servitude vis-à-vis l'autorité auteuriale et la propriété intellectuelle. La négociation d'une interruption s'orchestre alors de deux façons. D'une part, le bogue peut être l'objet d'une mesure de contrôle destinée à réguler son éventuelle réapparition comme c'est le cas avec les pratiques de catalogage dans les séries culturelles de l'ingénierie ou encore avec les sanctions dans la sphère du design de jeu. D'autre part, l'existence d'une situation bruyante peut encourir une procédure de recodage. Il s'agit d'un geste d'intégration du glitche aux structures de design afin de peaufiner le fonctionnement de ces dernières. Dans le monde du jeu vidéo, cela se produit lorsqu'un glitche génère une mise à jour qui a pour effet d'inclure ou d'exclure l'erreur comme je l'ai analysé au chapitre 1 avec les cas du *strafe jumping* et du *rocket jumping* de *Quake* ou encore dans le présent chapitre avec l'exemple de l'accroupissement quantique de *TF2*. Le recodage sémiotique ou systémique par l'entremise duquel un glitche est (dé-)ludicisé, mécanisé et conventionné permet au système de réinstaurer son cadre normatif. Le glitche devient une source d'innovation recodée suivant une logique de rendement maximal. Dès l'instant où un dysfonctionnement est absorbé par les logiques du système, c'est-à-dire lorsque l'erreur est ignorée ou récupérée pour « remplir sa visée *corrective* » (Nunes 2011, p. 7), le glitche bascule du côté de la contre-jouabilité innovante proprement néolibérale.

En opposition de l'exploitation innovante du glitche, on peut raffiner la définition de la contre-jouabilité paralogique amorcée dans les tracés précédents. Ce mode d'expérience délimite une appropriation du glitche effectuée selon un anti-conformisme radical capable d'exposer, de critiquer et de déstabiliser les structures hégémoniques des systèmes. Les représentants de ce second paradigme sont les expérimentations artistiques basées sur l'éthos de la jouabilité critique tels que le *glitch art*, l'anti-art dadaïste et Fluxien et l'art vidéoludique aux côtés desquels le tracé socio-technique permet d'ajouter les chasseurs des glitches, les trifleurs et les trouble-fêtes. Ici, le bogue non-bloquant sert à critiquer les normes d'organisation sémiotique des œuvres, les conventions de production et d'usages ainsi que les rapports de pouvoir. Il sert à exposer des paradoxes, à générer des contingences, à remixer les couches de sens, à produire du dissensus, à valoriser la granularité des différences, à tordre et à réinventer les règles puis à innover une conscience métaludique des normes qui gouvernent l'expérience vidéoludique. Le glitche apparaît comme un mème à propager, un accident à provoquer, un symptôme à investiguer et une distorsion révélatrice de la matrice. Il devient la source d'un coup dans la pragmatique de la connaissance et des interactions. Le vacarme carnavalesque est réinvesti par l'interprétant en vue d'accéder à posture d'engagement métaludique, exploratoire et critique adopté pour le bien commun de la communauté de pratique (similaire à l'esprit de l'anarcho-communisme, du punk et de l'hacktivisme). Ce ré-aiguillage transgressif de l'attitude interprétative et interactionnelle s'exprime sur le mode poétique de la *paidia*. Le sujet s'implique auprès des systèmes dans un esprit de nomadisme, d'errance et de vagabondage sans finalité. Il fouille la matérialité vidéoludique et bricole avec les technologies afin de rediriger le sens et l'action. Il est question d'un travestissement des conventions d'interactions ainsi que d'un détournement du programme sémantique, sémiotique et interactionnel. C'est bien ce que permet la chasse aux glitches que de pouvoir examiner les marges de l'environnement, altérer les boucles de rétroaction, dérégler la physique, générer des artefacts graphiques et perturber les habitudes vidéoludiques quotidiennes. De tels déraillements sont d'ordre paralogique puisqu'ils consolident des informations et des formes de jouabilité émergentes qui n'auraient jamais pu s'actualiser autrement.

Sous un jour plus politique, la paralogie du glitche peut innover des tactiques pour esquiver les impératifs de productivité du néolibéralisme et dynamiser des modes de résistance

culturelle ou même des actions militantes. La circulation du glitche dans les séries culturelles de l'anti-art, de la jouabilité critique et du piratage informatique a justement mis en lumière ce potentiel de subversion ludo-politique du glitche. Dans ce contexte, la portée critique s'ouvre à une agentivité culturelle, citoyenne et démocratique soucieuse du commun vidéoludique partagé au sein de l'unité sociale de la communauté de pratique. Par l'entremise de tels pouvoirs, un glitcheur peut s'opposer matériellement et idéologiquement aux facettes programmatiques, normalisatrices et rhétoriques d'un système de jeu en tâchant de le paralyser, de le saboter, de le saccager, de le rediriger, de le déjouer, de le rhabiller, de le réécrire et de le transformer. Sur cet axe, l'appropriation du glitche donne lieu à une contre-jouabilité paralogique alignée sur les préceptes de l'anarcho-communisme.

Bien que formulé à partir d'un vocabulaire différent dans son chapitre de livre « Error, Noise, and Potential : The Outside of Purpose », Nunes revendique la centralité d'une interaction paralogique avec l'erreur lorsqu'il insiste sur la nécessité d'alimenter une « poétique du bruit » (2011, p. 15). Selon lui, les dérapages communicationnels causés par les informations errantes regorgent d'un précieux « potential for aesthetic, political, and social insinuations within an increasingly programmatic network society. As such, it marks an increasingly fertile territory for critical and tactical interventions » (2011, p.14). Krapp arrive à un constat similaire dans son étude des expérimentations musicales de Cage, de Fluxus, de la musique concrète de Schaeffer, de la musique bruitiste, du punk et de la musique générée par ordinateur. Le théoricien montre que le bruit constitue un moteur d'émancipation central des arts sonores qui permet de préserver un « espace d'exploration ludique » (2011, p. 55). À ses yeux, l'appropriation sonore des erreurs a toujours servi à briser les règles, à rompre avec les conventions, à déjouer l'horizon d'attente et à reformuler la frontière imprécise entre le dissonant et l'assonant. Lorsque le chercheur relève l'importance de « permettre une marge d'erreur » (*allow room for error*) c'est parce que selon lui l'« erreur demeure l'avenir » (*error remains the future*) (2011, p. 92) en tant qu'espace d'appropriation pour l'exploration et l'expérimentation.

À la lumière des mouvements d'avant-gardes que j'ai analysés au chapitre 4 et 5, on peut affirmer suivant Nunes et Krapp que les bruits du glitche vidéoludique demeurent essentiels au réaménagement perpétuel d'un espace d'appropriation vital à l'inventivité et à l'émancipation du jeu vidéo comme forme d'art. Les séries culturelles analysées au cours des chapitres 3 à 6

indiquent qu'une poésie politique du glitche représente un potentiel imaginaire, artistique, critique et politique d'une grande richesse. La préservation d'une marge d'erreur pour le glitche apparaît dès lors essentielle à l'existence d'une avant-garde vidéoludique en tant que force indispensable au maintien et à la croissance du commun vidéoludique. L'*anarchéologie* du glitche effectuée représente une initiative qui milite en faveur de l'expansion d'une telle marge. Cela dit, le caractère ludo-politique de cet espace d'appropriation demeure empreint d'une ambivalence idéologique en tension entre : 1) un potentiel d'appropriation, d'exploration et de redirection ludo-politique sur le mode d'une paralogie anarcho-communiste et 2) une performativité néolibérale avec un potentiel d'exploitation, de contrôle, de domination et de recodage sur le mode de l'innovation. Avant de pouvoir procéder à l'analyse des ramifications poétiques et politiques ambiguës du glitche, il est impératif de mettre d'abord en place des outils théoriques plus concrètement alignés avec les conditions d'expérience du jeu vidéo. Les deux prochains chapitres seront dédiés à l'élaboration de deux contributions théoriques nécessaires à l'analyse des implications ludo-politiques du glitche. De tels outils sont cruciaux pour réfléchir les deux principaux effets de politisation – soit néolibéraux soit anarcho-communiste – qui sont attribuables au glitche vidéoludique.

## Chapitre 7

### Tracé conceptuel II : Entropie théorique

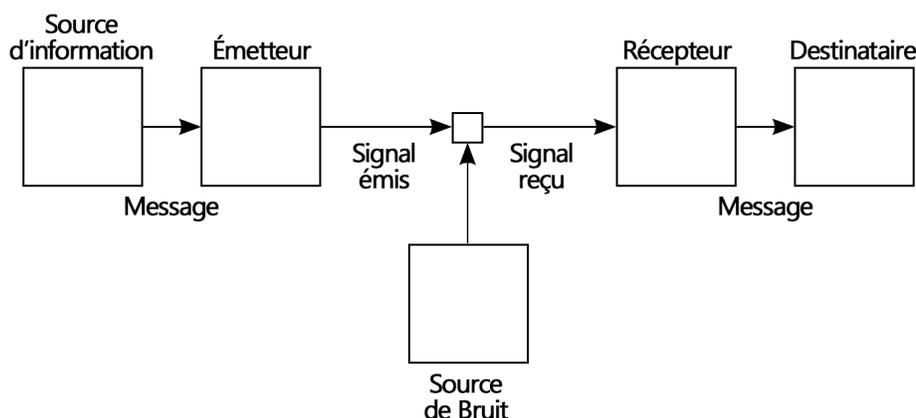
L'argumentation développée à travers ce septième chapitre propose de théoriser le glitche vidéoludique à l'aide de la notion de bruit; une affinité s'étant démarquée de manière prédominante dans le tracé artistique. Dans un premier temps, j'effectuerai un bref retour sur la théorie mathématique de la communication de Shannon et Weaver ([1949] 1964) pour introduire les principes fondamentaux du bruit. Pour approfondir le raisonnement, je me tournerai vers les recherches de Nunes (2011), Krapp (2011), Parikka (2012) et Cubitt (2017) où le bruit jouit d'un intérêt considérable. Dans un second temps, j'utiliserai ce cadre théorique afin d'étayer la centralité du concept d'interférence et de parasite comme passerelle pour établir le pont entre le bruit et le glitche. Dans un troisième temps, je m'attarderai à la place qu'occupe le bruit dans les études vidéoludiques en me référant aux travaux de Salen et Zimmerman (2004) et de Consalvo (2009). Dans le but d'inclure le glitche dans cet héritage, je conceptualiserai une forme de bruit proprement vidéoludique que je nomme « bruit ergodique » et dont les ramifications seront exemplifiées à travers le cas du *short circuit lag* ayant fait controverse dans la communauté de pratique du jeu *TF2*. En conclusion, je défendrai la nécessité d'une écoute critique des vacarmes du glitche comme manière d'ouvrir ce champ d'analyse à des raisonnements ludo-politiques plus raffinés.

#### 7.1. Ambivalence du bruit

La trajectoire *anarchéologique* effectuée dans l'imaginaire collectif et dans l'histoire de l'art a révélé le rapport de continuité entre les notions de bruit et de glitche. Le passage par le cinéma et les jeux d'horreur a mis en lumière des stratégies d'épouvante et de sursaut basées sur la convergence entre des glitches graphiques, des distorsions sonores et la figure du monstre. Ce parallèle s'est aussi manifesté dans l'héritage du Futurisme italien et des expérimentations musicales de Cage dont la fascination pour les sons-bruits du quotidien résonne dans l'exploration des artefacts sonores de l'ordinateur de la *glitch music* ou encore dans les interférences du signal vidéo de la performance *The Collapse of PAL* (Menkman, 2010). Dans le même ordre d'idées, l'hypermédiatisation des marqueurs de matérialité dans le cinéma

matérialiste de réemploi, l'art vidéo et l'art vidéoludique représente d'autres séries culturelles magnifiant les parasites de la communication audiovisuelle au-devant de l'illusion signifiante. En vertu de la proximité indéniable entre le glitche et le bruit, il apparaît curieux de constater l'absence de ce lien théorique dans les études vidéoludiques. Avec ce chapitre, je tâcherai de donner une seconde chance à ce rendez-vous manqué. Afin d'effectuer cette mise au diapason, un retour sur les fondements théoriques du bruit dans la théorie de l'information s'impose.

L'introduction de la notion de bruit dans les sciences de la communication se retrace dans le célèbre modèle de Shannon proposé dans son article « A Mathematical theory of Communication » (1948, p. 381; Fig. 7.1).<sup>1</sup>



**Figure 7.1** : « Diagramme schématisé d'un système de communication général » (Shannon 1948, p. 381; ma traduction).

Le modèle conceptualise la transmission de l'information dans un système de communication.<sup>2</sup> Le diagramme s'amorce avec une « source d'information » humaine ou non-humaine (le cerveau

<sup>1</sup> La figure 7.1 est reprise d'une réimpression numérique de l'article de Shannon disponible à l'adresse suivante : <<http://math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>>. J'ai ensuite importé l'image du modèle dans le logiciel Photoshop afin de traduire les éléments textuels en m'appuyant sur une multitude de traductions francophones trouvées en ligne et qui semblent faire consensus.

<sup>2</sup> Il est crucial de comprendre que l'information pour Shannon n'a rien à voir avec le sens habituel que l'on attribue à ce mot. Dans le langage courant, l'information est un élément de connaissance, un savoir et un renseignement. Il s'agit d'une donnée épistémique qui véhicule une signification qualitative. Le génie révolutionnaire de Shannon réside dans l'introduction d'une conception strictement mathématique et quantitative de l'information, un mouvement intellectuel d'envergure qui prépare le terrain du numérique. Dans son introduction « Recent contributions to the mathematical theory of communication » du livre *The Mathematical Theory of Communication* ([1949] 1964), Weaver explique que l'information chez Shannon est une donnée quantitative qui « relates not so much to what you *do* say, as to what you *could* say. That is, information is a measure of one's freedom of choice when one selects a message » ([1949] 1964, p. 8).

humain, une radio, un écran, un livre, un monde virtuel, etc.). Celle-ci émet un « message » à communiquer sous forme entre autres d'idées, de vibrations sonores, de mots parlés ou écrits, de données visuelles ou encore de coordonnées spatiales dans un environnement tridimensionnel. Le contenu du message passe ensuite par un « émetteur » (système vocal, main pour écrire, téléphone, microphone, capteur photosensible, logiciel, etc.). La fonction de ce dernier est d'encoder ledit message sous forme de « signal » (les idées en mots puis en phrase, les vibrations sonores en longueur d'onde ou en signal électrique, la lumière en tâches sur la pellicule, les coordonnées spatiales en paquet d'information numérique, etc.). Le signal transite ensuite à travers un « canal » de communication, c'est-à-dire le média par lequel se relaye le signal (le langage, l'air, les câbles électriques, le papier, la lumière, l'ordinateur ou les réseaux informatiques, etc.). Durant ce relai, le signal est inévitablement soumis à une source de « bruit » (blanc de mémoire, vacarme ambiant, intempéries, fautes grammaticales, égratignures sur la pellicule, erreur de compression, etc.). Tel que le souligne Weaver à propos du bruit dans son introduction « Recent contributions to the mathematical theory of communication » du livre *The Mathematical Theory of Communication* ([1949] 1964)<sup>3</sup> :

In the process of being transmitted, it is unfortunately characteristic that certain things are added to the signal which were not intended by the information source. These unwanted additions may be distortions of sound (in telephony, for example) or static (in radio), or distortions in shape or shading of picture (television), or errors in transmission (telegraphy or facsimile), etc. All of these changes in the transmitted signal are called *noise* (p. 7-8).

Le signal parasité poursuit son trajet en direction d'un « récepteur » qui le décode afin de recomposer le message et d'acheminer ce dernier vers un « destinataire » : l'oreille ou l'œil qui remet les mots en idées pour l'esprit; une radio qui capte les ondes pour émettre des vibrations sonores; un téléviseur qui décode le signal électrique pour redessiner les données colorimétriques à l'écran; l'œil qui se saisit des lettres ou des faisceaux de lumière pour les reformuler en données sensibles assimilables par le cerveau; l'ordinateur qui traite le signal numérique et les paquets d'information pour réactualiser les coordonnées spatiales d'un objet dans un monde virtuel.

---

<sup>3</sup> Je précise que l'introduction du livre *The Mathematical Theory of Communication* a été écrite par Weaver uniquement qui offre une vue d'ensemble sur le modèle de Shannon.

La théorisation du bruit en tant que composante ontologique de tout acte de transmission d'information et de communication représente une précision conceptuelle fondamentale qui mérite attention. Mis en perspective avec la définition quantitative de la notion d'information, le bruit oscille à la frontière entre l'indésirable et le désirable puisque sa présence est susceptible de compromettre et d'ajouter de l'information au message. Comme le remarque Weaver à propos de la qualité informationnelle du bruit :

If noise is introduced, then the received message contains certain distortions, certain errors, certain extraneous material, that would certainly lead one to say that the received message exhibits, because of the effects of the noise, an increased uncertainty. But if the uncertainty is increased, the information is increased, and this sounds as though the noise were beneficial ([1949] 1964, p. 19).

Pour bien comprendre cette ambivalence du bruit et la mettre à profit d'une analyse de l'ambivalence ludo-politique du glitch, il importe de mettre en relief son rapport de tension entre la positivité et la négativité. Pour ce faire, je m'arrête sur les notions d'entropie et de redondance.

### 7.1.1. Entropie

L'entropie s'associe couramment avec l'idée de chaos parce qu'elle désigne la mesure du désordre et le degré de désorganisation d'un système. Plus précisément, elle renvoie à l'étendue des probabilités ou le « degré d'aléatoire » (*degree of randomness*) (Weaver [1949] 1964, p. 13) attribuable à la configuration formelle d'un message émis ou reçu, et ce, dans sa relation aux autres configurations possibles. C'est ce qu'explique Weaver lorsqu'il indique que l'entropie « is expressed in terms of the various probabilities involved - those of getting to certain stages in the process of forming messages, and the probabilities that, when in those stages, certain symbols be chosen next » ([1949] 1964, p. 12). À ce titre, on peut affirmer que la quantité d'information est directement proportionnelle à la grandeur de l'entropie. Plus les probabilités qu'un message s'actualise dans une forme spécifique sont grandes, plus le degré d'entropie est élevé. Inversement, plus la liberté de choix pour former un message est basse,

plus l'entropie est faible. Par exemple, « pile ou face » est un système moins entropique que « roche-papier-ciseau » qui est moins entropique qu'un FPS multi-joueur en ligne.<sup>4</sup>

Dans un système avec un nombre fixe de possibilités, la connaissance de l'entropie totale dudit système peut servir à mesurer la quantité d'information dans un message reçu. Ce calcul permet d'établir une moyenne relative des probabilités à propos 1) de la forme originale du message émis à la source et 2) de la forme éventuelle des prochains messages qui arriveront à destination. Ce faisant, l'entropie peut servir à réduire le degré d'incertitude dans la communication, à estimer l'intégrité entre le message émis et le message reçu ou encore à rétablir l'organisation informationnelle plausible d'un message déformé par le bruit.

Si l'expansion radicale du taux d'entropie incarne en elle-même un type de bruit en raison du désordre et de l'intensification qu'elle implique sur le plan de l'imprédictibilité formelle que peut prendre un message, les explications précédentes montrent que le concept se redouble d'une utilité. Suivant cette logique dans son chapitre de livre « Information, Noise, et al. » (2011), Ballard renvoie au modèle de Shannon pour établir la distinction entre le bruit externe et le bruit entropique. Le bruit externe incarne une présence dérangeante qui se manifeste comme variations inexplicables et erreurs aléatoires qui « troublent la pureté du message » en injectant un trop-plein d'information dans l'équation (2011, p. 67). Cette externalité bruyante est envisagée comme problématique dans l'optique de Shannon et Weaver qui cherchent à optimiser l'efficacité de la communication. Suivant la même logique dans son chapitre « Error, Noise, and Potential : The Outside of Purpose », Nunes précise le caractère indésirable du bruit en le définissant comme excès « d'informations abjectes et de signal aberrant dans un système de communication autrement ordonné » (2011, p. 3).

En contrepartie du bruit externe perturbateur, Ballard rappelle que les motifs codifiés propres au bruit entropique – c'est-à-dire le surplus d'incertitude découlant de la dispersion des

---

<sup>4</sup> L'information est une mesure du degré d'incertitude qui se calcule en *bit* compris en tant qu'unité d'un système numérique en base 2 (appelé le binaire) ne pouvant que contenir deux valeurs distinctes : 1 ou 0. Par exemple, le jeu « pile ou face » implique un seul bit d'information, car il n'y a que 2 messages possibles (0 = face; 1 = pile). En revanche, le jeu « roche-papier-ciseaux-allumette » contient 2 bits d'information en raison de ses 4 possibilités de messages : (00 = roche); (01 = papier); (10 = ciseaux); (11= allumette). Suivant cette logique, le jeu « roche-papier-ciseau-allumette » contient plus d'information que le jeu « pile ou face » puisque son taux d'incertitude par rapport à la liberté de choix du message à encoder ou à décoder est deux fois plus grand. Or, la quantité d'information dans un système est liée à son degré d'entropie.

probabilités de configuration d'un message – peut jouer plutôt un rôle positif lorsqu'il peut assister la mesure de l'information :

Secondly, noise was defined as unpredictability or entropy found and encoded within the message itself. This for Shannon was an essential and, in some ways, positive role. Entropic forces invited continual reorganization and assisted with the removal of repetition enabling faster message transmission. [...] For Shannon, entropic noise was essential to the functioning of information. This is because entropy could enable calculation of relative probabilities. If it were possible to calculate the entropy of the signal, it would be possible to measure the capacity of the channel necessary to transmit the message (2011, p. 68).

La richesse informationnelle du bruit entropique se démarque comme un atout. Par exemple, un message secret encodé à partir de symboles cryptiques apparaîtra comme une masse bruyante indéchiffrable pour tous les individus qui ne sont pas les cibles officielles de la communication. Par contre, du point de vue de l'émetteur et du récepteur possédant la clé du code, la régularité du bruit entropique structurée dans le code devient un moyen de sécuriser l'information, de valider l'identité de l'interlocuteur, de mesurer la quantité d'information et de recomposer le message. Le cas du message codé suggère que

a certain amount of noise may actually be either nondestructive to the semantic content of the message or even desirable because the admission of noise into the signal may allow for greater compression of the signal and hence gains in the efficiency of the communication channel and system as a whole (Hainge cité dans Krapp 2011, p. 69).

Compris à la lumière de l'entropie, le bruit manifeste simultanément un rôle destructif générant du chaos par opposition à une fonction structurante permettant de maintenir un certain ordre. Il est à la fois un catalyseur et un régulateur d'incertitude qui peut autant ajouter que réduire la quantité d'information dans un système. Afin d'approfondir davantage le caractère ambigu du bruit, il importe de s'attarder à la notion de redondance.

### **7.1.2. Redondance**

On dénote la même ambivalence du bruit avec la notion de redondance. Dans un système de communication, il existe un seuil déterminé de récurrence de symboles qui est nécessaire à la formation des messages. Les règles imposant ce degré de répétition structurelle assurent en partie le rétablissement du signal en cas d'interférences. Comme l'explique Weaver :

[redundancy] is the fraction of the structure of the message which is determined not by the free choice of the sender, but rather by the accepted statistical rules governing the use of the symbols in question. It is sensibly called redundancy, for this fraction of the message is in fact redundant in something close to the ordinary sense; that is to say, this fraction of the message is unnecessary (and hence repetitive or redundant) in the sense that if it were missing the message would still be essentially complete, or at least could be completed ([1949] 1964, p. 13).

Si je formule l'énoncé suivant : « la redondance représente une seconde manière par laquelle un système d'information stabilisé de degré d'incertitude en présence de bruit externe », la possibilité de reconstruire le message de la phrase repose sur le principe de redondance codifié dans la langue française. Weaver réfère à l'exemple de la langue anglaise qui selon la théorie mathématique de la communication de Shannon possède un ratio approximatif de 50 pour cent de redondance. Cette déclaration signifie que la moitié des lettres, des mots et des choix syntaxiques relève réellement de la liberté de choix alors que l'autre moitié est imposée par la structure du langage. C'est la même logique qui rend possible la création et la résolution des mots croisés. Dans le monde de l'informatique, la configuration de plusieurs disques durs en « RAID » (*Redundant Array of Independent Disks*) est une technologie basée sur la redondance. Ici, la sécurité, la fiabilité et la pérennité de l'information sont assurées par la virtualisation d'une unité logique d'information agrégée à partir d'une pluralité de copies de sauvegarde répartie sur différents serveurs ou sur différents disques durs en miroir.

Comme le remarque Krapp dans son livre *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture* (2011), la redondance devient un outil pour contrer le bruit par le bruit : « When recurring noise patterns become signal sources as their regularity renders them legible, the systemic function of distortion doubles over as deterioration of message quality and as enrichment of the communication process » (Krapp 2011, p. xvi). Dans son article « Glitch », Cubitt formule une observation similaire où la répétition est alignée avec le bruit et l'entropie : « dans la théorie proto-cybernétique de la communication de Shannon et Weaver, la répétition est une forme de bruit et donc d'entropie » (2017, p. 25). Dans le contexte informatique, Parikka précise dans son livre *What is Media Archaeology?* (2012) que les logiques de redondance peuvent elles-mêmes devenir des sources de bruit : « it is interesting how the forms of redundancy that aimed to combat problems of signal transmission actually turned out to be part of the noise of later technical media in the form of programmatic redundancy, such as mass spamming or viral programs » (2012, p. 98). En effet, le phénomène

viral derrière le pollupostage, les virus, les chevaux de Troie et les vers informatiques exploitent les routines informatiques normales et récursives de la redondance afin de se copier et de muter d'un hôte à l'autre. En matière de réseau informatique, si la redondance est un synonyme de robustesse, de flexibilité et de sécurité, elle est aussi apparentée à l'idée de danger, de menace et de transgression des frontières. En vertu de ces rapprochements, la redondance peut autant servir à protéger l'information qu'à la dégrader. Or, son utilité communicationnelle repose sur la recherche d'un équilibre.

Dans la mesure où l'ambiguïté du bruit recoupe des enjeux liés à l'encodage et au décodage des messages, à l'efficacité des systèmes ainsi qu'à la sécurisation de l'information, le concept se trouve profondément intriqué à des questions esthétiques et politiques. L'élaboration d'une pensée théorique du bruit sous l'angle de la notion d'interférence cristallise des conclusions qui éclairent de brillantes manières ma propre *anarchéologie* du glitche.

## 7.2. Interférence

L'étude du glitche par le prisme du bruit convoque la notion d'interférence dans la réflexion. À l'occasion de son article « Glitch/Failure. Constructing a Queer Politics of Listening » (2015), Brooks mobilise la réflexion développée dans *Le parasite* par Serres ([1980] 1997) pour approfondir sa conceptualisation musicale du glitche. Brooks explique que l'une des significations que Serres attribue au parasite correspond à l'idée de statique, d'interférence et de bruit. Sous cette définition, le parasite incarne une figure de perturbation, de différenciation, de distribution et de nouveauté. En vertu de ces qualificatifs, Brooks ne se tarde pas d'établir le parallèle avec le glitche :

The parasite is understood as both interference and, in a metaphysical sense, the infinite: the background noise or chaos from which all being originates. Bringing about minuscule changes of state, it has the potential to create unexpected deviations. In this sense, the figure of the parasite is akin to the concept of a glitch – a minor malfunction or error (2015, p. 37).

Une lecture serrienne du bruit présente le concept comme un chaos ontologique, une médiation primordiale, un plan d'expérience qui précède la raison et qui sert de toile de fond universelle. Pour reprendre les mots de Serres:

Nos langues latines appellent, en effet, parasite le bruit constant qui circule dans les canaux de communication: pas de passage sans cet obstacle, ni de langage sans chicane où se risque le sens, pas de dessin sans tremblé, de dialogue sans malentendu, de canaux sans grésillements accidentels ni de nature, en somme, sans bruit de fond. Le parasite précède tout relation de dire et de don » ([1980] 1997, p. 11).

Le bruit incarne alors « une information qui sème la panique. Une interruption, une corruption, une rupture, enfin, de la communication. [...] Qui sème le désordre, qui ensemence un ordre différent » (p. 15-16). Dans cette perspective, il incarne un flux de potentialités à partir duquel se (trans)forment la vie et la signification. Cubitt clarifie cette ligne de pensée qu'il rattache également au glitche :

We may think of this noise as the primal mediation from which communication must bootstrap itself. Glitch, in this perspective, *belongs to the prehuman, inhuman* universe against which we drag our messages into existence, and against which we strive to retain their integrity. This noise can then be seen both as *primeval nature* and as the entropy that threatens every act of order, every emergence of life, insofar as life is negentropic, striving against chaos, gathering materials and energy to protect itself from dissolution. [...] At the same time, as Michel Serres argues, without this ground of random and nonhuman “a-signifying,” signification itself cannot take place. Not simply a raw material transformed into communication, Serres’s noisy “parasite” is no leach sucking the life of order but the fabric on which meaning embroiders its patterns. [...] Meaning constructs itself by distinguishing itself from the dirty, noisy world around it, which it ejects as mere environs, mere externality (2017, p. 22).

L'essence du bruit connecte le glitche au domaine du non-humain, de l'a-signifiant, de l'in-communicable et de la métaphysique. Par le prisme de cette parenté conceptuelle, le glitche est partout sans être appréhendable dans sa totalité (l'infini, la matrice, le miracle, l'invisible, la mort, les fantômes, etc.). Selon Cubitt, la transition entre le Moyen-Âge et le rationalisme scientifique galiléen marque un moment décisif dans l'évolution du concept :

Noise thus emerges as historical concept at the end of a social formation [Middle Ages] that knew only sound, by which I mean sonic material that was ultimately semantic. [...] The concept of noise] had to be invented as a category of thought and hearing. Thus primordial noise is also a historical discovery, a new way to categorize experience, and a new ontology that, however, makes possible the thought of a nonhuman, unexperienced reality that has always been there, but never before sensed or named. [...] Primordial mediation only begins to be heard as noise in the arithmetic configuration of scientific rationalism after Galileo. (2017, p. 23).

Un développement conceptuel subséquent est répertorié par Parikka à travers le chapitre « Mapping Noise and Accidents » de son ouvrage de 2012. L'auteur retrace les usages acoustiques du bruit et relève l'opposition entre son caractère physiquement brutal et ses qualités

esthétiques et artistiques. Il identifie une transformation culturelle majeure avec la musique bruitiste du Futurisme italien fascinée par le vacarme de la modernité (voir chapitre 5). Ce moment historique constitue un basculement qui redéfinit la conceptualisation du son : « the issue of noise expanded from being just an unwanted element to a more defining feature in how sound is being understood, as well as the knowledge of sound cultivated, even in such grim practices as sound torture » (2012, p. 94). Si les avant-gardes du début du 20<sup>e</sup> siècle s'intéressent au bruit comme manière de révolutionner les arts, il en va tout autrement pour la théorie mathématique de la communication développée dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale.<sup>5</sup> Sous de telles conditions, l'ambiguïté de la valeur informationnelle du bruit (dans sa relation à l'entropie et la redondance) est à l'origine d'un problème d'ordre politique. En tant que condition matérielle de la mobilité de l'information, le bruit est une donnée ontologique de la communication qui peut s'avérer tout aussi utile que dangereuse. En dehors de ses utilités déjà abordées, le bruit représente une foule de dangers : interception des communications, piratage d'information confidentielle, intrusion d'information falsifiée, non-correspondance entre les messages envoyés et reçus, incertitude sur la nature identitaire de la source et du destinataire ou encore la compromission de la vie privée et de la sécurité nationale. Au milieu du 20<sup>e</sup> siècle, Parikka précise que les peurs et les angoisses rattachées au bruit s'expriment en matière d'interférences, d'interception et de parasitage :

Whereas communication systems were much characterized by secrecy and the need to guarantee an interference-free channelling of information, the amateur operators were able to tap the secluded lines and the secret world of business and military communications. Such grassroots action used the official lines for the amateurs' own purposes, as a 1907 article in the *New York Times* reported in describing the actions of a young amateur tinkerer, Walter J. Willenborg [...]. The article further described how Willenborg was able to destroy other messages, as demonstrated by his intercepting and interrupting a message from the Atlantic Highlands [...]. Worries about the transmission of false intelligence and the threat of capture of intelligence

---

<sup>5</sup> Il importe de rappeler que la théorie de l'information se développe entre les murs du *Bell Labs* (haut lieu de la recherche et de l'innovation en télécommunication) dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale. La priorité était de combattre la faiblesse du signal, de mesurer la capacité informationnelle des canaux de communication, d'optimiser la quantité d'information transmissible, de prédire les systèmes (la cybernétique est dans l'air du temps), de sécuriser les messages en circulation (enjeux de cryptographie, d'espionnage, de fausse identité, de détournement d'information, etc.) et de négocier le bruit pour assurer l'efficacité de la communication. Or, ce sont des problèmes d'ingénierie, de physique et de mathématique qui préoccupent Shannon et non pas des questions d'ordre sémantique, sémiotique et pragmatique.

included people as elements of distraction. The danger of *parasitizing*, of using telegraph networks for unauthorized goals, was a threat that also was repeatedly raised [...] (2012, p. 106).

Parikka explique que les craintes des autorités par rapport à la présence potentielle d'intermédiaires capables de pirater l'information ont poussé les théories de l'information et la cybernétique à s'attaquer au bruit tel un ennemi à abattre. À travers leur lutte contre les interférences susceptibles de nuire aux opérations militaires, commerciales et gouvernementales, les deux disciplines en question sont devenues selon Parikka de véritables sciences du bruit concernées par l'efficacité cybernétique des systèmes. Plus précisément, la centralité du concept de rétroaction dans la théorie cybernétique de Wiener<sup>6</sup> repose sur capacité à négocier le bruit par le bruit. Le but premier est de développer des systèmes outillés pour détecter, archiver et mesurer les facteurs indésirables. Les mécanismes de rétroaction ont la fonction d'auto-réguler les tendances systémiques pour assurer l'atteinte des objectifs pré-programmés. À travers sa synthèse de la théorie de l'information de Shannon et des théories cybernétiques de Wiener, Nunes relève également la fonction structurante de l'erreur lorsque cette dernière « sert sa visée *corrective* – ce qui garde le but [fixé] sur sa finalité et les tâches sur l'objectif » (2011, p. 7). L'auteur ajoute : « [O]rder for Wiener is tied to a purpose-driven prediction of results, in which error provides corrective feedback. [...] Error, as captured, predictable deviation *serves* order through feedback and systematic control » (2011, p. 12).

Entre les idées de chaos fondamental, de beauté esthétique et de contrôle cybernétique, le bruit est logé dans une situation de tension entre deux plans : 1) le désordre entropique propre à l'infinité chaotique des possibles et 2) l'ordre systématique régulant le fonctionnement, la signification et la perception. À ce titre, le bruit peut autant innover en ce qui a trait à l'organisation hiérarchique d'un système (régulation et correction des erreurs) que participer à son déraillement paralogique, anarchique et interférentiel (poétique de l'échec et poétique des

---

<sup>6</sup> Wiener est considéré comme le père de la cybernétique notamment en raison de son ouvrage célèbre *Cybernetics : or Control and Communication in the Animal and the Machine* ([1948] 1961). Comme le précisent Galloway et Thacker dans leur ouvrage *The Exploit. A Theory of Networks* (2007, p. 55), Wiener est réputé pour avoir conceptualisé l'administration des systèmes selon une logique de boucles de rétroaction entre l'information (en tant que sélection parmi un ensemble de variables), les senseurs et les mécanismes de régulation. Les systèmes cybernétiques présentent ainsi des degrés d'auto-réflexivité où le ratio information-bruit sert d'unité de mesure pour calibrer les tendances du système en vue de l'atteinte des objectifs programmés. L'exemple canonique reste le système de climatisation qui s'ajuste de manière autonome selon les variations de la température ambiante.

accidents). On retrouve les fondements de cette labilité du bruit dans le raisonnement de Parikka :

Noise was seen as nearly metaphysical but formally controllable, and even evil by some cyberneticians such as Wiener. Yet it was promoted as an aesthetic revelation by avant-garde artists from Russolo to Cage to composers of glitch music and, according to writers such as Sven Spieker, as an integral part of how artists reimagined the order of the archive through the marginal and the contingent. The emergence of trash and contingency is a theme of modernism that Spieker analyses through artists such as Duchamp and the Surrealists (2012, p. 109).

À travers sa réflexion sur le caractère liminal de l'erreur, Nunes énonce un principe similaire à celui que formule Parikka à propos du bruit. En se référant à la cybernétique, l'auteur précise la double potentialité du bruit en insistant sur ses qualités dérogoires :

If Wiener's cybernetics foregrounds purposive behavior as a key feature in feedback systems, then the spurious information of noise—from the pops and *glitches* of transmission error to the hacks and jams of counter-agents—functions as a kind of *information that exceeds programmatic control by widening the gap between the actual and the possible*, rather than narrowing the deviation between the intended and the actual. Control provides a system for guiding communication from intention to intention. In contrast, the *error of noise marks a potential to throw off systems of control* by deferring the actual (message received) and sustaining the virtuality of equivocation (Nunes 2011, p. 13; je souligne).

Alors que Nunes insiste sur la nécessité d'une « poétique du bruit » (2011, p. 4), Parikka revendique un intérêt pour une « politique du bruit » (2012, p. 110) dans les systèmes médiatiques en insistant sur l'idée que « [d]epuis le télégraphe optique, le bruit a été un problème militaire, et il est rapidement devenu un problème économique » (p. 110). Suivant cette logique, l'auteur pose une affirmation que j'institue comme une maxime centrale à mon *anarchéologie* du glitche vidéoludique : « [à] travers le bruit, à travers les anomalies, nous sommes en mesure de déchiffrer un éventail de questions cruciales concernant la politique, l'esthétique et les processus culturels des médias » (p. 110). L'analyse ludo-politique du glitche dans l'optique du bruit permet de mieux conceptualiser les fonctions ambivalentes et paradoxales de l'objet d'étude en tant qu'élément à la jonction de l'ordre programmatique de la contre-jouabilité innovante et du chaos entropique de la contre-jouabilité paralogique. Théorisées à la jonction de ces deux facettes, les capacités du glitche sont doubles. D'un côté, elles apparaissent capables de rigidifier la structure de design jusqu'à sa paralysie (les briseurs de jeu de la contre-jouabilité innovante). De l'autre côté, elles peuvent dissoudre le *ludus* dans

un flux entropique a-signifiant et non-dirigé (tactique de redirection de la contre-jouabilité paralogique). Le caractère poétique de ces deux potentialités se redouble d'une dimension politique en vertu des fonctions révélatrices des signes-traces logées dans le glitche, c'est-à-dire comme *présence non présente* de divers dispositifs de pouvoir, de normalisation, de contrôle et d'affirmation idéologique. Les conclusions auxquelles aboutit Hill sur le statut expressif de l'erreur dans son chapitre « Revealing Errors » (2011) abondent dans ce sens :

[E]rrors represent a point where invisible technology [becomes] visible to users. These *errors can reveal* several important features of technologies connected to the *power* that it, and its designers, have over users. [This] can speak to the power of technological *affordance constraints*, technologies that act as *intermediaries*, and the technology that uses "*black boxes*" in explicit attempts to hide the technology in question. In all three cases, errors can also reveal the *values* of the technologies' designers. As such, [errors] can be treated as the tip of an iceberg (2011, p. 40; je souligne).

Afin de prolonger le projet d'une poétique du glitche et d'une politique du glitche dans le monde du jeu vidéo, il importe d'adapter la conceptualisation du bruit issue de la théorie de l'information à celle du glitche dans les études vidéoludiques. Cette étape permettra de raffiner la théorisation ludo-politique de l'artefact qui est nécessaire à la compréhension de ses effets de politisation ambigus.

### 7.3. Mise en jeu du bruit

Très peu d'initiatives théoriques dans les études du jeu vidéo se consacrent à la notion de bruit. Dans leur ouvrage *Rules of Play : Game Design Fundamentals* (2004), Salen et Zimmerman abordent le jeu vidéo dans l'optique de la théorie de l'information de Shannon et Weaver. Le réemploi des concepts d'information, de bruit et de redondance permet aux auteurs de réfléchir différentes situations de jeu sous un angle singulier. Le jeu du « Téléphone arabe » est donné en exemple. Le principe consiste à murmurer un message à l'oreille de son voisin immédiat qui le répètera à son tour à son voisin et ainsi de suite afin de faire circuler un message entre les joueurs. Le dernier intervenant clôt le jeu en dictant à haute voix le message reçu. Selon les théoriciens, tout le plaisir de ce jeu réside dans l'introduction volontaire de bruit dans la transmission de l'information ainsi qu'autour du rire émanant de l'énoncé final truffé d'interférences. Alors que le « Téléphone arabe » repose sur l'ajout de bruit, les charades, le bonhomme pendu, les mots-croisés et les devinettes basées sur des mimes représentent des cas

où les « les joueurs luttent contre le bruit inhérent à la structure du jeu » (2004, p. 197). À ce titre, Salen et Zimmerman situent le bruit comme une composante importante de l'attitude ludique et des plaisirs du jeu :

The phenomenon of noise as a desirable component of a game system is a function of the lusory attitude, the state of mind that players take on in order to enter the magic circle and play a game, the shared attitude that accepts the paradoxically “inefficient” means for achieving the goals of a game. The fact that Charades’ players enjoy the difficulty of indirect [and noisy] communication, rather than just speaking the correct answer out loud and saving themselves the trouble of guessing, is a great example of how the lusory attitude manifests in the experience of play (2004, p. 197).

De la même manière que Shannon et Weaver posent le bruit comme une composante ontologique de tout système de communication, on peut affirmer suivant Salen et Zimmerman que le bruit fait partie de l'essence du jeu. Pour le formuler à partir des mots de Serres: « Il n'y a pas de système sans parasite. Cette constance est une loi » ([1980] 1997, p. 32). Plus encore, à contrario de la situation de communication standard où l'efficacité prévaut, le bruit dans le jeu vidéo est un élément de design avec lequel jonglent les concepteurs comme source de plaisir pour les joueurs qui s'amuse à le décoder, à le surmonter et à le générer. Les incompréhensions et les incertitudes découlant des casse-têtes, des énigmes, des symboles cryptiques, des labyrinthes, des affichages tête-haute complexes, etc., sont des exemples de facteurs bruyants qui participent d'une œuvre riche et intéressante. Dans l'optique de la théorie de l'information, les deux chercheurs suggèrent que le design de jeu constitue un acte d'équilibrage du ratio information-bruit. Selon eux, le défi est de trouver le juste milieu entre l'ordre et le chaos :

It is significant that Weaver links uncertainty and information to what he calls “freedom,” the ability of a person to make choices in a system. In a system with too much rigidity, a player doesn't have enough freedom: there are choices, but not enough of them, and not enough uncertainty in the system to ever give a player doubt about the outcome. By contrast, in a system where chaos reigns, there can be no meaningful relationship between action and outcome. The system's outcome is perpetually uncertain, and nothing the player does will affect it. In both of these cases, meaningful play is impossible. [...] Finding the sweet spot between too much and too little freedom [or noise], designing constraints that provide enough (but not too much) challenge for players, is an elemental problem of game design (2004, p. 199).

Alors que Salen et Zimmerman abordent le bruit sous l'angle du design, Consalvo propose une lecture ancrée dans la jouabilité à travers son chapitre « Lag, Language, and Lingo : Theorizing Noise in Online Game Spaces » (2009). Dans son introduction, elle relève que

l'intérêt prégnant des études du jeu vidéo pour l'expérience optimale a généré un champ aveugle à l'égard des nombreuses sources de bruit qui interfèrent communément avec l'expérience idéale.<sup>7</sup> Comme l'indique l'auteure :

Slow Internet connections or cable modems, electrical storms, language fluency problems, wording abbreviations, and *software and hardware bugs* could add noise—all play a role in how we think about and theorize, as well as study, games, and game players. Therefore, *we must theorize noise in the game situation*. Therefore, I want to again re-visit and re-interpret the Shannon-Weaver theory and see how it can help us better understand communication as it occurs in online games, and to do so I invoke and re-deploy their concept of noise—as both a technical and semantic challenge to communication (2009, p. 299; je souligne).

Dans la poursuite de ses objectifs, Consalvo aborde trois cas typiques de bruit: 1) les barrières communicationnelles entre les cultures, 2) les jargons spécialisés (écrits ou oraux) qui sont spécifiques à un jeu et 3) les effets de sautes, de décalages intermittents et de ralentissement dans la transmission du signal (appelé en anglais *lag*). En ce qui concerne les informations aberrantes que peuvent rencontrer les joueurs face aux barrières de la langue (1) ou encore vis-à-vis des formes de langages jargonneuses non-maîtrisées (2), Consalvo parle respectivement de « bruit culturel » et de « bruit sémantique ». En guise d'exemple, la chercheuse renvoie aux imperfections des outils de traduction automatique de certains MMORPGs où des joueurs parlant des langues différentes sont interconnectés en réseau. Tous énoncés formulés au moyen d'une langue qui n'est pas maîtrisée par le destinataire seront vécus comme bruit culturel au même titre qu'une traduction automatisée imprécise dont la syntaxe serait mal menée et insuffisamment redondante. Autrement, le bruit sémantique peut se manifester à travers les termes, les expressions, les contractions syntaxiques et les acronymes inventés sur mesure pour optimiser et accélérer la communication dans les jeux. Dans la perspective d'un joueur novice et non-initié, le déferlement d'une terminologie bricolée sera ressenti sur le mode du bruit sémantique venant interférer avec sa capacité de comprendre les messages énoncés. Inversement, pour le joueur expert, il s'agit de précieuses sources d'information participant des

---

<sup>7</sup> Si cette observation est certainement plus vraie en 2009 qu'en 2019, c'est effectivement parce que ce champ aveugle est de plus en plus abordé de front. Les ouvrages comme *Cheating: Gaining advantage in videogames* (Consalvo, 2007), *Understanding Counterplay in Video Games* (Meades, 2015) et *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments* (Mortensen, Linderoth et Brown [dir.], 2015) sont de bons exemples de cette montée en intérêt pour les expériences de jeu bruyantes.

tactiques de communication indispensables à la jouabilité. Ici, l'ambiguïté du bruit refait surface.

Comme l'explique Consalvo, la beauté derrière l'expérience du bruit culturel et sémantique est de constituer pour les débutants une invitation à poser des questions, à se renseigner et à apprendre. Pour les joueurs savants, la maîtrise, la production et l'explication du bruit agissent comme des marqueurs d'expertise ainsi que des occasions d'aider, d'informer et de transférer des connaissances. Le bruit se retrouve au cœur des opérations verbales de coordination entre co-équipiers, des processus de consolidation des communautés et des mécanismes d'initiation et de socialisation des nouveaux membres. Loin d'être strictement négative et destructive, la négociation du bruit apparaît hautement constructive. Elle donne lieu à des interactions communicationnelles et à des enseignements sémantiques qui ont la capacité de créer du lien social et de concrétiser un sentiment d'appartenance communautaire découlant de la maîtrise des codes linguistiques. Pour reprendre les mots de Consalvo : « Noise can also demonstrate how players can come together to overcome its limitations, or perhaps feel a shared sense of community in understanding its limitations. Noise thus can function to both connect as well as separate players from one another in the game space » (2009, p. 310). Cela dit, en vertu de leur ancrage dans le domaine du langage, les notions de bruit culturel et de bruit sémantique n'ont rien de proprement vidéoludique. Même leurs conséquences sur la jouabilité ne sont que des dommages collatéraux causés par l'incompréhension des éléments discursifs. Or, ces deux types de bruit se différencient assez peu des non-sens que l'on peut expérimenter lors d'une conversation en langue étrangère menée en tête-à-tête ou encore via des forums de discussion à l'aide d'outils de traduction automatique. En clair, les contours d'un bruit qui serait singulier à l'expérience du jeu vidéo sont à chercher ailleurs.

Le troisième type de bruit identifié par Consalvo porte sur les sautes qu'elle désigne comme exemple de « bruit technique ». Appréhendé strictement d'un point de vue formel, le glitche entre dans cette classe sous couvert de perturbations du système, de déformations de l'image, d'aberrations sonores ou encore d'interruptions ludiques. Pour reprendre la formulation de l'auteure que l'on peut appliquer aussi bien au *lag* qu'au glitche :

Noise can be conceptualized here as a lack of information being received, its untimely arrival, or its disruption of the normal flow of text chat and game information as it scrolls up or down a

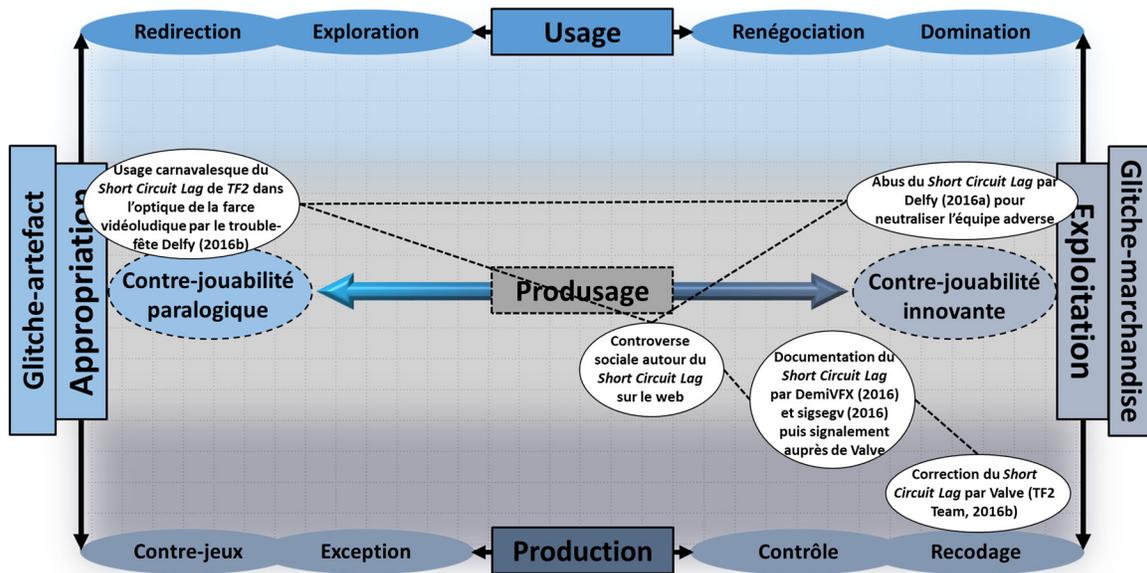
screen. Lag is a technical problem encountered in any networked play environment [...] due to slow graphics cards, inadequate RAM, clogged cable modem lines, DDOS attacks, or other factors. *Noise here relates to problems with information transfer, for which players must create workarounds, or simply deal with on a (more to less) regular basis* (2009, p. 303; je souligne).

Les effets de décalage sont évidemment la cause de frustration. Lors de situations de jouabilité où la coordination main-œil est capitale, de telles interférences viennent ruiner l'expérience ainsi que l'illusion d'un monde diégétique cohérent. À ce titre, il est judicieux de relever, comme le fait Consalvo, la nécessité pour les joueurs de négocier et de trouver des solutions pour gérer le bruit technique. En ce qui a trait au sautellement impromptu, cette négociation s'articule dans une jouabilité hors-cadre performée dans le contexte social, notamment sur des forums de discussion, des sites journalistiques ou encore des plateformes de réseautage social. La plupart du temps, l'environnement socio-technique formé autour d'un jeu détient des formes de soutien nécessaires pour éliminer de telles aberrations. Le concept de bruit technique effectue sans conteste un pas notable en direction d'une cacophonie typiquement vidéoludique sans toutefois franchir un seuil déterminant. Celui-ci se distingue assez minimalement des problèmes de sautes rencontrés à travers d'autres contextes non-vidéoludiques. De plus, Consalvo ramène les conséquences des telles sautes sur le flux de la conversation et de la discussion. Par exemple, des messages émis durant un combat peuvent être reçus avec un retard causé par les décalages techniques et compromettre la synchronisation d'une attaque de groupe. Encore ici, le bruit affecte la jouabilité sans toutefois découler de la jouabilité.

Les analyses de Consalvo opèrent une transposition conceptuelle certes instructive, mais somme toute encore trop littérale par rapport aux sciences de la communication. Sa focalisation sur la gestion communicationnelle et sociale du bruit néglige la possibilité de théoriser une catégorie de bruit sensible aux redirections du sens ludique, aux dérèglements *a*-signifiants des mécaniques de jeu et aux irrégularités inter(ré)actionnelles. Pour mieux démarquer ce territoire à explorer, je m'arrête sur un cas de glitche insistant sur l'insuffisance du concept de bruit technique.

La controverse du *short circuit lag* dans l'écosystème vidéoludique de *TF2* est révélatrice d'une forme de bruit unique au jeu vidéo et à la transformation de sa matérialité.

Afin de bien comprendre le potentiel de produsage de ce que je propose de nommer le bruit ergodique, j’amorce l’analyse en spatialisant le cas à l’étude dans la *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 7.2).



**Figure 7.2 :** Spatialisation de la trajectoire du *short circuit lag* de *Team Fortress 2* (Valve, 2007) dans la *Carte ludo-politique du glitche*. Afin de préfigurer les deux contributions théoriques que je m’apprête à réaliser dans ce chapitre et le suivant, j’ajoute accessoirement les idées de « glitche-artefact » et de « glitche-marchandise » dans leurs hémisphères respectifs.

À l’occasion d’une mise à jour apportée le 7 juillet 2016 nommée le « Meet You Match Update » (TF2 Team 2016a), Valve apporte des corrections à une arme appelée « Short Circuit » qui appartient à la classe de l’Ingénieur. Le Short Circuit est un fusil capable d’affliger des points de dégâts à l’adversaire en plus de détruire les projectiles ennemis moyennant un coût en unité de métal. Afin de balancer le pouvoir conféré par cette arme, la rustine venait augmenter la quantité de métal nécessaire à l’utilisation de l’arme concernée. Dans la foulée de la correction, les programmeurs de *TF2* ont commis une faute d’implémentation technique dans le code du jeu. Les conditions de possibilité du *short circuit lag* sont minutieusement expliquées à travers une correspondance entre sigsegv, un chasseur de glitche réputé dans la communauté de pratique des glitcheurs de *TF2*, et deux employés de Valve, Eric Smith et de Dave Riller, attitrés au

développement jeu.<sup>8</sup> Les courriels du glitcheur archivés par Tabuu132 sur Reddit et Imgur (Tabuu132, 2016) révèlent initiative de jouavail et de contre-jouabilité innovante de sigsegv. À la suite de tests extensifs, le chasseur a remarqué qu’au moment de modifier les paramètres du Short Circuit, les concepteurs ont accidentellement omis de réactiver une fonction dans le code du jeu appelée « Lag Compensation ». <sup>9</sup> Dans un courriel envoyé à Smith le 11 août 2016, on peut lire :

In the July 7th update, it looks like you guys made a minor optimization to CTFMechanicalArm :: ShockAttack, so that the function will return early and skip some calculations if the CUt1Vector of valid victims is empty. But in that early-return case, you unintentionally don’t do the call to lagcompensation→FinishLagCompensation. So you end up with a situation where there’s been a call to StartLagCompensation but no corresponding call to FinishLagCompensation. Which is horrendously bad thing (sigsegv 2016).

Un tel oubli faisait en sorte que chaque avatar touché par un projectile du Short Circuit était automatiquement repositionné à l’endroit où le tir avait été réellement enregistré, c’est-à-dire selon les coordonnées spatiales non-compensées qui précèdent de quelques fractions de seconde la position actuelle qu’occupe un avatar du côté d’un client. Ce faisant, les victimes subissaient d’incessantes micro-téléportations par intermittences les redessinant selon leurs coordonnées spatiales précédentes. Du jour au lendemain, le Short Circuit devenait un important producteur de sautes. Ce qui a été nommé le *short circuit lag* peut alors se catégoriser comme un glitche de navigation à visibilité et à avantage élevé.

---

<sup>8</sup> sigsegv se présente de la manière suivante sur sa propre chaîne YouTube : « I play Team Fortress 2, primarily Mann vs Machine mode. I’m a programmer, modder, reverse engineer, bug-fixer, white-hat hacker, etc. » (voir sigsegv 2015). Un survol de ses interventions sur le Subreddit de *TF2* (wickedplayer494, 2016) révèle qu’il est avant tout un fan qui s’adonne à la chasse aux bogues par pur plaisir. Son profil professionnel inclut des études universitaires dans le secteur de l’ingénierie électrique. L’expertise et l’éthique de travail de sigsegv sont hautement reconnues et respectées dans la communauté de *TF2*, notamment parce qu’elles sont responsables du repérage et de la correction d’une grande quantité d’erreurs. Cette réputation dite « authentique » se dénote par le canal de communication privilégié qui existe entre lui et Valve sans compter que certains joueurs préfèrent signaler des glitches à sigsegv plutôt qu’à la compagnie en raison de son impressionnant niveau de compétence.

<sup>9</sup> Dans le cadre du jeu vidéo multi-joueur en ligne, il existe d’un poste de jeu à l’autre de nombreuses disparités en termes d’appareils, de performance et de vitesse de connexion Internet. Ces différences engendrent une foule de micro-variations, de décalages et de discontinuités de station en station. Ce phénomène est principalement causé par le temps (inégal pour chaque configuration informatique) que requiert la circulation et le traitement des paquets d’information d’un ordinateur-client vers le serveur central, puis du serveur central vers les autres ordinateurs-clients (et vice versa). La fonction « lag compensation » effectue différents calculs afin de combler les écarts de coordonnées ludiques spatio-temporelles qui se forment durant la transmission de l’information. Elle contribue ainsi à maintenir l’impression de fluidité de l’expérience en s’assurant que chaque tir perçu comme ayant atteint leur cible soit correctement enregistré malgré la multiplicité des décalages.

Rapidement, le bruit technique fut ludicisé par certains glitcheurs afin de neutraliser des adversaires dans une succession de sautes temporelles empêchant ces derniers de naviguer, de viser, de s'évader et de se couvrir adéquatement. De tels mésusages ont généré l'émergence et la propagation d'un type de bruit qui transcende le domaine strictement technique. Des trouble-fêtes pratiquant la farce vidéoludique ont utilisé le *short circuit lag* pour faire déraiper le cours normal des parties de jeu. C'est le cas notamment de Delfy qui a réalisé deux vidéos publiées sur YouTube dans lesquelles il documente des exemples de contre-jouabilité. Dans une vidéo intitulée « TF2 Exploit - Meet the Laggin' Short Circuit! (lag Exploit) » (Delfy, 2016b), Delfy se sert du bogue non-bloquant pour réaliser un glitche de barrière à avantage nul et à visibilité élevée. Pour mettre en œuvre ce geste de contre-jouabilité paralogique, il utilise les effets de micro-sautes pour emmêler le modèle tridimensionnel de son avatar dans la porte coulissante donnant sur sa propre base d'accueil (où réapparaissent ses alliés après avoir été éliminés). Il parvient ainsi à bloquer le mécanisme d'ouverture automatique de ladite porte afin d'emprisonner ses camarades dans leur propre refuge (Fig. 7.3).



**Figure 7.3** : Delfy emprisonnant l'entièreté de son équipe la base commune durant une partie de *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Dans l'illustration, le trouble-fête interrompt l'ouverture automatique de la porte en encastrant son avatar dans cette dernière au moyen du *short circuit lag*. Source : Delfy (2016b).

Le comportement de Delfy est complètement contraire à l'esprit du *ludus*, aux attitudes interactionnelles normatives et aux conventions de jouabilité. Cet écart de conduite rappelant l'absurdité comique des *happenings* de Fluxus est vécu comme un non-sens suscitant des incompréhensions, des frustrations et des effets de surprise. Le chaos généré institue la transgression sur le mode non seulement de la pathogénie, mais aussi du carnaval tel que cela est manifeste dans les danses de célébration effectuées par certains prisonniers amusés par l'incongruité. Ces dérapages actionnels se transposent dans le canal de conversation :

« open the fucking door » – [surnom de joueur indisponible]

« voteban », « go away » – |Darkness| BoBka

« ur stupid bitch » – Konadren

« red go cap end this cancer » – It wont open lolz

« The only way out is leaving the server » – Delite

« Well I'm on break » – Viking Walrus

« I wanna get out, I wanna get out » – Shady Serbian

Une autre farce performée par Delfy implique de rassembler une délégation d'Ingénieurs armés du Short Circuit. Synchronisés ensemble, les trouble-fêtes arrivent à provoquer des effets de sautes à plus grande échelle. Une telle tactique d'appropriation est employée pour perturber simultanément une multitude d'adversaires en les enivrant dans un déferlement de saccades qui les empêchent de jouer normalement. Dans le segment de la vidéo en question, on voit les victimes s'exprimer dans la section clavardage avec des énoncés tels que :

« fucking lag »; « engi[neer] stop that or report » – (NGT) Maximilien

« delphy is hacking engi[neer], he will ruin you game with lag » – Closet Squeaker<sup>10</sup>

« can you kick him please » – sputnik

« this short circuit bullshit » – Risitas

« GOD STOP THE LAG » – Noodle Banger

---

<sup>10</sup> Il est intéressant de relever une référence au « hacking » dans l'énoncé de Closet Squeaker. Cette rationalisation du geste de contre-jouabilité signale explicitement le rapport de continuité entre les séries culturelles du piratage informatique et des pratiques du glitche vidéoludique. Il apparaît que l'usage transgressif, exploratoire et hostile de glitches pour détourner le fonctionnement des systèmes justifie la mobilisation de l'étiquette « hacking » malgré l'absence d'une intervention extradiégétique dans la matérialité du code.

Dans ma carte, ces deux instances de dérapage carnavalesques sont localisées dans la zone de la redirection au niveau de la strate nord du produsage (Fig. 7.2). Je justifie ce positionnement en vertu de la manière dont Delfy provoque un réalignement de l'expérience de *TF2* sur une forme de poésie proprement vidéoludique basée sur le non-sens découlant d'informations actionnelles aberrantes injectées dans le flux signifiant de la jouabilité. Autrement, son appartenance au produsage provient du fait que la vidéo du glitcheur paralogique s'inscrit dans une foulée d'autres machinimas sur YouTube documentant diverses tactiques d'appropriation du *short circuit lag*. La création audiovisuelle de Delfy participe d'un processus de cristallisation et de la mutation d'autres mésusages qui est justement au cœur de la controverse autour du glitche.

Dans une seconde vidéo dont le titre est « TF2 Exploit - Entering into the Enemy Spawn » (2016a), Delfy use de collusion avec d'autres glitcheurs de la communauté de *TF2* infiltrés dans l'équipe adverse. Par ce jeu de connivence illicite, il est possible de mettre en œuvre un glitche de barrière à avantage et à visibilité très élevés participant d'une contre-jouabilité innovante. La stratégie dégénérative implique de transgresser la frontière alignée avec le cadrage de la porte qui donne sur l'intérieur de la base ennemi qui demeure habituellement impénétrable par les adversaires (Fig. 7.4). La méthode exige d'opposer en face-à-face deux avatars ennemis de chaque côté de ladite frontière : un héros-hôte à l'intérieur de sa propre base et un héros-parasite en contact direct avec la barrière qui lui bloque l'accès. Ensuite, l'hôte doit effectuer des mouvements de va-et-vient constant au seuil de la porte. Pendant ce temps, l'intrus doit suivre les pas de danse de son opposant afin de provoquer un entrechoquement perpétuel des corps tridimensionnels. Simultanément, l'un des deux complices (ou un troisième intervenant) incarné en Ingénieur et armé d'un Short Circuit doit tirer à répétition dans la périphérie des opposants engagés dans la valse de collisions. Avec le bon synchronisme et la juste directivité de l'élan, les sautes du *short circuit lag* produiront un enchevêtrement entre les deux avatars. Grâce à cette fusion atypique des personnages-joueurs, l'intrus peut enfreindre la barrière délimitée par la porte en transitant à travers le corps de l'hôte.



**Figure 7.4 :** Glitche de barrière au moyen du *short circuit lag* dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). À lire de gauche à droite à partir de l'image supérieure. Le personnage en bleu incarne l'Ingénieur localisé à l'entrée de sa base que l'on voit tirer au plafond avec le Short Circuit. L'effet de saute permet à la grosse brute en rouge de faire intrusion dans la base ennemie en transitant à travers le corps de l'adversaire.  
Source : NISLT (2016a).

Au moyen de cette irréflexion de programmation, un héros peut commettre une effraction dans le repère ennemi. L'exploitation inventive de ce briseur de jeu permet l'exécution d'un exploit où les exploiters parviennent à éliminer à répétition l'entièreté de leurs opposants en les surprenant là où les victimes n'avaient aucun moyen de les anticiper. Je relate le potentiel de tricherie de cette stratégie de contre-jouabilité innovante en la situant dans la zone de la domination de ma carte (Fig. 7.2). Encore ici, je juge essentiel d'aligner le bulle renvoyant à cet exploit dans la strate du produsage en raison de l'importante influence préfigurative que cette technique déloyale a eu sur la contre-jouabilité d'autres exploiters de glitche ainsi que sur le design de jeu. Ces effets de réciprocités sont également imagés dans ma carte à l'aide de lignes pointillées qui interrelient les bulles en question.

En raison de ses conséquences ravageuses, l'existence du *short circuit lag* fut de très courte durée. Suite à la mise à jour imparfaite de Valve publiée le 7 juillet 2016, de premières manifestations surgissent sur YouTube le 29 juillet 2016 par DemiVFX (2016) puis le 11 août par sigsegv (2016). Ensuite, le glitche a été l'objet d'abus de contre-jouabilité entre le 11 et le

29 août 2016 par Cortez the pirate king (2016), umfc (2016a), Delfy (2016a, 2016b), FLAIR (2016a), Slinke (2016) et NISLT (2016a). Les préjudices portés au bien-fondé du *ludus* et de l'équité ludique se sont déployés en jeu social transformateur dont les répercussions n'ont pas tardé à préfigurer des améliorations techniques. Ces dernières ont tôt fait d'être réinvesties dans l'espace de design par les développeurs avant d'être recodées dans les règles de jeu à la suite d'un correctif de jeu émis par Valve en date du 29 août 2016 : « Fixed the Short Circuit causing lag compensation problems on the server » (TF2 Team 2016b). Dans ma figure 7.2, je représente l'aboutissement de cette trajectoire socio-technique par l'entremise d'une bulle dans la strate de la production qui réfère explicitement à la correction du glitche par la compagnie. Cette dissémination de glitche témoigne du rôle d'activateur culturel des bruits de l'artefact-glitche ainsi que de la portée préfigurative des glitcheurs sur la jouabilité des autres et sur le design. Ce phénomène particulier de co-créativité découlant du bruit technique du *short circuit lag* dépend manifestement d'une autre forme de bruit provoqué par l'utilisation transgressive du glitche ludicisé à travers la contre-jouabilité. On assiste à un type unique de vacarme que je suggère de théoriser en tant que bruit ergodique.

### 7.3.1. Bruit ergodique

Je réfère au concept de bruit ergodique pour désigner un type de bruit proprement vidéoludique qui relève d'une cacophonie carnavalesque de contre-jouabilité comme celle performée par les trouble-fêtes et les exploiters du *short circuit lag*. En effet, le caractère unique de ce type d'interruption mécanique et de non-sens de jouabilité découle de distorsions actionnelles et de glissements ludiques et non pas de confusions communicationnels comme dans le modèle de Consalvo. Je privilégie la formulation « bruit ergodique » pour deux raisons. Premièrement, je considère que les expressions « bruit ludique » et « bruit interactionnel » n'insistent pas suffisamment sur la mécanicité de l'objet vidéoludique (le *ludus* ou le *game*). Inversement, des suggestions comme « bruit fonctionnel », « bruit mécanique », « bruit systémique » ou « bruit rétroactionnel » demeurent trop près du concept de bruit technique de Consalvo en plus d'évacuer l'activité sensori-motrice, cognitive et appropriative du joueur (la *paidia* ou le *play*). Le concept de bruit ergodique vise le point de rencontre entre ces deux tendances (*ludus-paidia* ou le *game-play*) afin de démarquer le bruit propre à des déviations

comportementales à la jonction du système et de la contre-jouabilité. Une telle conceptualisation jouable du bruit présente un double avantage. D'une part, elle a le mérite d'englober l'argument central de Consalvo selon lequel le bruit est à la fois un frein communicationnel et un moteur de socialisation. Ce rapport anarcho-communiste à la communauté de pratique est rendu manifeste à travers les efforts collectifs déployés par les glitcheurs de *TF2* pour rendre intelligible et ludiciser le *short circuit lag*. D'autre part, elle ramène dans la mire analytique le potentiel créatif et ludique du bruit qui se retrouve au cœur de la théorie de Salen et Zimmerman et dont Consalvo ne tient pas compte.

Deuxièmement, la notion de bruit ergodique conserve une proximité théorique avec la cybernétique dont les principes sont au cœur de deux concepts importants dans les études vidéoludiques : le cybertexte et l'ergodicité (Aarseth 1997). En se référant aux travaux de Wiener dans son ouvrage *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Aarseth définit le cybertexte de la manière suivante :

*Cybertext* is a neologism derived from Norbert Wiener's book (and discipline) called *Cybernetics*. [...] The concept of *cybertext* focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attentions on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while *the user of cybertext also performs in an extranoematic sense* [i.e. outside de confines of human thought] (1997, p. 1; je souligne).

J'estime qu'il est logique qu'une théorisation du glitche vidéoludique dans l'optique du bruit entre en résonance avec la cybernétique et de la théorie de l'information.<sup>11</sup> Non seulement un tel rapprochement reflète la place importante qu'occupent les concepts de bruit et d'erreur dans les deux sciences évoquées, mais il entre en parfaite harmonie avec une compréhension du jeu vidéo comme système cybernétique (voir Aarseth 1997, Kücklich 2002, Lahti 2003, Salen et Zimmerman 2004). Dans cette perspective, la proposition de bruit ergodique est mieux adaptée à l'analyse de situations de contre-jouabilité où les glissements du sens et de l'action

---

<sup>11</sup> Pour ajouter une précision, je souligne que mon concept entretient une proximité avec la cybernétique dite de « deuxième ordre » qui considère l'utilisateur et sa participation comme des composantes du système à part entière. À l'inverse, la cybernétique classique ou de « premier ordre » s'intéresse plutôt au système dans une perspective essentialiste, c'est-à-dire en tant qu'entité autonome à étudier de manière indépendante (Salen et Zimmerman 2004, p. 226). L'affinité avec la seconde cybernétique s'explique évidemment par l'idée qu'une étude du bruit ergodique ne peut en aucun cas faire l'économie de considération pour la jouabilité.

s'articulent autour des mécaniques de jeu, des routines de programmation, des boucles de rétroaction et des protocoles de design régulant les interactions homme-machine. Dans le prolongement de cette idée, mon choix terminologique conçoit un bruit où les dimensions performatives de la notion d'ergodicité se retrouvent au cœur de mon concept. Pour reprendre une fois de plus la fameuse citation d'Aarseth :

During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic* using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path". In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text (1997, p. 1).

En convoquant l'ergodicité comme élément de définition déterminant, je détaille à une forme de bruit intriquée aux efforts sensori-moteurs et cognitifs non-triviaux que doit fournir l'utilisateur pour construire physiquement la séquence sémiotique du jeu et traverser le cybertexte. À ce titre, le bruit ergodique émerge de la confluence de l'activité configurative du contre-joueur et des irrégularités cybernétiques qui interfèrent avec l'exécution des mécaniques, des règles, des fonctions, de l'intelligence artificielle, des structures de design, etc. Dans cette perspective, mon concept est intimement lié au flux kinesthésique de la jouabilité. Pour revenir à l'exemple du *short circuit lag*, le bruit ergodique découlant de ce glitche repose essentiellement sur la coordination main-œil subversive du glitcheur, les implémentations physiques transgressives sur l'interface, l'obstruction des mouvements des avatars, la fluidité déréglée de l'action, la provocation atypique des collisions, le détournement de la physique des agents ainsi que les variations problématiques de rythme et d'intensité vis-à-vis du déroulement anticipé d'une partie de jeu. Suivant ces observations, je propose la définition suivante :

Le *bruit ergodique* désigne des interférences opérationnelles, des irrégularités de routine comportementale, des torsions mécaniques et des parasitages inter(ré)actionnels ayant pour effet d'augmenter ou de réduire l'entropie du système de jeu. Le bruit ergodique de la contre-jouabilité innovante (renégociation et domination) diminue le degré d'incertitude du jeu et tend à contracter et à rigidifier ses structures mécaniques jusqu'à les paralyser et les briser. Inversement, le bruit ergodique de la contre-jouabilité paralogique (exploration et redirection) accroît le degré d'incertitude du jeu et tend à provoquer un excès d'espacement chaotique entre les composantes du système jusqu'à dissoudre le *ludus*.

L'analyse du *short circuit lag* est un exemple riche de bruit ergodique généré par la contre-jouabilité. Ce cas à l'étude relate un fléchissement des règles opérationnelles et

implicites, notamment lorsque Delfy emprisonne ses co-équipiers dans sa propre base pour interférer avec l'accès au champ de bataille, l'atteinte des objectifs de jeu, la résolution des défis et la quête des conditions de victoire. L'exemple éclaire ma contribution théorique en faisant état d'un bruit sur le plan des logiques rétroactionnelles redondantes, notamment parce que le glitcheur anticipe la récursivité du système de réapparition ainsi que le mécanisme automatique de la porte afin d'obstruer le passage. L'altération du flux kinesthésique de l'expérience se dénote également sur le plan du glitche de navigation où la surproduction de sautes déforme les possibilités de déplacement, de fuite et de couverture. Par exemple, dans la vidéo de Delfy « TF2 Exploit - Meet the Laggin' Short Circuit! (lag Exploit) » (2016b), on voit une victime du *short circuit lag* être assénée par des effets de sautes qui la micro-téléporte à mi-chemin entre les marges du système et l'espace diégétique de jeu. L'avatar est encastré et immobilisé dans les parois architecturales de la conception de niveau le rendant ainsi vulnérable aux tirs ennemis (Fig 7.5).



**Figure 7.5 :** Victime du *short circuit lag* coincée dans le plafond d'un couloir de la carte *Dustbowl* de *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Les traits dorés représentent des balles tirées en direction de l'avatar dont la tête est située hors de l'espace diégétique. Les éclaboussures de sang annoncent une élimination éminente dans une situation où la riposte est impossible.

Le bruit ergodique de ces deux situations absurdes plonge le jeu dans un chaos carnavalesque d'allégeance paidienne. Le relâchement de l'intégration mécanique des composantes du système dissout l'intégrité du *ludus* et redirige l'expérience sur un mode expérimental et métaludique.

On assiste à une accentuation draconienne de l'entropie ludique dont les effets de choc poétiques ont assurément joué un rôle préfiguratif dans la mise en place de la rustine de jeu.

Par ailleurs, le bruit ergodique du *short circuit lag* peut servir à aborder des comportements de contre-jouabilité innovante exécutant des stratégies dégénératives capables de briser le jeu et de déséquilibrer l'équité ludique au point de rendre toute contre-action inefficace. Dans sa vidéo « TF2: How to get into enemy Spawn (Short Circuit Exploit) » (2016a), l'exploiteur de glitche surnommé NISLT compile un ensemble de situations où l'effraction à l'intérieur de la base ennemie donne lieu à des carnages inarrêtables clouant les opposants dans un cycle d'élimination perpétuelle qui paralyse le jeu momentanément. Les réactions des proies constituent une preuve tangible que le comportement de contre-jouabilité est vécu comme interférence expérientielle, parasitage interactionnel, désordre ludique et non-sens mécanique :

« wtf lol » – franetheman  
« fking tvats [fucking twats] » – SombreroSpider  
« after 9 years of development... » – Meshersmit64  
« how did you do that cancer » – Malumba  
« he s hack » – NarcisbRO  
« valve pls [please] fix it » – {MS}Icecrown  
« hoooooow they get there » – nikola 123  
« whats going on her[e]??? » – Banana  
« WTF »; « Hacking?!?!?! » – Telepootis  
« How to fuck the game » – Baba.  
« HACKS » – HollyAssasin

À travers cette radicalisation du *ludus* exploitant la systémativité imparfaite des règles, le bruit ergodique émane des interférences mécaniques, des distorsions inter(ré)actionnelles et des aberrations de redondance. L'entropie du système de jeu est l'objet d'une contraction drastique éliminant le jeu mécanique et l'espace d'appropriation nécessaire à l'avènement et à l'équilibre de l'ortho-jeu. L'interruption du flux de la jouabilité par la contre-jouabilité innovante participe d'une brutalité poétique ayant certainement contribué à l'urgence d'appliquer un correctif de jeu.

Contrairement au bruit sémantique étudié par Consalvo, ce n'est pas des actes communicationnels jargonneux qui font office de bruit afin d'affecter la jouabilité en retour. C'est exactement le phénomène inverse qui se produit avec le bruit ergodique. Autrement dit, les gestes de contre-jouabilité parasitent le fonctionnement procédural du système et court-circuitent le processus du jeu ce qui donne lieu ensuite à des interactions communicationnelles jargonneuses canalisant des incompréhensions et des frustrations face à un non-sens actionnel. Ce faisant, ce sont les ressorts mécaniques et leur ergonomie qui sont les objets du bruit, et non pas la langue ni seulement la technique. Dans ce cas, la désorganisation entropique de l'information ludique (par rétraction ou excès de désordre) émerge des efforts sensori-moteurs et cognitifs non-triviaux de la contre-jouabilité instituant soit un ordre tyrannique soit un chaos dans la mécanique et la configuration du cybertexte.

Le bruit ergodique trouve également sa place aux côtés de la typologie de Consalvo puisqu'il a la propension à se prolonger en bruit culturel. Pour l'auteure, les fondements du bruit culturel reposent sur des conflits et des confusions découlant des barrières de communication ethniques et linguistiques. En conclusion, elle relève la nécessité de mener de futures recherches afin d'inclure dans cette catégorie les « différences culturelles qui sont également apparues dans les styles de jouabilité » (2009, p. 307). Je saisis cette proposition pour étendre le concept au contexte social de jeu où peuvent se confronter des styles de (contre-)jouabilité. Dans cette perspective, le bruit culturel ne se limite pas qu'aux frictions découlant des différences de nationalités. Il désigne aussi des conflictualités de préférences vidéoludiques, d'attitudes interactionnelles et de préjugés d'interprétation à propos de l'ortho-jeu. Ce pan du bruit culturel se conteste parfois en-jeu, mais surtout à travers une jouabilité hors-cadre sur le web. En ce sens, il m'est possible de loger le bruit ergodique dans la théorisation du bruit comme moteur de socialisation.

La controverse autour du *short circuit lag* relate bien le prolongement du bruit ergodique sous forme de bruit culturel socialement dissociatif. Celle-ci survient quelques jours après l'application de la mise à jour venant corriger le glitche en question. Le 31 août 2016, un joueur surnommé IAMKingRajaAMA diffuse une vidéo YouTube titrée « THE ASSBLAST OF NISLT & DELFY! » (King Raja Games, 2016) accompagnée d'un billet de blogue sur Reddit

(IAMKingRajaAMA, 2016).<sup>12</sup> Dans ces deux instances de discours, IAMKingRajaAMA définit Delfy et NISLT (les deux trouble-fêtes et exploiters ayant produit des vidéos du *short circuit lag*) comme étant les « twin cancers of TF2 ». Sa déclaration s’articule autour de deux motifs. Le premier est d’ordre ludique. En contribuant à la propagation de glitches et d’exploits dans la communauté de *TF2*, ces deux individus ruinent les plaisirs de la majorité en plus de saccager l’équité ludique du jeu. Le second point est d’ordre économique. Delfy et NISLT sont dépeints comme des glitcheurs inauthentiques et toxiques motivés par la volonté de générer des revenus en monétisant leur chaîne YouTube.<sup>13</sup>

La prise de position controversée de IAMKingRajaAMA a donné lieu à plusieurs débats sur YouTube et Reddit à propos des activités vidéoludiques et commerciales des deux Youtubeurs visés par cette attaque. Le bruit culturel généré par la saga polarise deux points de vue qui s’attaquent mutuellement à coup d’argumentations virulentes et d’insultes. D’un côté, il se forme un camp minoritaire des anti-Delfy qui partage l’opinion de IAMKingRajaAMA. De l’autre côté, on retrouve un camp majoritaire pro-Delfy. Celui-ci valorise les glitches, les farces, les créations audiovisuelles et l’utilité sociale des glitcheurs suivant le principe que ces derniers accélèrent l’amélioration des jeux en diffusant des bogues non-bloquants à grande échelle. Pour le formuler de manière théorique, les pro-Delfy favorisent une approche de pirate au chapeau gris et défendent l’importance d’une radicalisation du bruit ergodique et culturel pour maximiser les plaisirs transgressifs de la *paidia* et surtout forcer Valve à s’engager sérieusement dans la réparation du *ludus*. Ici, la transgression est justifiée selon les cadres discursifs du carnaval, de l’identité et de la résistance présentés au chapitre 1 (voir p. 112). Inversement, les anti-Delfy

---

<sup>12</sup> La vidéo de King Raja Games n’est plus disponible à l’heure actuelle puisqu’elle a été retirée de YouTube. Ce faisant, les données quantitatives reliées à la vidéo ne peuvent plus être vérifiées. Cela dit, au mois de mai 2018, celles-ci comptabilisaient 100 404 vues, 4440 mentions « j’aime », 8903 mentions « je n’aime pas ». N’ayant moi-même pas été en mesure de revérifier ladite vidéo, le portrait offert ici est une reconstitution à partir de captures d’écran et de descriptions détaillées rapportées par d’autres joueurs. Je souligne que le ratio 1:2 entre le nombre de « j’aime » et « je n’aime pas » est indicateur du clivage dans la communauté de pratique de *TF2* à propos de la controverse qui sera présentée.

<sup>13</sup> À titre indicatif, on peut se référer à la plateforme SocialBlade qui offre un aperçu approximatif des revenus générés par une chaîne YouTube en fonction de son nombre de visionnements, de vidéos et d’abonnés. Selon cet outil de recherche, les gains monétaires en dollar américain de la chaîne de Delfy sont estimés entre 4100\$ et 65 100\$ par année (<<https://socialblade.com/youtube/user/delfy123123>>), alors que ceux de la chaîne de NISLT se situeraient entre 9800\$ et 156 900\$ par année (<<https://socialblade.com/youtube/user/nislt>>).

revendiquent une minimalisation du bruit ergodique et de la *paidia* tout en valorisant une détection des glitches selon une méthode de pirate au chapeau blanc.

Dans la foulée des tensions, un joueur richissime en capital de jeu dans la communauté de *TF2* surnommé Muselk produit une vidéo vue un peu plus de 910 000 fois intitulée « Can We Stop? [TF2] » (2016). L’auteur se porte à la défense de NISLT et Delfy en insistant sur l’importance d’une diversité des pratiques ludiques comme moyen de garder la communauté de *TF2* vibrante et vivante. La querelle culturelle se poursuit à travers la longue liste de près de 8000 commentaires défilant sous la vidéo. Les pro-Delfy adhèrent à la position de Muselk et célèbrent le travail de NISLT et Delfy (31 000 mentions « j’aime »). Inversement, les anti-Delfy s’y opposent (1400 mentions « je n’aime pas ») en soulignant la toxicité de deux Youtubeurs concernés ainsi que leur opportunisme économique en vertu duquel ils capitalisent sur les trouvailles d’autres chasseurs de glitches sans toujours créditer leur contribution. À travers la cacophonie de commentaires partisans, Delfy intervient dans le débat pour clarifier ses intentions :

Thanks for the explanation to the community, Muselk :)

I wanna say to all: I’m here not for ruin TF2 comunity by uploading exploit videos. I’m here for get it fixed asap [as soon as possible]. And it does, look how fast valve fixed Short Circuit lags, one day after my video. After 2 months of nothing. [...] I’m not saying exploits fixed just by me or my videos. I said, after my videos exploit fixes releases much faster (asap). Stop this flaming, please. And yes, i just wanna save all TF2 exploits history on my videos, thats all. This videos part of me, and i will keep upload it. In future, someday any guy will see my channel, and look at the whole exploits history. And with words “wow, here is so many exploits was in this game before it became totally clean, i wanna check this!”. Well guys, i’m sorry if someone harmed by my videos, i just wanna ake tf2 more clean. (Delfy)

Loin d’avoir apaisé la controverse, cette déclaration a enflammé les anti-Delfy. Ces derniers ne se tardent pas de rappeler que les ambitions réparatrices prônées par Delfy sont beaucoup mieux servies par la méthode de pirate au chapeau blanc de sigsegv qui documente discrètement les problèmes techniques avant de les signaler à la compagnie en suggérant au passage des manières de les corriger. À ce titre, la correspondance par courriel déjà citée entre sigsegv, Smith et Riller fait état de l’éthique de chasseur authentique de sigsegv par opposition à l’éthique de chapeau gris de Delfy. Ce dernier diffuse des manières efficaces d’exploiter des failles de design sans avertir les créateurs pour leur donner la chance de rectifier le problème avant de le rendre public. Dans son message du 11 août 2016, sigsegv avertit Valve du problème

technique en référant au travail de DemiVFX par l'entremise d'une mention directe et d'un hyperlien vers sa vidéo du 29 juillet 2016 « Short Circuit Bug - Force Enemies to Lag | Team Fortress 2 » (DemiVFX, 2016). Plus encore, il inclut dans son courriel une ligne de code fonctionnelle qui est prête à être intégrée par un programmeur pour réparer et recoder le *short circuit lag*. Afin de démontrer la validité de son correctif, son courriel redirige les employés de Valve vers une vidéo YouTube intitulée « How to fix the Short Circuit lag compensation bug » (sigsegv, 2016) dans laquelle le chasseur expose les effets de sa rustine « avant » et « après » son activation. La chaîne de courriel montre une réponse de Smith en date du 17 août 2016 disant : « We've fixed this for the next update ». Deux mises à jour plus tard, l'erreur n'est toujours pas corrigée alors que ses usages transgressifs pullulent dans l'écosystème de *TF2*. Agacé, sigsegv réécrit à Smith le 28 août 2016 sur un ton beaucoup plus austère :

You know that lag compensation bug on the Short Circuit that I emailed you about on August 11th, that you replied to me on August 17th saying was "fixed for the next update"? You know, that one that I warned you was easily abusable/spammable, and could be used to grief other players?

Well, enough time has gone by (including two "next updates" where the bug wasn't actually fixed), that *people like your good friend Delfy* have found out about the bug and publicized it widely, to the point where large numbers of players are actively exploiting it to grief other players and ruin games [...] (sigsegv cité dans Tabuu132, 2016; je souligne).

Il faudra attendre le jour suivant l'envoi de ce second courriel, soit le 29 août 2016, pour que la correction du *short circuit lag* fasse son apparition. Les anti-Delfy s'offusquent de voir Delfy et sa communauté s'autoproclamer responsables de l'amélioration de *TF2* (« look how fast valve fixed Short Circuit lags, one day after my video » [Delfy]) alors que le réel travail de repérage, de résolution et de communication fut effectué par DemiVFX et sigsegv bien en amont des vidéos de Delfy du 27 et 28 août 2016.<sup>14</sup> Dans ce camp de la controverse, c'est le labeur acharné de sigsegv qui est perçu comme le réel moteur des améliorations techniques de *TF2* et non pas les réalisations de Delfy qui sont rationalisées selon le discours de la transgression comme pathogène.

---

<sup>14</sup> Les preuves consolidées par Tabuu132 sur Reddit signalent que l'application de la mise à jour fut retardée pour éviter de générer une version de jeu susceptible de contenir des bogues plus catastrophiques durant l'événement de sport électronique *Insomnia58* ayant eu lieu dans la ville de Birmingham en Angleterre du 26 au 28 août 2016. Ces pièces justificatrices suggèrent que les machinimas de Delfy sont bien moins impliqués dans la correction du *short circuit lag* que l'auteur souhaite le faire croire.

Au-delà des prises de position, il apparaît que la cacophonie du glitche dans la communauté de pratique de *TF2* s'est retrouvée au cœur d'un processus de régulation des failles de design et des digressions du para-jeu. La force de jouavail des glitcheurs performée sur des plateformes web comme Reddit et YouTube s'apparente dès lors à l'exercice en différé d'un contrôle de la qualité non sans rappeler des séances de testage de jeu et de groupe conseil. Dans ma carte (Fig. 7.2), je fais écho à la productivité de la controverse du point de vue du design en situant cet événement dans la zone du contrôle au niveau de la portion sud de la strate du produsage plus près de l'espace de production. Un peu plus à gauche, on peut voir le travail de documentation discret de DemiVFX et de sigsegv qui rappelle l'éthos au chapeau blanc de certains pirates informatiques. Cette collaboration avec Valve depuis l'espace de produsage justifie l'emplacement de cette bulle dans la zone du contrôle. Le léger dépassement dans la zone du recodage et dans la strate de la production s'explique par la confection de rustine par sigsegv lui-même qui partage des lignes de code retravaillées avec les développeurs de *TF2*.

La controverse autour des défauts de programmation du Short Circuit montre que le bruit culturel dépasse largement les simples écarts de compréhensions langagiers susceptibles de découler des différences de nationalités. Le cas étudié révèle que le prolongement du bruit ergodique en-jeu vers le bruit culturel hors-cadre confère un double facteur socialisant aux qualités bruyantes du glitche. D'une part, les dérapages du glitche peuvent participer à la cristallisation de groupes affinitaires intéressés par des pratiques ludiques singulières comme la chasse aux glitches ou la farce vidéoludique. Les bruits ergodique et culturel se présentent alors comme des éléments de l'expérience vidéoludique capables de souder des communautés. D'autre part, le caractère transgressif des dérapages comportementaux est susceptible de créer la zizanie culturelle entre différents groupes de joueurs inégaux en matière de capitaux de jeu. Le choc des pratiques confronte des opinions divergentes à propos des « bonnes » et des « mauvaise » manières de (contre-)jouer. Dans les deux situations, les bruits du glitche potentialisent des effets socialisateurs et transformateurs autant du côté de l'usage que de la production. Il peut s'agir d'acquisition de connaissances et de savoir-faire à propos du fonctionnement des systèmes. Autrement, lesdits effets peuvent être davantage sociaux. Notamment, lorsque le glitche assure l'intériorisation de compétences en matière de négociation avec l'autre, de gestions des conflits, de débat argumentatif, d'expression identitaire,

d'interactions interpersonnelles ou encore d'intégration des limites entre la norme et la transgression au sein d'une communauté. Dans la mesure où on a pu voir de telles aptitudes socio-techniques à l'œuvre dans la foulée de la controverse, l'étude des résonances du bruit ergodique s'annonce comme un terrain de recherche fertile pour évaluer les effets de politisation ambivalents du glitche.

#### 7.4. À l'écoute du vacarme

L'ajout du rapport au bruit comme l'une des couches conceptuelles majeures du glitche ouvre l'objet d'étude aux notions d'entropie, de redondance et d'interférence. Ces liens théoriques invitent une conceptualisation en lien avec les mécanismes de régulation, de contrôle et de parasitage de l'information et de la communication. Dès lors, on accède à une réflexion capable de tenir compte du ratio signal-bruit qui fluctue au sein de tous glitches en fonction des acteurs en présence, des contextes de réception et de ses effets sur la situation de jeu. Pensée de la sorte, on obtient une manière plus claire d'aborder une variété de phénomènes ludiques en lien avec l'artefact.

Premièrement, le glitche peut désormais s'étudier en fonction du degré d'incertitude et d'entropie qu'il fait moduler dans une situation de jeu. Une telle logique permettrait d'expliquer le recodage rapide du *short circuit lag* par opposition à la mécanisation du *strafe jumping* dans la série *Quake* étudiée au chapitre 1. Le premier cas aurait été corrigé rapidement en raison de ses répercussions trop radicales de réduction et d'expansion entropique sur le design de *TF2*. Les possibilités de contre-jouabilité du glitche venaient dissoudre la structure de jeu dans un chaos paidien a-signifiant ou sinon elles paralysaient le *ludus* via des stratégies dégénératives éliminant le degré d'incertitude nécessaire au jeu. En ce qui concerne le second exemple, celui-ci venait accroître de manière équilibrée et intéressante le degré d'entropie de *Quake*. Joueurs réguliers, glitcheurs et concepteurs ont convenu que l'avantage élevé et la visibilité modérée du *strafe jumping* augmentaient le degré d'incertitude sans compromettre l'équité ludique. La négociation de ce consensus a donné lieu au recodage du glitche de navigation dans l'ortho-jeu. Ces deux cas à l'étude indiquent que le glitche peut ossifier et faire éclater l'espace d'appropriation (*short circuit lag*) alors qu'ailleurs il est en mesure d'amplifier la quantité

d'informations jusqu'à générer un pseudo-sabotage dont le chaos tempéré enrichit le champ des configurations actionnelles disponibles dans un système (*strafe jumping*).

Deuxièmement, les réflexions sur la poétique et la politique du bruit ont été l'occasion d'insister sur la capacité du glitche à transgresser autant qu'à servir les logiques cybernétiques des systèmes. La labilité et l'ambiguïté du bruit offrent de précieux avantages théoriques pour raisonner les divergences de positions ludo-politiques que polarise mon objet d'étude. De la même manière que le bruit, le glitche regorge d'un potentiel à la fois constructif et destructif, structurant et anarchisant, rigidifiant et assouplissant, cohérent et décohérent. D'un côté, il peut servir à interférer avec le signal et à subvertir les systèmes afin de soumettre ces derniers à des observations matérialistes, des transformations artistiques et des critiques sociales (contre-jouabilité paralogique). D'un autre côté, il est capable de s'appréhender comme unité de mesure pour calculer le degré d'incertitude du système de jeu, évaluer l'intégrité des états de jeu émis et reçus, identifier des tendances problématiques et déterminer des mesures de régulation et de correction (contre-jouabilité innovante). Le bruit ergodique du *short circuit lag* s'est illustré comme avenue théorique pour exposer cette ambiguïté du glitche. Les glissements paralogiques, les torsions interactionnelles ainsi que les redirections de sens et d'utilisation sont responsables des déraillements poétiques du système ouvrant sur un chaos carnavalesque. Cela dit, l'entropie est aussi intriquée à des détournements mécaniques et configurationnels ouvrant sur le recodage des sur-fonctionnements aberrants, entre autres lorsqu'il s'exploite à travers des stratégies dégénératives radicalement innovantes.<sup>15</sup> Enfin, entre les mains de DemiVFX, sigsegy et Valve, les bruits ergodique et culturel du *short circuit lag* sont des sources d'entropie convoitées pour leur valeur informationnelle. Les distorsions ergonomiques observées dans le système informent et orientent le recodage du jeu ainsi que le rétablissement du signal et de l'efficacité communicationnelle. Une théorisation du glitche par le prisme du bruit est cohérente avec la tension entre: 1) la contre-jouabilité paralogique propre à l'exploration et à la redirection puis 2) la contre-jouabilité innovante reliée au contrôle, à la domination et au recodage. Positionné à

---

<sup>15</sup> Ces deux tendances recourent exactement les deux premières couches esthétiques théorisées par Juul dans son acte de colloque « The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization » (2018) abordé au chapitre 5 (p. 317-318). La radicalisation du *ludus* et de la *paidia* apparaît comme deux formes poétiques propres aux glitches ouvrant chacun d'elle sur des implications économiques et idéologico-politiques singulières qui seront analysées plus en détail aux chapitres 9 et 10.

la frontière paradoxale entre une transgression conformiste et une redirection égarée, le concept de bruit prédispose l'analyse du glitche à des raisonnements ludo-politiques plus raffinés tenant compte de l'ambivalence des valeurs et des usages de l'artefact.

Troisièmement, puisque le bruit englobe l'erreur, l'émergence, l'accident et la contingence, on obtient un concept fédérateur qui circonscrit mieux l'horizon événementiel du glitche sans toutefois le cantonner à un domaine spécifique tel que la technologie, le numérique, la communication, la sémiotique, la pragmatique, la cognition, etc. Le niveau d'abstraction offert par la théorie mathématique de la communication apparaît adapter pour étudier l'irréductibilité ontologique du glitche. Ce faisant, l'objet d'étude s'ouvre à différents champs d'application en tant que concept plus large capable de nourrir l'analyse d'une multitude de phénomènes qui ne cadrent pas nécessairement dans les autres couches conceptuelles étudiées au chapitre 1, notamment les aberrations gestuelles indisciplinées de la contre-jouabilité des glitcheurs. Le bruit vient donc élargir le champ d'application de la notion de glitche à la performance humaine. De la même manière que les performances verbales des annonceurs radiophoniques étaient identifiées comme glitche dans les années 1940 (voir chapitre 6, p. 340-342), la possibilité de parler du corps du joueur glitche porteur de signes-traces émancipe davantage l'objet d'étude d'une vision techno-centriste héritée d'un formalisme matérialiste. Il en résulte une sensibilité plus fine pour l'ancrage corporel, sensuel et kinesthésique du glitche (sensori-motricité, performance gestuelle, habitude de manipulation, usage des technologies, activités d'internaute, etc.). Ce mouvement d'abstraction (qui rappelle l'approche universalisante de Shannon et Weaver) rejoint la pensée de Cubitt qui étend le glitche de la technologie à tout acte de transmission d'informations :

[Glitch] liminality operates between the smoothed and insensible operation of numerical code and the eruption of code into sensation. Not itself a site of meaning, the glitch exposes the lack of meaning underneath the manipulated symbols constituting not only digital presentations (films, images, music, etc.) but the world, the human, technical and natural environments, as constituted in the form of pure data (2017, p. 26).

Par voie de conséquences, le glitche vidéoludique peut désormais s'analyser en relation avec l'expérience incarnée de la contre-jouabilité comprise comme acte de transmission d'informations. Dans cette optique, la poésie politique du glitche peut s'évaluer en fonction de sa gestualité, de sa corporalité et de sa sensorialité. À ce titre, il devient possible de cadrer

l'artefact dans la continuité de l'excès gestuel (cris de joie, éclats de rage, sauts de surexcitation, danses de célébrations, mouvements signatures, etc.) théorisé par Apperley dans son article « The body of the gamer: game art and gestural excess » (2013). Cette expansion théorique s'accorde avec la conceptualisation des excès gestuels et bruyants du corps en action comme glitche se dérochant aux mesures de contrôle algorithmique opérées par les machines de l'industrie :

Style through gestural excess presents a bodily 'glitch', an emergent actor that does not impinge on the smooth operation of the game. The 'glitchiness' of gestural excess is exacerbated by its recuperative potency; gestural excess is consistently under threat both by the logic of efficiency that characterises gameplay and the ongoing development of technologies that can track gesture and give it meaning within games. Gaming's body glitches, the moments of style which are simultaneously within and outside of the algorithmic parameters of game software, are just as erroneous as software glitches, at least within the context of the game.

Écouter les vacarmes du glitche potentialise une contribution à l'analyse de cette catégorie d'artefact dans le contexte d'une théorie esthétique et critique propre aux études vidéoludiques. Comme le souligne Brooks dans sa théorisation d'une écoute politique queer des bruits de la *glitch music* :

The disruption of representation in glitch practices disrupts the experience of listening (as a reproduction of a live event) by highlighting and foregrounding the imperfection and error of reproduction technologies. [...] As a process that highlights failure by producing cracks and breaks, glitch can be employed as a theoretical framework for understanding how disruption, deviation and disorder are productive in systems. The glitch reveals the substructures and hidden layers of systems. The presence of the parasite—noise—always suggests the potential for new relations to be made and remade within a given system. A queer listening practice listens to the noise of parasite, tuning in to the sound of the relations. Such a listening practice uses the ear as a way of thinking through relations of power; it is a mode of listening attuned to the production, transmission and mutation of the affective tonalities of dominant neoliberal late-capitalist cultures (2015, p. 40).

Ce que Brooks théorise pour l'oreille et l'écoute du musicien, ma notion de bruit ergodique le conceptualise pour les mains et la contre-jouabilité du glitcheur. Les interférences mécaniques du glitche vidéoludique peuvent dès lors s'étudier comme des impasses ludopolitiques au sens que Brook donne à ce terme:

The impasse, a failure to move forward, is a critical space in which one may resist the traditional structures of organizing and reproducing political and affective life. Interference and disturbance—figured here as noise—can rupture the fabric of normativity, revealing hegemonic power structures as ontologically unstable and chaotic (2015, p. 39).

Les excès gestuels et les maniements des bruits ergodiques du glitche permettent alors d'exposer et de transformer les conditions de possibilité du jeu, les affectivités interactionnelles, la qualité des relations sociales au sein de la communauté de pratique et les dynamiques de pouvoir dans un contexte industriel régulé par le néolibéralisme. Cette ouverture est capitale pour la suite de mon argumentation lorsqu'il sera question de raisonner la politique du glitche du point de vue de l'obéissance ou de la désobéissance comportementale rattachée à l'activité des glitcheurs.

Pour réaliser pleinement ce potentiel analytique, il importe d'attirer l'attention sur une seconde tendance qui s'inscrit dans le prolongement des bruits générés par l'objet d'étude. Mon chapitre 7 a effleuré à plusieurs égards la capacité du glitche à développer des savoirs, à servir des usages et à nourrir des relations d'échange entre les individus. Cette manière d'appréhender le glitche justifie une impulsion à le domestiquer, à instrumentaliser son esthétique et à commercialiser ses innovations. La poétique et la politique du glitche se redoublent alors d'une dimension économique liée à l'accumulation de capitaux. Comme l'indique Krapp dans son chapitre « Game Glitch » : « Il n'a pas fallu [attendre] bien longtemps pour que le glitche devienne esthétisé » (2016, p. 215). Afin de rendre compte de cette réalité d'exploitation commerciale du glitche, j'introduis une deuxième proposition conceptuelle ayant échappé à la sagacité des théoriciens du glitche dans les sciences du jeu malgré sa centralité au sein de l'étude des médias et des arts. Le prochain chapitre se dévoue à la conceptualisation du glitche comme marchandise.

## Chapitre 8

### Tracé conceptuel III : Marchander le bruit

Ce huitième chapitre conceptualise le glitche dans l'optique de la notion de marchandise, c'est-à-dire en tant que chose servant des besoins de production et de consommation vidéoludiques. L'argumentation s'appuiera sur la théorie de la marchandise développée par Marx dans le chapitre 1 « Marchandise et Monnaie » du premier tome intitulé « Le procès de production du capital » ([1867] 1993) de l'ouvrage en trois volumes *Le Capital. Critique de l'économie politique* (1867-1894). Je tisserai ma proposition théorique en dialogue avec trois facettes de la pensée marxiste. Premièrement, j'introduirai la distinction entre la valeur d'usage et la valeur d'échange afin d'évaluer les utilités et les capitaux du glitche du point de vue du design. Deuxièmement, j'utiliserai ces concepts pour discerner les valeurs du glitche sur le plan de la contre-jouabilité en construisant ma réflexion à partir d'une analyse de deux glitches dans *Destiny* (Bungie, 2014). Troisièmement, je présenterai l'idée marxiste de fétichisme des marchandises afin d'étayer une critique de ce que j'appelle le fétichisme du glitche compris comme l'un des principaux moteurs ludo-politiques de la contre-jouabilité innovante. En conclusion, j'effectuerai un recadrage de la définition du glitche consolidée au chapitre 1 à partir de propositions théoriques de bruit et de marchandise.

#### 8.1. Mettre le défaut en valeur

Les tracés que j'ai construits à travers mon enquête *anarchéologique* ont effleuré la valeur marchande du glitche à plusieurs occasions. Le cas du *strafe jumping* étudié au chapitre 1 répertorie un exemple où le glitche est recodé en marchandise vidéoludique.<sup>1</sup> Après avoir été

---

<sup>1</sup> Au cours de ce huitième chapitre, je réfère à la notion de marchandise vidéoludique dans une perspective généraliste pour englober un ensemble d'éléments. Notamment, le matériel informatique nécessaire pour faire fonctionner le jeu (console, ordinateurs, périphériques, etc.). Autrement, j'inclus le logiciel sur support physique ou numérique. Plus encore, je considère comme des marchandises tous les contenus vidéoludiques disponibles dans le jeu, c'est-à-dire les règles, les mécaniques, les objets ludiques, les avatars, les affordances, les habiletés spéciales, les items cosmétiques, les monnaies virtuelles, les trophées, les cartes de jeux, les glitches, les rustines, etc. À une échelle culturelle, j'étends le domaine des marchandises aux produits dérivés, aux archives et aux créations faniques. La production, la diffusion et la consommation de chacune de ces marchandises sous-tendent une circulation de monnaie qu'il s'agisse d'argent réel, d'argent fictionnel, de capital de jeu ou de ressources ludiques. Ainsi, le glitche comme artefact vidéoludique dans les jeux autant que les énoncés actionnels de glitche dans les archives représentent des marchandises.

ludicisé par les fans de la franchise *Quake*, le glitche a été mécanisé par les développeurs à l'intérieur des produits sous forme de mécaniques de jeu, de tropes de design, de tutoriels et d'habiletés spéciales de certains héros. Au chapitre 2, j'ai présenté l'outil de classification orienté-design de Lewis, Whitehead et Wardrip-Fruin (2010). La typologie signale que les enjeux économiques du glitche sont suffisamment importants pour motiver la mise en place d'un système de catégorisation assistant les créateurs en vue du repérage et de la correction des bogues. Par ailleurs, toutes les œuvres commerciales du tracé imaginaire illustrent que mon objet d'étude peut nourrir la production de contenus médiatiques conçus pour être vendus et consommés. À travers le chapitre 6, le retour à la série culturelle de la télévision commerciale a montré que le glitche peut participer de stratagèmes économiques pour réduire les coûts liés à la production publicitaire, optimiser le temps de travail des employés lors du tournage puis atteindre le seuil minimal de qualité afin de maximiser la rentabilité du processus de développement. J'ajoute que, du côté de la presse vidéoludique et du piratage informatique, l'erreur systémique peut devenir une source de revenus lorsque sa détection et sa documentation font partie du métier ou du contrat de travail. Le statut de marchandise du glitche apparaît comme une constante ayant échappé aux éléments de définitions offerts par les études vidéoludiques, et ce, malgré l'intérêt dont jouit ce parallèle dans les théories de l'art et des médias.

L'approche marxiste offre une grille de lecture pour conceptualiser le glitche en tant que marchandise, c'est-à-dire comme « un objet extérieur, une chose, qui satisfait, grâce à ses qualités propres, des besoins humains d'une espèce quelconque » (Marx [1867] 1993, p. 39). Cadré de la sorte, le glitche peut s'analyser en tant que cristallisation d'une valeur d'usage et d'une valeur d'échange.<sup>2</sup> D'un côté, on retrouve l'utilité du glitche ou ce qu'il permet de faire. De l'autre côté, il s'agit du montant que vaut l'artefact en matière de capital (monétaire ou de

---

<sup>2</sup> Selon Marx, puisque la marchandise est façonnée pour servir un besoin ou une utilité, son corps matériel possède une valeur d'usage : « C'est donc le corps même de la marchandise, fer, blé, diamant, etc., qui est une valeur d'usage ou un bien. [...] La valeur d'usage ne se réalise effectivement que dans l'usage ou la consommation. Les valeurs d'usage constituent le contenu matériel de la richesse, quelle que soit par ailleurs sa forme sociale ([1867] 1993, p. 40). Dans le contexte d'une production marchande, Marx explique que la valeur d'usage se distingue de la valeur d'échange (ce que le consommateur perçoit habituellement sous forme de prix). Cette dernière « apparaît d'abord comme le rapport quantitatif, comme la proportion dans laquelle des valeurs d'usage d'une espèce donnée s'échangent contre des valeurs d'usage d'une autre espèce, rapport qui varie constamment selon le lieu et l'époque » (p. 41).

jeu), autrement dit, le prix attribué à sa valeur d'usage. Dans une perspective industrielle, les valeurs de l'objet d'étude s'insèrent au sein de stratégies économiques capitalistes.<sup>3</sup> Dans la série culturelle du design de jeu commercial, il est fréquent que des bogues parasitent le développement de jeu jusqu'à s'infiltrer dans le produit fini pour signaler en creux un processus de production précipité. De tels enjeux économiques sont clairement identifiés dans un article de la revue *Computer Gaming World* intitulé « So You Want To Be A Hero? » (Scorpia 1994). L'auteure relate son expérience négative du jeu *Quest for Glory: Shadows of Darkness* (Sierra, 1993). Au cœur de sa critique, il est question des innombrables problèmes techniques qui paralysent la jouabilité. La journaliste s'offusque également de la nécessité d'installer de multiples correctifs avant d'obtenir un jeu fluide et des mécaniques au fonctionnement décent. Déjà en 1994, Scorpia critiquait un phénomène qu'elle juge aberrant et qui est devenu aujourd'hui devenu la norme :

Up to now, Sierra has had a reputation for releasing solid product—software that might require at most a minor upgrade for sound drivers or a small section of the game. With *Shadows of Darkness* they have tainted their near sterling reputation by releasing a game they knew to be in bad shape, releasing it prematurely for “financial reasons.” While they have been quick in getting out the patches, that does not absolve Sierra of their lack of thorough testing that this game required [...]. We will hope that this is a one-time event and that Sierra is not going to join the ranks of other companies—too numerous to mention—who release shoddy product knowing they can get by with patches and upgrades, and who make “pay-testers” of their customers (1994, p. 58).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Dans les domaines de l'art vidéoludique (chapitre 5) et de la production de jeux vidéo indépendants, le glitche arbore une valeur d'usage capable d'être mise à contribution de l'expression artistique, d'une esthétique singulière et de l'articulation d'un commentaire métaludique et critique sur la matérialité vidéoludique et l'industrie. Des contre-jeux comme *The Stanley Parable*, *The Magic Circle* (Question, 2015) et *Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* sont trois exemples où le glitche sert à produire un méta-discours sur les conditions de production et de consommation du jeu vidéo. Cela dit, ces créations artistiques demeurent des cas particuliers qui ne sont pas représentatifs de la majorité des cas de glitches qui circulent dans l'espace de conception.

<sup>4</sup> Cette citation articule deux idées centrales qui préoccuperont l'argumentation des chapitres 8 et 9. D'une part, le commentaire indique que la réputation ou l'image d'une compagnie peut être affectée par la présence (ou non) de bogues dans leurs jeux. À ce propos, il apparaît que la dotation en capital de jeu des studios est aussi amenée à fluctuer en fonction des glitches dans leur produit ainsi que selon la manière dont ceux-ci seront négociés après la sortie. D'autre part, Scorpia mobilise le mot-valise « pay-testers » pour faire un jeu de mots avec le métier de « playtester ». En remplaçant le fait de « jouer » (*playtester*) par celui de « payer » (*pay-tester*), l'expression sert d'outil rhétorique pour critiquer les compagnies qui bâclent le développement de leur jeu en planifiant de gérer les bogues après la sortie. Dans ce contexte, l'auteure suggère que la clientèle paye pour tester le jeu alors qu'il s'agit d'un normalement d'un métier rémunéré. Dans ce modèle devenu généralisé, les entreprises exploitent la force de testage de leurs consommateurs en plus d'utiliser une partie du capital généré par les ventes afin de procéder au débogage. Dès 1994, le joueur se situe déjà à la frontière entre le client, le testeur et le philanthrope symbolique. Évidemment, par son amour profond des jeux et par sa force de jouavil sophistiquée, le glitcheur est la figure par excellence du payeur-testeur contemporain.

Quelques années plus tard, la tendance s'accroît. Dans son article de presse « Insert Clever Headline Here » (1999), Green s'insurge contre les jeux vendus hâtivement et infectés de glitches. Pour exemplifier ce qui selon lui a pris les allures d'un scandale toléré par habitude, le journaliste se réfère à la sortie problématique d'un FPS intitulé *SiN* (Ritual Entertainment, 1998) :

Anyway, why shouldn't I harp on bugs? It's the biggest scandal in this industry. I should write about it every month, listing every single bug-ridden piece of junk by name until the gaming companies start making it a priority to actually finish their products before selling them to the consumers. Buggy games have become such a part of life that we now consider it amazing, and worthy of praise, if a game actually ships that *isn't* buggy. [...] What I can't tolerate—and neither should you—are games that are all but unplayable right out of the box, games that the company knew were riddled with bugs but released anyway. Take, for example, the case of *SiN*, a game that was so buggy upon release that it required a 19MB patch just to get it into a playable state—*19MB* (Green 1999, p. 220).

Au sein de son texte « The Perils of Patches » (1998), Atkin aborde sous un angle différent le problème de la prolifération des rustines de jeu évoqué par Green. Il répertorie les principales raisons qui poussent les développeurs à publier des créations défectueuses avec l'intention de les rectifier *a posteriori*. Parmi ces motifs, il mentionne le cas de compagnies en situation de trouble financier qui sont forcées de distribuer leur produit imparfait pour survivre. Il soulève aussi les impératifs temporels imposés par des chaînes de magasins qui ont fixé des dates de vente à respecter. Autrement, il souligne l'impatience des éditeurs de jeu face à certains délais. Par ailleurs, les éditeurs peuvent provoquer la sortie d'un jeu dans le but de profiter de périodes d'achat fructueuses comme Noël ou encore pour atteindre les étagères des commerces plus rapidement afin que les ventes ne soient pas affectées par la sortie d'autres jeux hautement attendus. Le texte « A Videogame Tester Explains Why They Will Never Fix That Bug You Found » publié par Misra (2015) permet d'ajouter un élément à la liste. Il s'agit des bogues que les testeurs de jeu rapportent aux créateurs qui refusent de les rectifier sous prétexte qu'ils ne représentent pas de réelles « barrière[s] au progrès » et parce que leur correction pourrait faire « rater la date limite artificielle du producteur ».

L'article « The Horrible World Of Video Game Crunch » (2016) de Schreier vient aussi clarifier les motifs derrière la démultiplication des glitches dans les jeux publiés. Le journaliste fait état des erreurs commises par des employés exténués qui sont tenus de travailler

d'innombrables heures supplémentaires vers la fin du cycle de développement afin de terminer la production avant la date butoir (le fameux *crunch time*). Après avoir discuté avec des gens de l'industrie, ceux-ci confirment avoir participé à la prolifération de bogues et à la dégradation du design durant ces moments de travail sous-pression. Le journaliste conclut : « Then again, you don't need to know C++ to imagine a bleary-eyed, sleep-deprived programmer making mental mistakes that lead to game-breaking bugs and cause even more work for the rest of the team » (Schreier 2016). En clair, le glissement du glitche dans l'espace de réception découle d'une double réalité. D'un côté, il est lié à l'imposition de contraintes économiques dans un contexte industriel structuré sur un mode de production capitaliste. De l'autre côté, il est provoqué par des facteurs qualitatifs rattachés à la force productive de design.<sup>5</sup>

Une autre raison incontournable expliquant la présence d'erreurs dans le produit final concerne les coûts financiers et intangibles reliés à la réparation d'un glitche : prix du temps de travail, argent investi, demande de remboursement, gestions des dégâts, perte de clientèle, dépréciation de l'image de la compagnie, monopolisation des employés, etc. La quantification de la facture du glitche demeure une donnée diffuse et difficile à calculer avec précision. Suite à une correspondance personnelle ayant eu lieu le 19 juillet 2019 avec Christopher Chancey, développeur de jeux vidéo et fondateur de la boîte de production de jeu montréalaise ManaVoid Entertainment, il est possible de donner un aperçu du phénomène. Dans le contexte de son entreprise, Chancey indique que la gestion d'un bogue moyen s'estime à 2000\$ pour un cycle de rémunération mensuel de 40 000\$. Il précise que de manière générale le temps de travail implique les programmeurs et le département d'assurance qualité. Cependant, il ajoute que le montant peut grimper dans les cas de bogues plus coriaces : « Un "bug" de design ou de balancing peut être significativement plus long et peut impliquer toute l'équipe de production

---

<sup>5</sup> Selon Marx, la « force productive du travail » désigne un ensemble de conditions techniques qui façonne la capacité du travail humain à produire des valeurs d'usage dans un contexte donné. Cela se traduit notamment « par le degré moyen d'habileté des ouvriers, par le niveau de développement de la science et de ses possibilités d'application technologique, par la combinaison sociale du procès de production, par l'ampleur et la capacité opérative des moyens de production, et par des données naturelles » ([1867] 1993, p. 45). L'idée de force productive de design concerne alors les compétences technologiques moyennes des travailleurs de l'industrie vidéoludique, la grosseur de l'équipe de production, la puissance informatique des ordinateurs, la performance des logiciels ainsi que la quantité et l'efficacité des équipements à disposition d'un studio. De manière générale, on peut ajouter la sécurité de l'environnement de travail, les standards de qualités, les normes de salubrité et le contrôle sur les intempéries.

en entier. On a déjà pris un mois pour redesign un feature, C'est bcp [beaucoup] plus coûteux » (Chancey, 2019). Dans ce cas extrême, le bogue gruge minimalement 40 000\$.

L'entrepreneur ajoute les dommages collatéraux en opportunité de travail perdue qui pèsent dans la balance : « Un game breaking bug entraîne de mauvais reviews qui entraîne forcément moins de ventes. Un redesign prend du temps et ce temps-là vaut pas juste de l'argent, pcq [parce que] t'aurais pu être en train de travailler sur autres choses... » (Chancey, 2019). Ces commentaires laissent entrevoir la somme en argent que la négociation technique du glitche peut impliquer. Les arguments présentés par Wiltshire dans « How developers really deal with bugs » (2017) permettent de préciser davantage les observations énoncées par le fondateur de ManaVoid. Le journaliste regroupe un ensemble d'affirmations de concepteurs de jeu à propos de la charge de travail que représente la correction de bogues. Le premier constat fait état d'une importante opération de dépouillement de la rétroaction fournie par les joueurs. À ce propos, Wiltshire rapporte une déclaration du créateur Harris :

Sometimes I get emails about bugs [...]. I've got a support forum on my website where people post bugs, though often they'll post them in the discussion forum. I get personal Facebook messages. I get messages on the game's Facebook page. I get to replies to threads on Reddit, and posts in the wrong forum on Steam and in the right forum on Steam. And then, every time I make an announcement, there are reports in the comments. Oh, and YouTube, every time I do a video someone says the game will crash (Harris cité dans Wiltshire 2017).

La tâche de scruter les discours de joueurs vient mettre en lumière une suite d'erreurs à régler. À partir d'ici, le second point formulé par le journaliste porte sur la détermination d'un plan de travail pour corriger les problèmes listés. Les coûts associés à cette étape peuvent s'imaginer en référence aux nombreux employés concernés dans le processus de gestion des bogues : développeurs, programmeurs, testeurs, représentants du contrôle qualité et gestionnaires de communautés. À ce titre, l'intervention du programmeur et concepteur Hart de Looking Glass Studio et Irrational Games est plus qu'explicite :

When we worked on Underworld II and System Shock, there was no dedicated bug reporting software. Testers and developers would email the QA lead, who would compile a big list. Then, once a day, we'd have a big team bug meeting where the QA lead would read every bug out loud, at a time. Whoever was most responsible would raise their hand and agree to address it (Hart cité dans Wiltshire 2017).

La troisième affirmation d'envergure évoquée dans l'article pointe vers le travail que nécessite la reproduction des conditions d'émergence du bogue afin de retracer ses causes dans le code. La métaphore du travail de détective est reprise par le créateur Andrew Braybrook pour décrire la tâche en question : « Debugging is like detective work, you have to spot the clues, ask the right questions, and examine the crime scene » (Braybrook cité dans Wiltshire 2017).<sup>6</sup> Une fois les fautes repérées, il reste à les réparer puis à publier un correctif de jeu.<sup>7</sup> L'ensemble de ces étapes requiert de la recherche, du recodage et l'itération d'une nouvelle version avec les risques et les impacts financiers afférents. Cela dit, aussi négative et coûteuse que puisse paraître la rectification du glitch, l'analyse marxiste de la valeur d'échange montre que le portrait de la situation est à nuancer.

Bien que, dans l'absolue, tout défaut soit corrigible, Harris souligne que des décisions d'affaires tranchent autrement : « Coders are emotionally embarrassed by bugs, we really hate them more than anyone because we know we fucked up. So you don't want to leave it there, unless it's a sensible business decision. You always want it to be perfect. It's never a coder decision » (Harris cité dans Wiltshire 2017). Devant tous ces glitches qui sont ignorés par les éditeurs de jeu, on déduit que leur prolifération est souvent une question commerciale. En ce sens, on peut voir l'enjeu du glitch comme un pari économique susceptible d'accroître la valeur d'échange du produit vendu ou du service offert.

Dans le contexte actuel, qu'un jeu soit infesté de bogues ou non à sa sortie, le prix courant du marché tourne en général autour de 70-80\$ canadien pour les jeux AAA alors que le

---

<sup>6</sup> Le parallèle avec le métier de détective réaffirme l'appartenance de la chasse aux glitches au paradigme de l'indice théorisé par Ginzburg (1980) tel que mentionné dans l'introduction de ma thèse.

<sup>7</sup> À l'ère des plateformes en ligne, la publication de mises à jour est grandement facilitée par les conditions du web en comparaison avec le contexte pré-Internet. Dans la série culturelle de la presse vidéoludique étudiée au chapitre 6, l'analyse de la rubrique « Bug Hunter » de la revue *Computer and Video Games* a montré que la rectification des bogues dans le domaine du jeu sur ordinateur des années 1980 n'était pas une mince affaire. Les correctifs de jeu prenaient plutôt la forme de lignes de code reformulées textuellement dans les magazines papier que l'utilisateur devait acheter afin d'implémenter lui-même les corrections. Avant les options de téléchargement en ligne, les rustines se présentaient sous forme de disque. Les utilisateurs devaient se les procurer auprès des détaillants, des compagnies de jeu ou dans les revues spécialisées puis mettre eux-mêmes leurs jeux à jour. Sous de telles conditions, on figure que la production et la distribution des correctifs sur support physique représentaient en soi des coûts supplémentaires en matériaux informatiques. Des corrections textuelles à la distribution de disques pour en arriver aux téléchargements et à l'installation automatiques de fichiers numériques, il apparaît que le phénomène de correction des glitches s'est grandement accéléré et simplifié. On dénote également un gain d'efficacité ainsi qu'une réduction des coûts de production due à la numérisation du processus. En tant que pratique au cœur de l'industrie, on s'étonne peu de constater l'optimisation et l'accentuation des opérations de mise à jour.

prix des jeux indépendants se situe entre 15-25\$. Cette stabilité relative du prix des jeux repose sur un phénomène de construction sociale que Marx appelle la « détermination de grandeur de valeur » ([1867] 1993, p. 82).<sup>8</sup> Suivant ce principe, il advient que l'objectivation de la valeur d'échange d'un jeu vidéo découle d'une abstraction du nombre approximatif de « quantum de travail » estimé comme étant socialement nécessaire pour concevoir un jeu (avec un seuil moyen conventionnel de valeurs d'usage en matière de longueur, de nombres de missions, de mécaniques, de rejouabilité, de qualité graphique, d'éléments narratifs, etc.), et ce, sous des conditions de développement standard avec un degré moyen d'habileté et d'intensité. Cette logique marchande signifie que toute économie de temps réalisée sur le plan du « travail utile » de l'équipe de développement ainsi que sur la quantité des valeurs d'usage codée dans un jeu peut potentiellement se traduire en profit sur la valeur d'échange.<sup>9</sup> Sous cet angle, pour concentrer le nombre de quantum de travail vendu par marchandise vidéoludique, une

---

<sup>8</sup> La détermination de la valeur d'échange est une construction sociale qui objectivise la quantité de temps de « travail moyen simple » ([1867] 1993, p. 50) jugée socialement nécessaire pour fabriquer une marchandise. Marx précise : « Le temps de travail socialement nécessaire est le temps de travail [moyen simple] qu'il faut pour faire apparaître une valeur d'usage quelconque dans les conditions de production normales d'une société donnée et avec le degré social moyen d'habileté et d'intensité du travail » (p. 44). Ce processus opère une abstraction quantitative de ce que Marx appelle le « travail utile » (p. 47), c'est-à-dire la mise en œuvre d'une force productive singulière pour créer une valeur d'usage spécifique. Toutes formes de travail utile, aussi différentes et inégales soient-elles, peuvent dès lors s'abstraire en unité temporelle de « travail humain abstrait » (p. 43) que l'économiste nomme le « quantum de travail » (p. 43) pour désigner l'unité de base du temps de travail moyen simple. Cette quantification universalisante est utilisée pour déterminer la « grandeur de la valeur [d'échange] » (p. 44-45) qui est attribuable aux marchandises en fonction du temps jugée socialement nécessaire à leur fabrication. La détermination de la valeur d'échange assure la régulation des conditions d'échanges entre des marchandises aux utilités diverses et issues de « travaux privés autonomes et indépendants les uns des autres » (p. 48). Sous l'angle de l'économie politique de Marx, la notion de marchandise cristallise par définition ce double caractère social du travail : 1) le travail utile et qualitatif exprimé dans la valeur d'usage et 2) son abstraction mathématique et quantitative sous forme de quantum de travail exprimé dans la valeur d'échange.

<sup>9</sup> En tant qu'abstraction du temps de travail moyen simple, la valeur d'échange d'une marchandise est indépendante de la valeur d'usage qu'elle tend à représenter objectivement. Mathématisée de la sorte, la granularité du travail humain est uniformisée en une seule et même entité homogène où les différences qualitatives entre les produits et les travaux utiles effectués sont niées. Aux yeux du marché, le fait qu'une marchandise ait été fabriquée rapidement par un travailleur efficace ou, inversement, très lentement par un travailleur incompetent n'affecte en rien à sa valeur d'échange. De même, les conditions de production singulières d'une seule itération dans un lot d'un même type de marchandises (un seul jeu parmi des milliers de copies) ne sont pas prises en compte. Pareillement, le travail hautement qualifié qui requiert des compétences multiples et sophistiquées « ne vaut que comme *potentialisation* ou plutôt comme *multiplication* de travail [moyen] simple, si bien qu'un quantum moindre de travail complexe sera égal à un quantum plus grand de travail simple » (p. 50). La donnée qui importe le libre marché reste le rapport entre le temps de travail socialement nécessaire et la moyenne des quantum de travail requis pour produire la masse totale d'une même marchandise. Sous de telles conditions marchandes, l'évaluation des valeurs d'échange se résume à des calculs mathématiques de quantum de travail réduisant les produits à des « gélifications de travail de nature identique » (p. 51) et des « mesures déterminées de temps de travail coagulé » (p. 45). Dans cette perspective, la valeur d'usage qui représente la réelle utilité d'un objet de consommation est réduite à une « dépense de force de travail humaine » (p. 51) qu'il s'agit de quantifier pour réguler les échanges.

compagnie peut avoir intérêt à contraindre la force productive de design (pour complexifier le développement et augmenter le nombre de quantum représenté dans chaque jeu) ou encore à précipiter le processus de conception (pour diminuer la quantité de valeur d'usage sur laquelle se distribue l'ensemble des quantum). À ce titre, la restriction du temps de production, la réduction des équipes de développement, les coupures auprès des ressources de la force productive de design et l'appauvrissement subtil de la qualité des jeux sont des stratagèmes susceptibles de condenser un maximum de quantum de travail sur un minimum de contenus de jeu. Deux principes économiques opèrent en tandem ici. Le premier concerne le rapport directement proportionnel que Marx relève entre la grandeur de la valeur d'échange et la quantité de quantum de travail contenu dans la marchandise.<sup>10</sup> Cette logique stipule qu'un jeu peut théoriquement être vendu plus cher du fait qu'il a été plus long à concevoir. Par exemple, ce qui fixe le prix de la version de base de *Destiny* à 74 dollars canadiens à sa sortie, c'est son temps de développement étalé sur quatre ans (2010-2014) impliquant une méga-équipe de production et un budget d'approximativement 160 millions de dollars pour une valeur d'usage moyenne située dans les 60 heures de jouabilité (pouvant aller jusqu'à plus de 480 heures pour les complétionnistes).<sup>11</sup> En comparaison, le FPS indépendant *Superhot* (SUPERHOT Team, 2016) se vend environ 30-35 dollars à sa sortie (pour un temps de jeux moyen de 3 heures et de 20 heures pour les complétionnistes). L'œuvre a été développée en équipe réduite (environ une

---

<sup>10</sup> La détermination sociale de la valeur d'échange des marchandises structure des rapports économiques dont la complexité crée l'illusion que celle-ci est régie par des lois naturelles. Marx identifie l'un de ces rapports lorsqu'il explique que la grandeur de la valeur d'échange est directement proportionnelle au quantum de travail contenu dans la marchandise, et ce, indépendamment de la valeur d'usage et de la qualité du travail utile exécuté. À ce titre, plus le temps de travail nécessaire pour produire un lot de marchandises est long, plus la valeur d'échange est élevée. Puisque chaque marchandise représente plus de quantum de travail, elle peut être vendue plus cher. Inversement, plus le temps de production est court, plus la valeur d'échange est basse. La marchandise cristallise moins de quantum de travail et doit alors être vendue moins cher. En ce sens, il est à l'avantage du producteur de concentrer un maximum de temps de travail par objet fabriqué. Pour ce faire, il peut s'agir d'augmenter le temps de travail investi dans la production d'une même quantité d'objets. Autrement, l'objectif pourrait être de réduire le nombre d'articles confectionnés pour une même quantité de temps de travail, soit en augmentant la qualité de la marchandise ou en réduisant les ressources de la force productive de travail.

<sup>11</sup> Je récupère le prix du jeu à sa sortie de l'article « *Destiny* actually cost more than \$170 if you played since the beginning » (Melnichuk 2015). Pour les données à propos du temps et du budget de développement, je m'appuie sur l'information colligée sur les pages Wikipédia « *Destiny* (video game) » (2019c) et « List of most expensive video games to develop » (2019b). Au sujet du temps de jouabilité, je me réfère à la moyenne « All Styles » calculée en date du 18 décembre 2019 sur la plateforme How Long To Beat (<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=14358>>).

vingtaine de travailleurs) sur une période de deux ans (2014-2016) à la suite d'une campagne de socio-financement sur Kickstarter ayant amassé plus de 330 000 dollars.<sup>12</sup>

Le second principe économique identifié par Marx porte sur la dynamique inversement proportionnelle entre la grandeur de valeur d'échange et la qualité de la force productive de travail.<sup>13</sup> Pour une quantité fixe de valeur d'usage qu'un concepteur souhaite coder dans son œuvre, le fait de restreindre la force productive de design peut servir à complexifier la création et à accroître le nombre de quantum de travail par quantité d'usages créés. Pour un temps de production avec une date butoir peu clémente, le retranchement de ressources pour le testage et le débogage pourra entraîner des mécaniques dysfonctionnelles, des animations moins travaillées, une intelligence artificielle bête, des textures pauvres et par conséquent des glitches. Étant donné que le prix des jeux reste relativement stable sur le marché (malgré la présence d'imperfections techniques), les coupures dans la force productive signifient une diminution des marchandises contenues dans un jeu. Dès lors, le studio obtient une meilleure concentration des quantum de travail qui se répartissent sur une plus petite quantité d'éléments de design. La valeur d'échange connaît ainsi une croissance dans la mesure où il est possible de vendre moins de valeurs d'usage pour le même prix. Dans cette perspective, les aberrations du glitche sont les signes-traces de stratégies marchands destinés à concentrer un maximum de quantum de travail dans un minimum de marchandises vidéoludiques (exactement comme le propose le producteur de publicités télévisuelles Cantwell avec ses stratégies de production abordées au chapitre 6). Dans le cas où la publication d'un jeu parasité de glitches permet d'enregistrer des profits, la théorie des marchandises permet d'affirmer que la valeur d'échange du glitche trouve son équivalence dans les gains financiers réalisés qui varient au cas par cas.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Les chiffres de *Superhot* ont été collectés sur la page Wikipédia « *Superhot* » (2019d) ainsi que sur la plateforme Kickstarter (2017). Encore ici, le temps de jouabilité moyen est récupéré de la plateforme How Long To Beat en date du 18 décembre 2019 (<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=21723>>).

<sup>13</sup> Marx affirme que la grandeur de la valeur d'échange est inversement proportionnelle à la qualité de la force productive du travail en relevant deux observations éclairantes. Premièrement, il indique que « plus la force productive du travail est grande, plus le temps de travail requis pour la fabrication d'un article est petit, plus la masse de travail cristallisée en lui est petite, plus sa valeur est faible » ([1867] 1993, p. 45-46). Pensé dans l'autre sens, le théoricien précise que « plus la force productive du travail est faible, plus le temps de travail nécessaire à la fabrication d'un article est important, plus sa valeur est grande » (p. 46). Suivant cette logique, des conditions de travail difficile peuvent signifier une augmentation de la valeur d'échange.

<sup>14</sup> Alors que la marchandise vient au monde avec une valeur d'usage qui provient de sa matérialité et de son utilité, Marx dit que l'objectivité de la valeur d'échange est introuvable : « [o]n aura donc beau tourner et retourner une marchandise singulière dans tous les sens qu'on voudra, elle demeurera insaisissable en tant que chose-valeur »

Dans un scénario où les coûts engendrés par la nécessité de corriger des glitches après la publication sont supérieurs ou égaux aux économies réalisées par l'interruption hâtive du testage de jeu, on dénote deux avenues plus probables. Dans le premier cas, la compagnie peut enregistrer un déficit budgétaire pour le projet de développement concerné et, si possible, les pertes seront absorbées ou recalées par la rentabilité d'autres projets. Dans le second cas, les éditeurs pourraient décider de ne pas corriger les glitches découverts par les communautés de fans pour éviter le déficit. L'entretien du jeu est ainsi laissé à l'abandon, et ce, au risque d'une baisse de la clientèle et d'une dégradation du capital de jeu de la compagnie aux yeux du public (telle que rapporté par Scorpia à propos de Sierra et de leur œuvre problématique *Quest for Glory: Shadows of Darkness*). Sous de telles circonstances, la valeur d'échange du glitche est négative puisqu'elle trouve son équivalent à travers des pertes monétaires. Au sein de ces deux dynamiques clientélistes affectées négativement par les impacts d'une aberration technique, l'éditeur perd son pari puisqu'il est forcé de *racheter* le glitche et d'en payer la dette après l'avoir d'abord vendu (consciemment ou non) avec sa marchandise défectueuse. Pour rectifier la situation, les éditeurs devront réinvestir l'argent et le temps de travail qu'ils ont d'abord économisés en court-circuitant la phase de testage et de débogage. Les correctifs peuvent s'envisager comme une forme de remboursement et de dédommagement ou encore comme l'utilisation de la masse monétaire des ventes comme source de financement pour terminer la conception. Dans cette vision des choses, le rachat symbolique du glitche s'effectue en fonction d'une double logique marchande : la nécessité de réparer le produit vendu et d'assurer la qualité du service après-vente.

---

([1867] 1993, p. 54). Si le théoricien déclare qu'il n'y a rien de naturel dans la valeur d'échange, c'est parce que celle-ci quantifie du travail humain moyen qui reste une donnée abstraite. Ce faisant, la valeur d'échange « ne peut apparaître que dans le rapport social de marchandise à marchandise » (p. 54). Le développement de ce que l'économiste appelle la forme-valeur est alors à dénicher dans ses interrelations d'équivalence avec les autres objets de consommation qui composent le marché. Par exemple, Marx dira que dans un modèle basé sur le troc, la forme-valeur simple d'une marchandise-A est relative à la forme-équivalent d'une marchandise-B qui sert de point de référence. À l'intérieur d'un système économique structuré par la monnaie, l'ensemble des valeurs d'échange du monde des marchandises s'exprime au moyen d'une forme-valeur générale ou universelle représentée par une seule et même espèce de marchandise qui détient le statut d'équivalent socialement reconnu, notamment l'or ou l'argent. Pour accommoder toutes transactions entre des biens de différentes natures, l'entière du spectre des valeurs d'usage est indifférenciée en tant que dépense objectivement quantifiable de force humaine de travail. Toutes les marchandises sont ramenées à de pures valeurs d'échange qui participent d'un vaste système d'influences régulé par ledit équivalent universel. Suivant les enseignements de Marx, on verra que la valeur d'échange d'un glitche doit se concevoir en fonction des gains et des pertes que celui-ci engendre auprès d'autres marchandises vidéoludiques qu'il s'agisse de ressources ludiques, de capital de jeu, de temps de travail ou d'argent.

Le pari économique du glitche s'annonce comme un jeu de spéculations au sujet des éventuels gains et pertes susceptibles de naître dans le contexte d'un système de marchandises où l'offre et la demande sont en constante fluctuation. Cela dit, dans le contexte d'un modèle de développement ouvert et participatif où les produits et les services se retrouvent dans un état de « bêta permanent » (*permanently beta*) (Neff et Stark 2002), la publication d'un jeu malgré ses imperfections devient un pari beaucoup moins risqué et potentiellement plus rentable. Par conséquent, on anticipe un accroissement des possibilités de bonification de la valeur d'échange du glitche puisque cette dernière est davantage susceptible de s'aligner sur des gains monétaires en matière de testage de jeu, de programmation, de développement et d'assurance qualité.

Cette nouvelle réalité découle en partie du fait que le sujet fanique néolibéral prend plaisir à participer, souvent gratuitement ou à coût modique, dans le développement perpétuel. Dans certains cas, il en retire une fierté ainsi que du prestige social sous forme de capital de jeu. Or, pour maximiser la valeur d'échange des glitches, une part de la prise de risques est transposée vers le consommateur qui sous l'œil critique de Scorpia joue le rôle de « *payeur-testeur* » (1994, p. 58). Évidemment, l'industrie du jeu vidéo capitalise grandement sur les efforts et les passions du payeur-testeur lui faisant assumer le fardeau du risque financier lié au pari du glitche. L'exemple canonique de cette manière de sécuriser des capitaux demeure l'exploitation de la force de jouavail des glitcheurs où ces derniers jouent le rôle (consciemment ou non) de testeurs de jeu non-rémunérés qui investissent leurs propres capitaux pour effectuer le labeur. Ce déplacement des opérations de testage dans l'espace du produsage permet aux compagnies de minimiser les coûts en matière de travail utile lié à la détection, à la documentation et au signalement des glitches; trois opérations auxquelles la contre-jouabilité des glitcheurs contribue. Dans la mesure où la valeur du quantum de travail humain abstrait reste relativement fixe sur le marché vidéoludique, les coupures auprès du travail utile permettent de distribuer le profit des ventes sur une plus petite quantité de valeur d'usage et de salaires de travailleurs. Le retour en investissement s'en trouve maximisé. Ainsi, lorsqu'un glitche ravageur est exposé au grand jour, la marge de manœuvre financière pour le corriger est plus grande. Après le cycle de vie d'un jeu en contexte de design participatif, on peut émettre alors deux hypothèses. Premièrement, la probabilité que des surplus budgétaires soient enregistrés est augmentée. Deuxièmement l'étendue de la masse monétaire susceptible de rester

dans les coffres a de meilleures chances d'être plus substantielle. Puisque le pari économique du glitche est mieux à même de rapporter, sa valeur d'échange s'en trouve bonifiée.

À une autre échelle, les dangers économiques du glitche se relativisent davantage par la possibilité de découvrir de nouvelles fonctionnalités et de générer des idées ou des innovations de design pouvant être recodées dans le canon. Le cas du *strafe jumping* étudié au chapitre 1 est emblématique de ce phénomène puisque sa trajectoire s'étend du statut de bogue exploitable condamné par le créateur avant de devenir un glitche mécanisé puis éventuellement un glitche conventionné. Pour fournir un autre exemple, on peut relever l'histoire du Spy dans *TF2*. Cette classe de héros a la capacité de se déguiser sous les couleurs de l'équipe ennemie qui le verront comme l'un des leurs. La faculté de camouflage permet de réaliser des stratégies d'infiltration, notamment pour éliminer les ennemis en les poignardant dans le dos, créer la paranoïa dans les rangs adverses ou encore saboter les constructions de l'Ingénieur. Or, l'histoire du Spy remonte à la modification de jeu *Team Fortress* (Team Fortress Software, 1996) réalisée à partir du Quake engine (id Tech 2). Au départ, il existait cinq choix de personnages dans ce FPS multi-joueur en ligne : le Scout, le Sniper, le Soldier, le Demoman et le Medic. Dans cette itération initiale, un glitche graphique faisait en sorte que le nom d'un joueur apparaissait parfois de la mauvaise couleur. L'aberration chromatique produisait l'illusion que le joueur concerné faisait partie de l'équipe contre laquelle il combattait. Selon les événements rapportés par Eesgooshee (2013), Whitaker (2015) et graham (2018), le glitche aurait été aisément corrigé. Par contre, il est devenu le germe d'une idée qui inspira les créateurs Walker, Cook et Caughley à concevoir un nouveau type de héros ayant la capacité de se déguiser pour feindre son appartenance à l'ennemi et perpétrer des éliminations sournoises. Dans la version 2.5 de *Team Fortress* recrée à l'aide du QuakeWorld engine en 1997, la mise à jour du 13 juin 1997 procède à l'intégration officielle du Spy dans le canon. Valve et Sierra ont par la suite embauché Walker, Cook, et Caughley pour développer une itération de *Team Fortress* à partir du moteur GoldSrc employé pour la création de *Half-Life*. L'initiative donne naissance à *Team Fortress Classic* sous forme de conversion de jeu en 1999 puis en tant que titre à part entière en 2003. Dans les deux œuvres, le Spy se retrouve au cœur du design qui à ce jour demeure un avatar central à la franchise. À travers leur article « Embrace the unexpected : Yet another family conversation » (2016), Tipton et Murff recensent une autre situation de glitche qui fut recodée et réifiée comme marchandise.

En se référant au cas du personnage non-joueur iconique de *Minecraft* (Mojang, 2009) nommé le Creeper, les auteurs laissent comprendre que la valeur d'usage du glitche peut servir à accroître la valeur d'échange d'un jeu et de ces produits dérivés :

MINECRAFT (2011), a sandbox game riddled with funny glitches, took advantage of one by repurposing it. The NPC known as the creeper began as a failed model for a pig. It has since been merchandised as the game mascot in stuffed toys, action figures, LEGO and apparel. It has even made appearances in TV shows, music concerts, [cosplay,] and games produced by other companies (2016, p. 40).

Les risques financiers du glitche sont davantage minimisés dans le contexte des cultures de fans hautement participatives. Parce que les glitcheurs valorisent subjectivement le glitche comme marchandise, ils contribuent à rehausser sa valeur d'échange pour l'industrie qui exploite la fétichisation techno-culturelle qui entoure l'artefact. Dans son livre *Fan Cultures*, Hills explique que cette création affective de valeur d'échange est consolidée par l'expérience sensible personnelle qu'entretiennent les fans avec leur objet de désir médiatique. En se référant à l'exemple des objets de collection de grande valeur qui circulent sur Ebay malgré leur valeur d'usage nulle, le chercheur précise la nouvelle source de construction sociale de la valeur d'échange :

It [exchange-value] emerges only through a process of localised (fan-based) use-valuations (which are not entirely reducible to 'economic' models, being intensifications of personalised 'usevalue'). These *fan-based 'use-values'* interact with systems which belong to the economy 'proper', meaning that the existence of a marketplace for media-related collectibles is *underpinned by the lived experiences of fandom* (Hills 2002, p. 10; je souligne).

Pour exemplifier la manière dont les glitcheurs supportent le marché des marchandises vidéoludiques, on peut référer à l'article de Jaroslav Švelch « Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces » (2014). La valeur de divertissement conférée aux glitches par HelixSnake à travers ses vidéos humoristiques réalisées dans *Skate 3* illustre que les valeurs d'usage créées par les fans dévoués contribuent à l'enrichissement de la valeur d'échange du glitche. Dans cette perspective, non seulement les développeurs de *Skate 3* ont économisé une certaine somme d'argent en se dérobant à l'identification et à la correction du problème, mais ce dernier stimule massivement l'intérêt des communautés de fans. Paradoxalement, le défaut de production non-corrigé devient un outil de promotion qui fait rayonner le jeu en plus de prolonger sa durée de vie. Dans la mesure où l'attention se conçoit à

la fois comme labour et marchandise convoitée par les producteurs de contenus, le potentiel de divertissement du glitche représente une forme de « plus-value machinique » (Dyer-Witthford et de Peuter 2009, p. 77-80).<sup>15</sup> Celui-ci peut concrètement capter l'intérêt du consommateur envers les produits de l'industrie et maximiser les chances que ce dernier investisse du temps, des efforts créatifs et de l'argent dans les marchandises vidéoludiques.

Dans le même ordre d'idées, Tipton et Murff s'intéressent à certaines aberrations comportementales dans *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda, 2011). Les auteurs relèvent des objets qui deviennent soudainement invisibles, des items qui flottent dans les airs, des personnages non-joueurs coincés éternellement dans la redondance de routines d'animation, des animaux terrestres restant sous l'eau, des dragons qui volent à reculons et bien d'autres. Sans donner plus de précision, les chercheurs précisent que « Bethesda, le développeur du jeu, a même déclaré avant la sortie du jeu que certains bogues seraient conservés pour leur valeur de divertissement » (2016, p. 40). À d'autres occasions, des glitches iconiques deviennent des sensations sur le web. Les communautés de fans en font des mèmes numériques repris de façon humoristique comme ce fut le cas avec l'inclinaison de cartouche dans *GoldenEye 007* (Rare, 1997) étudié au chapitre 3. Tipton et Murff relèvent un phénomène identique dans le jeu *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) où plusieurs glitches populaires se sont transformés en mèmes :

RED DEAD REDEMPTION (2010), a western-themed open-world action game, also has numerous glitches. Shortly after release, many players reported key elements becoming invisible when in multiplayer mode. While this was promptly patched, other bugs have been immortalized online and have even become memes. Photos of NPCs floating in mid-air and being partially entrapped within boulders have been posted. Videos of AIs being misassigned to the wrong

---

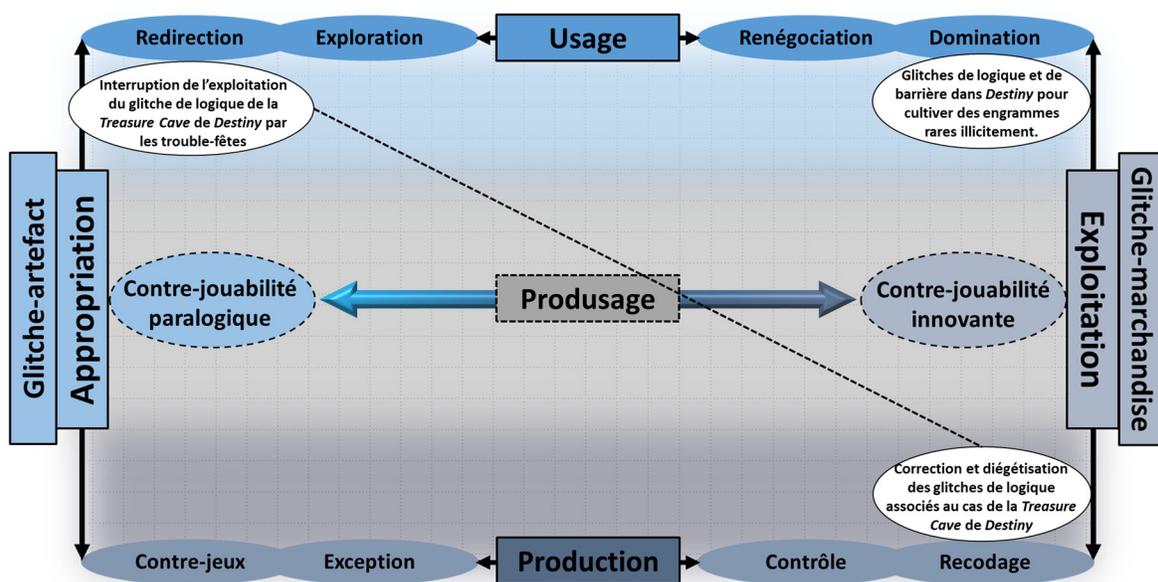
<sup>15</sup> Dans leur ouvrage *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (2009), Dyer-Witthford et de Peuter adaptent la notion de « plus-value machinique » de Deleuze et Guattari (1987). Ils présentent l'idée comme un excédent de valeur d'échange susceptible d'être généré par l'exploitation des publics dans le contexte de réception. L'exemple de la publicité est abordé comme manière d'extraire des valeurs d'échange à partir de la machine télévisuelle, notamment en captant « le temps et l'attention des gens même lorsque ceux-ci ne travaillent pas officiellement » (2009, p. 78). Dyer-Witthford et de Peuter considèrent les plateformes de jeu comme des dispositifs d'extraction de la plus-value machinique. Dans cette perspective, le temps de la jouabilité hors-cadre (sites de la presse vidéoludique, plateforme de webdiffusion, forum de discussion, réseaux sociaux, etc.) s'envisage comme une marchandise à rentabiliser. La valeur d'échange de cette dernière se calcule en potentialisation d'achats, en visionnement de publicités, en fidélisation des consommateurs, en rayonnement culturel des produits, en abondement à des services, en micro-transactions, en obsession pour les systèmes de trophées et les statistiques de jouabilité, etc. Le labour et les retombées de l'attention qui s'articulent à travers ces facettes de l'expérience vidéoludique représentent une importance source de capitaux pour l'industrie. Évidemment, le glitche s'insère dans cette logique marchande.

NPCs can be seen on YouTube. These include the gunslinger-dog, the bird-people, and the cougar-man glitches. The most famous is the donkey-lady: a woman with the programmed behavior of a donkey and the physical model of a normal person (2016, p. 40).

Ces logiques de réification industrielle et fanique du glitche témoignent de sa valeur divertissante, culturelle, innovante et par extension monétaire. Dans une optique de production, le potentiel créatif et la célébration culturelle de l'artefact indiquent que le pari du glitche est encore moins risqué qu'il en a l'air d'autant plus que ce dernier est susceptible de devenir rentable. Dans ce contexte, négliger la correction de glitches, voire les laisser consciemment dans un jeu, peut jouer en faveur des développeurs puisque l'engouement pour l'erreur ludique est en mesure d'intensifier l'effervescence et l'engagement des communautés, d'alimenter l'intérêt pour les œuvres et de contribuer à forger l'aura culturelle du jeu. Les exemples évoqués montrent également que les ramifications de l'économie culturelle et politique du glitche se prolongent dans l'espace de consommation. En effet, il n'y a pas que les concepteurs de jeu qui misent sur le glitche-marchandise. Les glitcheurs participent aussi à la production, l'inflation ou la dévaluation des valeurs d'usage et d'échange de leur objet d'amour. Du côté de l'usage, c'est un tout autre pari qui prend forme.

## **8.2. Réifier l'imparfait**

Pour étayer la valeur de marchandise du glitche du point de vue de la contre-jouabilité dans les jeux vidéo commerciaux, je me tourne vers un exemple de bruit ergodique découlant d'un mariage entre un glitche de barrière et de logique à avantage élevé et avec une visibilité moyenne-élevée. L'interaction de ces deux accidents permet de transgresser les frontières du terrain de jeu afin de contourner des boîtes de déclenchement d'événements et de cultiver très facilement des « engrammes » dans le jeu *Destiny*. On a affaire à un cas de contre-jouabilité innovante basée sur un abus des défauts de conception orchestré dans le but de collecter les capitaux du glitche-marchandise. Dans le contexte uniquement multi-joueur du FPS de Bungie, les avantages ludiques déloyaux desdits glitches exigent de situer ces occurrences au cœur de la zone de la domination dans la *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 8.1).



**Figure 8.1 :** Disposition de différents glitches du jeu *Destiny* (Bungie, 2014) au sein de la *Carte ludopolitique du glitche*.

Dans l'univers de science-fiction de ce FPS multi-joueur en ligne, les engrammes représentent des matières brutes désignant des motifs encryptés de pièces d'armes et d'armures. Ceux-ci ont des degrés de rareté variables gradés en couleur. À une extrémité, on retrouve des engrammes blancs qui offrent des items de bases. À l'autre extrémité, il existe des engrammes dorés qui confèrent des outils de jeu exotiques beaucoup plus performants. Entre les deux catégories, il y a trois autres alternatives. Pour la plupart, les engrammes sont générés suite à l'élimination d'ennemis qui en libère la substance dans l'espace diégétique. Selon le niveau de difficulté des menaces, le système générera des types d'engrammes plus ou moins rares en fonction d'un taux de chute semi-aléatoire (*drop rate*). Une fois acquis, les objets cryptés doivent être décodés pour être transformés en armes ou en composantes d'armure.

Dans la région Ocean of Storms située sur la planète Moon, une mission d'assaut en mode coopératif nommé The Summoning Pits invite trois joueurs à affronter un ogre extraterrestre géant du nom de Phogoth. Dans les vidéos « *Destiny: Exotic Engram Farming Glitch* » (n0bletv, 2017) et « *How to Kill Phogoth/Hive Abomination Still Chained Up!* » (Rifle Gaming, 2017), on observe des trios de glitcheurs réaliser le même glitche de barrière à partir duquel ils orchestrent ensuite un glitche de logique permettant de cultiver anormalement des

engrammes rares (potentiellement exotique) sans que Phogoth ne puisse se défendre dans un long combat difficile aux côtés de hordes d'ennemis (Fig. 8.2).



**Figure 8.2 :** Glitche de barrière et glitche de logique dans *Destiny* (Bungie, 2014). À lire de gauche à droite à partir de l'image supérieure gauche. (1) : Roche servant de plateforme initiale. (2) : Crevasse menant en dehors de la carte de jeu. (3) : Navigation dans les marges du système au-dessus du point de sauvegarde préalablement activé. (4) : Face à face avec Phogoth inactif. Source : n0bletv (2017).

Dans un premier temps, la technique requiert de trouver trois comparses prêts à collaborer pour reproduire le glitche sans interférer avec les étapes nécessaires à son avènement. Une fois le trio constitué, il est question d'activer le point de sauvegarde situé à l'entrée du Circle of Bones en prenant soin de ne pas s'aventurer plus loin dans le couloir qui mène vers le maître de niveau. De cette manière, les paramètres de la pièce finale sont actualisés dans l'environnement de jeu alors qu'il est encore possible de faire aisément marche arrière dans le secteur précédent. Cette stratégie permet également de créer un point de sauvegarde à l'endroit précis à partir duquel il est possible de reproduire subséquemment les mêmes glitches.

Dans un second temps, les glitcheurs doivent revenir sur leurs pas et trouver le haut rocher qui donne contre un mur de la forteresse. En grim pant au sommet dudit rocher, il est possible de tirer avantage de l'habileté du triple saut offerte par la classe de gardiens des Hunters pour bondir sur un projecteur lumineux qui est localisé à distance un peu plus haut tout près d'une colonne. Une fois positionné sur la lumière, l'exploiteur de glitches a accès à de nouvelles

parois. L'une d'entre elles est située sous une large pierre au-dessus de deux portions de forteresse. Dans la jonction entre la pierre et le mur de droite se trouve une petite ouverture qui débouche hors de la carte de jeu. En s'accroupissant, la brèche dans les frontières peut être traversée afin de réaliser le glitche de barrière et faire intrusion dans les marges du système.

Dans un troisième temps, il s'agit de réaliser un trajet spécifique dans les coulisses de la diégèse en sautant de plateforme en plateforme et en circulant sur des planchers transparents toujours en prenant soin de ne pas tomber dans le vide. Ce glitche de barrière donne à son tour lieu à un glitche de logique. Moyennant un minimum de dextérité et des connaissances savantes à propos de la conception de niveau, il est possible de transiter vers la chambre finale où se trouve enchaîné le maître de niveau. La navigation hors du terrain de jeu permet de performer le glitche de logique basé sur le contournement de la zone de déclenchement d'événement qui démarre habituellement la séquence de combat.

Dans un quatrième temps, à l'extrémité du tableau se trouve une autre ouverture à travers les surfaces rocheuses du plafond. Cette enclave permet de réintroduire l'espace de jeu conventionnel. Grâce au glitche de logique, la masse d'extraterrestres hostiles censée être actualisée dans l'arène reste encodée dans le logiciel et le maître de niveau demeure immobile et enchaîné en attente du signal systémique lui disant d'engager le conflit. Le glitcheur se présente alors devant Phogoth qu'il peut éliminer sans que la bête ne démontre aucune résistance. Une fois anéanti, le monstre générera un engramme rarissime qui peut être collecté.

Dans un cinquième temps, l'opération peut être répétée en vertu d'une exploitation des principes de redondance systémique (logique mort/réessai, système de sauvegarde, point de réapparition, réactualisation des ennemis, réinitialisation des paramètres d'état de jeu, recalcul des espaces gardés en mémoire, etc.). Pour ce faire, les glitcheurs doivent tuer leurs avatars en se jetant dans le vide intergalactique. Ce geste de contre-jouabilité fera réapparaître les personnages-joueurs au dernier point de contrôle précédemment activé à l'orée du Circle of Bones. Par le fait même, le maître de niveau est repositionné dans les Summoning Pits. De retour à la case départ, le bruit ergodique attribuable à ces glitches de barrière et de logique peut-être reproduit *ad viteam eternam* afin de cultiver le nombre d'engrammes souhaité (d'où l'étiquette *farming glitch* proposée par n0bletv).

Une appropriation du vocabulaire marxiste suggère que la production et la consommation des marchandises vidéoludiques en-jeu (dont le glitche) requièrent la mise en œuvre d'une force productive de jouavail à partir de laquelle le joueur exécute du jouavail utile d'ordre qualitative. Suivant cette ligne de pensée, le design de jeu est responsable de quantifier arbitrairement la valeur du quantum de jouavail, c'est-à-dire l'unité de temps et d'effort de jouabilité moyen nécessaire pour compléter un défi ludique dans un niveau de difficulté donné.<sup>16</sup> Ce faisant, l'élimination de Phogoth génère des engrammes de meilleure qualité que ceux instanciés par les ennemis réguliers puisque celle-ci requiert en théorie beaucoup plus d'efforts de jouavail utile en matière de dextérité, de coordination, de concentration, de patience et de stratégie. Les mêmes raisons déterminent le fait que les pièces d'armes et d'armures décodées à partir des engrammes exotiques sont plus performantes (et parfois même d'une esthétique unique pour démarquer la richesse de son détenteur) que les items obtenus par l'entremise des engrammes de niveau inférieur. Dans cet esprit, on peut conceptualiser le capital de jeu d'un joueur comme une quantité abstraite de quanta de jouavail qu'il est possible d'estimer à partir des connaissances vidéoludiques, des compétences de jouabilité, des statistiques de jeu et des possessions de marchandises ludiques dudit joueur. Cette information permet d'approximer la somme de temps de jouabilité moyen simple ayant été investie de savoirs, de savoir-faire, de statistiques et de ressources. Cette manière de concevoir le capital de jeu offre une perspective singulière sur le caractère arnaqueur lié à l'exploitation des deux glitches-marchandises tout juste exemplifiés.

---

<sup>16</sup> De la même manière que j'ai adapté le concept de « force productive de travail » via l'expression « force productive de design », je fais de même pour le jouavail des glitcheurs. Ainsi, je parlerai de la « force productive de jouavail » pour renvoyer aux conditions de jouabilité qui déterminent la capacité du glitcheur à générer des valeurs d'usage dans un contexte vidéoludique donné. Il s'agit de son bagage de connaissances spécialisées, de son encyclopédie de savoir-faire de contre-jouabilité (en-jeu et hors-cadre), de la capacité de ses équipements informatiques (matériel, logiciel et web), de son réseau social de collaborateurs ou encore de sa maîtrise et de la justesse de ses outils épistémiques (soluces de jeu, encyclopédie participative, guides de stratégie, documentation sur la production de jeu, information technique sur le design, etc.). Autrement, l'idée de « jouavail utile » concerne les efforts cognitifs et sensori-moteurs concrets fournis par le glitcheur pour créer une valeur d'usage qu'il s'agisse du glitche lui-même ou de ses retombées afférentes. Enfin, je propose le terme de « quantum de jouavail » pour désigner une abstraction de l'unité de temps de jouabilité moyen simple que le design a fixé comme étant techniquement nécessaire pour actualiser les marchandises vidéoludiques dans le monde de jeu, et ce, sous des conditions d'expériences estimées comme normales selon un degré mitoyen d'intensité attentionnelle et de compétences actionnelles. Évidemment, la valeur abstraite d'un quantum de jouavail varie selon les niveaux de difficulté disponibles dans un jeu.

La stratégie dégénérative étudiée dans *Destiny* montre que le glitche ludicisé fait office de marchandise fabriquée par les glitcheurs dont la valeur d'usage fanique vient répondre à un besoin vidéoludique, notamment l'accumulation de ressources nécessaires pour améliorer l'arsenal du personnage-joueur. En augmentant déloyalement la force productive de jouavail du glitcheur à l'insu de la communauté, le bogue optimise le rendement de son jouavail utile et réduit la quantité de temps de jeu humain nécessaire pour vaincre Phogoth. L'exploit simplifie énormément les efforts cognitifs et sensori-moteurs requis pour vaincre Phogoth et collecter ses engrammes. Il dédouane les glitcheurs de plusieurs exigences ludiques commandées par le design de ce combat et son joueur implicite présupposé. Par exemple, il est possible de court-circuiter plusieurs devoir-faire, notamment le degré de concentration soutenu pendant trente minutes, la faculté de viser avec précision le minuscule point faible sur la poitrine d'un Phogoth en mouvement, la gestion des vagues d'ennemis en périphérie du maître de niveau, la coordination des actions entre les trois coopérants, le maniement intégré des mécaniques de jeu et l'utilisation stratégique de l'architecture du niveau pour se couvrir des tirs ennemis. Grâce aux défauts de conception, la tâche du glitcheur innovant se limite à trouver trois partenaires prêts à tricher, à actualiser le point de sauvegarde, à connaître l'emplacement des trous dans les frontières spatiales et à maîtriser très sommairement la mécanique du saut, de la navigation et du tir. La réduction massive du degré d'entropie de la mission *The Summoning Pits* potentialise une optimisation temporelle radicale. La moyenne des soluces de jeu sur YouTube suggère que l'affrontement peut exiger approximativement entre 20 et 30 minutes de jeu (probablement moins pour un joueur expert et certainement plus pour un joueur inexpérimenté). Or, la possibilité d'abuser du glitche pour faire passer la bataille sous la barre des cinq minutes représente une minimisation substantielle du temps de jouavail utile à fournir par rapport au scénario anticipé.

Dans cette situation de contre-jouabilité innovante, les glitches permettent de transgresser deux régularités économiques. Premièrement, ils court-circuitent le rapport directement proportionnel entre la grandeur de valeur d'échange et le nombre de quantums de jouavail contenu dans la marchandise. Plutôt que d'augmenter, la valeur d'échange de l'engramme devrait diminuer (passer de l'exotique à une catégorie inférieure) puisque la marchandise contient moins de quantums de jouavail, comme c'est le cas avec les engrammes

de plus basse qualité qui sont générés plus fréquemment par des ennemis plus nombreux et plus facile à abattre. Deuxièmement, les glitches abordés se dérobent au rapport inversement proportionnel entre la valeur d'échange et la force productive de jouavail. En théorie, puisque ladite force productive de jouavail est bonifiée par le glitche, la valeur d'échange des engrammes rares devrait diminuer puisque le temps de jeu et les efforts nécessaires à son actualisation sont moindres de sorte que la masse de quantum de jouavail représentée en eux est plus faible. Or, un tel ajustement de la valeur d'échange n'a pas lieu. De telles fraudes sont possibles dans le monde de *Destiny* pour deux motifs. D'une part, parce que les marchandises conservent toujours la même valeur d'échange peu importe si l'économie virtuelle est surchargée (contrairement au libre marché). D'autre part, en raison du caractère imparfait de la surveillance systémique qui est incapable de s'adapter aux fluctuations du degré d'efficacité de la force productive de jouavail ainsi qu'au temps de jouavail utile réellement investi dans chaque portion de mission.

L'erreur ludique rend possible une escroquerie qui permet d'optimiser surnoisement la rentabilité du temps de jeu en ce qui a trait à l'accumulation de richesses diégétiques rares. Le glitcheur détourne le système pour lui faire croire qu'il a investi beaucoup plus de temps de jouavail utile qu'il ne l'a fait réellement. Ce subterfuge permet d'acquérir illicitement des items puissants (engrammes, pièces d'armure, composantes d'arme, etc.) qui cristallisent une grande quantité de quantum de jouavail et, par extension, une valeur d'usage et d'échange considérable. En subtilisant des marchandises au jeu en feignant de mettre à contribution le juste nombre de quantum de jouavail, le glitcheur met en œuvre un stratagème néolibéral qui s'apparente à du blanchiment d'argent et de capital de jeu en fraudant l'économie de libre marché du jeu. Le retour en investissement de quantum de jouavail connaît une augmentation démesurée, et ce, à coût pratiquement nul en matière de degré d'habileté et d'intensité.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Les deux glitches exemplifiés dans *Destiny* concernent le mode de jeu joueur-contre-environnement (PvE). Nuançons ici en soulignant que si une trop grande majorité exploite ces deux glitches pour obtenir des armes et des armures de qualité supérieure dans le contexte de jeu joueur-contre-joueur (PvP), la valeur d'usage et d'échange desdits glitches serait amenée à diminuer en raison d'un surplus d'items sophistiqués venant niveler les inégalités en termes d'avantages ludiques. Le principe inversement proportionnel entre la grandeur de valeur et la force productive de travail semble rétabli. Par contre, même si un glitcheur possède les meilleurs équipements grâce aux glitches, ses compétences de jouabilité demeurent équivalentes au temps de jouavail utile réellement investi dans le jeu (une réalité qui ne s'applique pas au libre marché des biens de consommation à usage non-compétitif). À ce titre, l'inexpérience d'un glitcheur sera trahie par de piètres performances malgré la possession ostentatoire d'armes et d'armures de fine pointe. Le capital de jeu du faussaire sera grandement dévalué. Sous cet angle, le rapport inversement proportionnel entre la valeur d'échange et la force productive de jouavail retrouve son imprécision,

Dans une logique de marché virtuelle où la grandeur de valeur d'échange est indépendante de la valeur d'usage et de la dimension qualitative du jouavail utile, on peut affirmer que la valeur d'échange du glitche s'évalue en fonction des quantums de jouavail payés en trop par l'économie du jeu par rapport à la mise de fonds concrète du glitcheur. Suivant la pensée marxiste, la valeur d'échange des glitches exemplifiés est à déterminer en relation avec les ressources ludiques à travers lesquelles ils s'interchangent, en l'occurrence la hiérarchisation des valeurs codée dans le système complet des engrammes de *Destiny*. Celle-ci se calque alors sur la valeur d'échange de l'engramme exotique dont la grandeur de valeur est arbitrairement déterminée comme étant au sommet de cette famille de marchandises vidéoludiques. À sa plus simple expression, on peut affirmer que lesdits glitches ont une valeur d'échange supérieure à tous types d'engrammes de niveau inférieur (avec leurs composantes d'arme et d'armure afférentes). Cela dit, à mesure que l'exploit est répété, la valeur d'échange dépasse son équivalent direct puisque les épargnes augmentent de manière exponentielle. La capacité d'éliminer Phogoth très rapidement à plusieurs reprises gonfle artificiellement le taux de chute de l'item rare. La surproduction d'engramme à l'intérieur d'une temporalité anormalement condensée confère une plus-value significative au glitche par-dessus l'item obtenu. À cette échelle, le surplus économique pourrait se calculer en fonction de la valeur d'échange de tous les quantums de jouavail épargnés en comparaison avec les unités de temps moyen de jouabilité estimée nécessaire du point de vue du design pour générer le même nombre d'engrammes à travers autant d'éliminations répétées de Phogoth, et ce, en respectant l'ortho-jeu et via une force productive de jouavail conventionnelle.

Dépendamment des degrés d'avantage et de visibilité, la valeur d'échange du glitche se pense également en fluctuation de capital de jeu, c'est-à-dire en gain ou en perte de réputation, de statut social, de reconnaissance communautaire, de notoriété culturelle, de prestige, de pouvoir et d'influence préfigurative. Grâce aux communautés qui célèbrent le glitche, ce dernier devient une marchandise qui consolide des éloges, des identités d'experts, des communautés de fans, des interactions avec les concepteurs ou encore des récompenses ludiques. Il s'aligne ainsi sur un gain en capital de jeu qui devient le garant d'une quantité approximative de quantums de

---

car l'amélioration de la force productive de jouavail par l'entremise du glitche peut signifier autant une diminution qu'une augmentation de la valeur d'échange dudit glitche selon les aptitudes de jouabilité manifestes d'un joueur dans l'immédiateté d'une situation de jeu donné.

jouavail investie par un glitcheur dans un jeu et dans sa pratique. En ce sens, on peut dire que les glitches de barrière et de logique tout juste analysés dans *Destiny* rapportent à leur glitcheur un capital de jeu équivalent à la valeur d'échange des engrammes exotiques. Cela dit, dans la perspective des concepteurs de jeu ou du public de joueurs réguliers, ces deux mêmes glitches peuvent signifier un déficit en capital de jeu du moment qu'ils sont dénoncés comme des abus déloyaux qui brisent le jeu et ruinent le plaisir de la majorité. À ce titre, la valeur d'échange du glitche devient négative puisqu'elle correspond à une dévaluation du capital de jeu. Dès lors, la dette culturelle et économique d'un exploit peut s'évaluer en matière de bannissements de comptes, d'expulsions temporaires, de réputations entachées ou encore de pénalités ludiques (retrait de ressources cumulées de manière illégitime). Dans l'espace de réception, le pari économique du glitche réside dans cette prise de risque auprès d'une fluctuation de la dotation en capital de jeu qui dépend essentiellement de la manière dont les degrés de visibilité et d'avantage seront interprétés par les différents acteurs de la communauté.<sup>18</sup>

Ce raisonnement peut se prolonger dans le rapport entre le glitche et la monnaie. Au chapitre 6, j'ai rapporté l'exemple de la prime au bogue offerte par John Carmack lors du développement de *Quake III : Arena* à concurrence de 100\$ par bogues de sécurité majeurs trouvés. Dans ce cas de figure, la valeur d'échange du bogue s'aligne sur les gains en argent. À travers le chapitre 7, j'ai analysé la controverse du *short circuit lag* à travers les vidéos de Delfy et de NISTL. J'ai expliqué que ces deux contre-joueurs gèrent des chaînes YouTube qui génèrent des revenus en argent qui selon SocialBlade s'étendent entre 4100\$ et 65 100\$ par année pour Delfy et 9800\$ et 156 900\$ par année pour NISTL. Étant donné que l'usage du

---

<sup>18</sup> La valeur d'échange en capital de jeu d'un glitche doit s'évaluer en contexte selon le degré d'avantage et de visibilité. Plus un glitche est visible et avantageux, plus il est susceptible d'apporter beaucoup de valeurs d'usage et de capital. Cela dit, si une majorité de joueurs exploite un défaut de conception, le gain ludique et économique s'estompe rapidement puisque l'écart de richesse est comblé par l'accessibilité de la marchandise. Un surplus de valeur d'usage engendre ainsi une dévaluation de la valeur d'échange du glitche. Inversement, un glitche à faible niveau de visibilité et à haut taux d'avantage bénéficie d'une certaine privatisation en vertu de laquelle il demeure au sein d'une élite de joueurs experts capable de l'exécuter correctement et d'en tirer profit sur les plans interactionnel et réputationnel. Sa valeur d'échange s'en trouve bonifiée selon la logique de la rareté et de la concentration de richesses. Lorsqu'un glitche présente un faible niveau d'avantage, celui-ci aura une valeur d'échange pratiquement nulle si le niveau de visibilité est faible alors qu'il obtiendra une valeur d'échange plus importante si sa visibilité est grande. Généralement et de manière relative les uns par rapport aux autres, les briseurs de jeu (avantage et visibilité élevée) génèrent beaucoup de capitaux de jeu sur le court-moyen terme; les stratégies alternatives (avantage faible et visibilité élevée) ont des valeurs moyennes, stables ou à dévaluation lente; les glitches (avantage élevé et visibilité faible) confèrent une notoriété importante, durable et à haut risque de chuter; et les trivialités (avantage et visibilité faible) ont des valeurs fixes et relativement basses en matière de prestige.

glitche se retrouve au cœur de ces deux chaînes, il va sans dire que la valeur d'échange des glitches qui y circulent trouve son équivalence monétaire quelque part dans l'étendue de ce chiffre d'affaires. Le cas du *short circuit lag* est intéressant dans la mesure où la controverse a certainement influencé à la hausse la visibilité des glitcheurs. Parmi les 270 vidéos disponibles sur la chaîne YouTube de Delfy, la vidéo du glitche de navigation en question intitulée « TF2 - Meet the Laggin' Short Circuit! (lag Exploit) » (Delfy, 2016b) se loge au 14<sup>e</sup> rang des contenus les plus visionnés avec 644 300 vues. L'outil de recherche estime les revenus approximatifs de ce machinima entre 322\$ et 2600\$.<sup>19</sup> Cette étendue donne un aperçu de la valeur en argent d'un glitche lorsque manié par un glitcheur réputé.

Ultimement, la valeur d'échange du glitche peut également équivaloir aux rémunérations offertes par les contrats de travail obtenus par les chasseurs de glitches qui parviennent à professionnaliser leur contre-jouabilité. Le récit du clan mapMonkeys raconté par Meades dans son ouvrage *Understanding Counterplay in Video Games* (2015) atteste de ces dynamiques de complémentarité entre le capital de jeu et le capital monétaire. Le chercheur indique que vers la fin du cycle de développement de *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Activision a décidé d'engager quatre glitcheurs de la communauté de MapMonkeys. Les membres fondateurs du clan ont organisé un processus de recrutement à l'interne pour donner l'opportunité de travail aux meilleurs glitcheurs. Après avoir étudié plusieurs candidatures à partir de preuves vidéo, une délégation de quatre glitcheurs (mapMonkey, IM Budd88, skatebin et Rezzzo) s'est rendue à Los Angeles à l'été 2011 pour une durée d'une semaine afin de tester *Call of Duty : Modern Warfare 3* avant sa sortie. L'obtention de contrats de travail dans l'industrie s'observe comme une autre forme de retombées économiques du glitche.

L'analyse du glitche-marchandise dans l'espace de réception a fait état du rôle du glitcheur vis-à-vis la réification commerciale de l'erreur ainsi que la modulation de sa valeur d'usage et d'échange. Suivant la pensée de Hills, il est possible d'argumenter que l'expérience sensible et interpersonnelle du glitche contribue à l'estimation de sa valeur. Lorsqu'elle est mise en parallèle avec le pari économique du glitche dans l'espace de production, la fétichisation

---

<sup>19</sup> Ces données métriques relatées en date du 28 juillet 2019 peuvent être consultées plus en détail dans la section « 50 Most Viewed Videos » de la page SocialBlade associée à la chaîne YouTube de Delfy. Voir : <https://socialblade.com/youtube/user/delfy123123/videos/mostviewed>.

techno-culturelle des glitcheurs innovants pour les bruits ergodiques soutient idéologiquement l'économie culturelle et politique néolibérale des marchandises vidéoludiques. Pour illustrer ce phénomène de complémentarité glitcheur-industrie, je tiens à revisiter différemment un cas de glitche de logique à visibilité et avantage élevé étudié par Meades (2015, p. 76-77) dans le contexte de *Destiny*.

L'auteur rapporte l'exemple de la *Treasure Cave* dans le sous-secteur *Skywatch* de l'écosystème *Old Russia* sur la planète *Earth*. Cette situation de contre-jouabilité innovante est imputable à deux irrégularités. D'une part, elle découle de la découverte d'un lieu où des ennemis de faible niveau et en plus grande quantité réapparaissaient de manière plus rapide qu'ailleurs. D'autre part, elle se rattache à l'identification d'un taux de chute des engrammes qui s'élevait au-dessus de la normale. Après avoir analysé ces dysfonctionnements de design, les glitcheurs ont cerné le seuil de la boîte de déclenchement d'événements ainsi que le minimum de temps de réapparition à attendre avant que soit réactualisée la horde d'ennemis. Au fait de ces inconsistances systémiques, les exploiters pouvaient optimiser le nombre de monstres éliminé dans un même laps de temps en comparaison avec d'autres secteurs similaires. L'exploit permettait de cultiver des engrammes de façon complètement démesurée à un point tel où un protocole social implicite fut tacitement mis en place pour permettre à tout le monde de bénéficier du glitche. Meades rapporte que des files d'attente se formaient à la frontière de la boîte de déclenchement pour que chaque utilisateur puisse profiter de la faille de design chacun à son tour.<sup>20</sup> Il y a là une preuve de l'effet d'entraînement idéologico-politique du glitche-marchandise qui au moment de sa découverte incite d'autres glitcheurs innovants à prendre part au stratagème néolibéral pour leur gain personnel. L'auteur pointe ensuite vers le correctif de jeu apporté par Bungie afin de rééquilibrer le temps de réapparition des monstres dans les cavernes de *Skywatch* :

---

<sup>20</sup> En lien avec l'exploitation de la *Treasure Cave*, Meades raconte qu'en réaction à cette pratique, des trouble-fêtes ont commencé à perturber les règles implicites instaurées par les exploiters pour les empêcher d'abuser du glitche de logique. L'auteur dit avoir été témoin de farceurs dansant à la frontière de la boîte de déclenchement d'événements pour interférer avec le temps d'attentes nécessaire afin que les ennemis puissent réapparaître dans la caverne. En court-circuitant l'exploitation de la redondance, les trolls forçaient les glitcheurs à abandonner leur entreprise illicite. Je loge ce geste de contre-jouabilité paralogique dans la zone de la redirection de la strate de l'usage dans ma carte (Fig. 8.1) puisqu'ici les bouffons s'amuse à dé-ludiciser le glitche dans le but de catalyser le chaos poétique du bruit culturel.

## Summary

In Hotfix 5, we made a few changes to reduce the effectiveness of a humbling number of economy exploits. [...]

## World

### Destinations

- The Hive of the holy “Treasure Cave” have realized the futility of their endless assault on Skywatch and have retired to lick their wounds and plan their next attack.
- Respawn timers for monster caves in Skywatch have been normalized to 40 seconds (increased from 6) (Destiny Dev Team, 2014).

Cet exemple de glitche logistique est particulièrement intéressant sur le plan de la marchandise. D’abord, il a été l’objet d’une rectification en tant qu’exploit économique. Parce que le défaut de conception venait bonifier anormalement la force productive de jouavail, le nombre d’engrammes collecté par temps de jouavail utile était significativement augmenté. Le glitche permettait d’accumuler déloyalement une grande quantité de possessions matérielles sans avoir à investir la juste quantité de quantums de jouavail fixée par le design. Par conséquent, les non-glitcheurs ont connu une baisse significative et inéquitable de la valeur d’échange de leurs quantums de jouavail investis dans le jeu. Après avoir pris conscience de la stratégie dégénérative en surveillant les pratiques de fans, Bungie a rapidement émis un correctif pour remédier aux préjudices causés à l’équité ludique. Il est d’autant plus intéressant de noter que la transformation technique provoquée par le glitche est diégétisée à travers la note de la mise à jour. L’augmentation du temps de réapparition des extraterrestres dans la caverne de *Skywatch* est justifiée comme une stratégie de récupération défensive destinée à la planification d’une contre-attaque. L’exemple de Meades indique que les comportements de contre-jouabilité innovante articulés autour du glitche sont susceptibles d’être réifiés et marchandés en contenus narratifs pour enrichir le monde de jeu. Suivant cette logique, on comprend mieux ce qui explique l’emplacement dudit correctif de jeu dans la zone du recodage de la strate de la production dans la figure 8.1.

L’analyse des imperfections de design de *Destiny* montre que le marché des glitches est dynamisé autant par les logiques marchandes de l’industrie que par les expériences vécues des communautés de fans. La détermination des valeurs d’usage et d’échange du glitche apparaît dès lors co-construite par l’entremise d’un complexe réseau d’interactions et de dialogue

symbolique entre les compagnies, les glitcheurs et les joueurs réguliers. À travers ce réseau, le glitcheur connaît un certain gain de pouvoir et d'autonomisation bien que celui-ci soit rationalisé dans le cadre d'une économie de marchandise qui profite à l'industrie. Selon Hills, ce gain se dénote surtout sur le plan d'une participation sensible plus consciente de la co-détermination de la valeur d'échange ainsi qu'une plus grande transparence à l'égard des mécanismes d'exploitation industriels des valeurs d'usage faniques : « *Even if this implies that the 'law of value' returns in a more coercive manner, then this process does not, after all, go on behind the backs of social agents (fans), but goes on instead through the historically specific, embodied and lived experiences of these fans* (2002, p. 10-11). On rejoint ici le paradoxe d'une transgression conformiste où la résistance aux règles profite ouvertement au système des marchandises vidéoludiques en plus d'aligner le consommateur indiscipliné avec sa matrice idéologique fondée sur le consumérisme, la performance maximale, la rationalité instrumentale et l'optimisation stratégique.

C'est dans cette optique paradoxale de transgression conformiste ou de marchandisation de la subversion que l'on peut parler d'une certaine contradiction du glitcheur. En effet, ce dernier qui se situe à la jonction entre, d'un côté, la tactique de résistance médiatique allant dans le sens contraire du programme économique (contre-jouabilité paralogique) et, de l'autre côté, le consumérisme collaborateur, complétionniste et opportuniste aligné sur l'éthos du néolibéralisme vectorisé et exploité par l'industrie (contre-jouabilité innovante). À propos de la contre-jouabilité innovante et de sa récupération économique sous forme de rustines et d'idées de design, on peut affirmer suivant Hills que « [the] unexpected consumption practices, far from challenging the interests of [...] producers, and the power relationships through which capital circulates, are rapidly recuperated within discourses and practices of marketing » (2002, p. 11). L'exploitation du glitche comme marchandise positionne le glitcheur comme figure de résistance indisciplinée réintégrée dans les logiques de marché qui sont justement l'objet du détournement. Comme le souligne Hills, le pouvoir d'autonomisation et de transgression est limité par son arrimage avec l'économie capitaliste de libre marché au sein de laquelle elles se perpétuent :

[Empowerment of the textual poacher] occurs quite precisely within the economic and cultural parameters of niche marketing whereby fan-consumers and producers are more closely aligned [...]. The movement from 'hobbyist' to paid 'expert' depends less on general processes of capital

[...] than upon specific leisure ‘pursuits’ being reconstructed as niche markets. [... This movement from ‘hobbyist’ to paid ‘expert’] requires the more precise mechanisms of market segmentation, in which fans’ values and authenticities are, equally precisely, sold back to them. And thus who is better placed to produce this material—which by definition must draw on immersion in fan culture and its forms of knowledge and competence—than the fans themselves? (Hills 2002, p. 15).

Dans cette situation d’exploitation de la résistance fanique, les marchés de niches du glitche sont exploités comme des sources de valeur d’usage et d’échange profitable à la propriété intellectuelle. Les équipes de conception vont couramment puiser dans ces niches afin de commercialiser du travail immatériel, des idées, des découvertes, des préférences, des styles de jeu, etc. Ces éléments sont ensuite recodés dans le jeu avant d’être revendus aux fans qui ont participé à les consolider par leur force de jouavail comme ce fut le cas avec l’exemple du *strafe jumping* dans la série *Quake*. Ce faisant, les communautés de fans les plus savantes, expertes et influentes délimitent une sorte d’« élite impuissante » (Tulloch et Jenkins cité dans Hills 2002, p. 12) isolée à travers des marchés de niche qui sont ensuite exploités de manière routinière selon les besoins de l’industrie. L’embauche des glitcheurs de mapMonkeys par les développeurs de *Call of Duty : Modern Warfare 3* traduit bien ce phénomène. D’un côté, le studio capitalise sur les compétences professionnelles des glitcheurs lorsque celles-ci s’annoncent profitables pour leur budget et pour leur image de compagnie « près de leurs fans ». De l’autre côté, il condamne et dénigre sévèrement les pratiques du glitche lorsque ces dernières deviennent dommageables. C’est ce qu’illustrent deux déclarations publiques énoncées sur Twitter le 17 et le 18 novembre 2011 par Bowling de Infinity Ward en réaction à une montée des usages du glitche suite à l’embauche médiatisée de glitcheurs de mapMonkeys qui, de toute évidence, a incité d’autres contre-joueurs à partir à la chasse :

Any attempt to cheat, hack, or glitch in #MW3 will not be tolerated. 1600+ bans issued. Updates in works. Please cont.[inue] to report offenders.

Every ban unique to the level of douchiness of the offense. The greater the douche the greater the length. PermaDouche possible (Bowling cité dans Meades 2015, p. 111).

Manifestement, les glitcheurs contre-jouent sur le seuil poreux entre la transgression et le conformisme, le jeu libre et le jouavail, l’appropriation et l’exploitation, l’anarcho-communisme et le néolibéralisme ainsi qu’entre la paralogie autonomisante qui redirige l’expérience par opposition à l’innovation marchandable menant au recodage du jeu. Alors que

l'on pourrait s'attendre à ce que le glitche soit en déphasage total avec l'industrie, la conceptualisation du glitche comme marchandise exploitée au sein d'une contre-jouabilité innovante permet d'expliquer que l'erreur a tendance à être remise en phase avec l'économie culturelle et politique du système des marchandises vidéoludiques. En référence à ma *Carte ludo-politique du glitche*, on peut affirmer que, pour les exploiters, le glitche favorise la renégociation des objectifs de jeu et la domination des adversaires. Dans l'optique des compagnies, il assiste le contrôle du budget et de l'image publique en plus de servir l'amélioration des jeux. On retrouve le même constat derrière l'idée d'ambiguïté du bruit où la corruption du signal peut devenir une source de sécurisation du message, de stabilité du signal et d'efficacité cybernétique pour la rétroaction. Là où la transgressivité de la contre-jouabilité innovante apparaît entrer en friction avec la commercialisation de produits vidéoludiques défectueux, on observe plutôt à une synergie technique, économique et politique. Cette dernière se manifeste sur un fond de célébration des produits aberrants, d'enthousiasme pour l'exploitation du jouavail, d'enrichissement de l'aura du jeu imparfait et de revitalisation des valeurs d'usage et d'échange. Alors que le glitche reflète des rapports d'exploitation, des conditions de travail discutables, des manipulations opportunistes des valeurs ainsi qu'un assujettissement à un programme idéologique déshumanisant, il est tout de même l'objet d'une profonde fétichisation techno-culturelle. Dans cette perspective, on peut argumenter que la fascination non-critique pour le glitche est la manifestation d'un fétichisme de la marchandise transposé sur l'erreur vidéoludique.

### **8.3. Fétichiser le fantôme**

Dans son chapitre « Game Glitch », Krapp pose une question fondamentale à laquelle l'idée de fétichisation apporte des réponses :

The problem of the glitch, the unavoidable chance factor that introduces mistakes and noise, is thus only too well known among gamers. The interesting question for the history of computing is why—despite steadily rising storage, better and quicker processors, and all kinds of technical advances in software and hardware—a veritable *cult of the glitch* developed nonetheless, including the cult of 8-bit game sounds. When and how does visual, acoustic, and audiovisual raw material that is way below the technically possible become an aesthetic choice? (Krapp 2016, p. 214; je souligne).

L'existence d'un « culte du glitche » fasciné par les aberrations de la matérialité vidéoludique peut se concevoir comme un engouement culturel à deux tendances ludo-politiques. La première est celle de la contre-jouabilité paralogique. Le glitche est célébré en tant qu'artefact post-procédural pour ses valeurs d'usage. Il s'envisage comme un moyen de nourrir une exploration, une redirection et une créativité métaludique. Cette facette de l'activation et de l'attraction culturelle du glitche a été le centre d'intérêt du tracé artistique. La seconde posture de ce culte concerne la contre-jouabilité innovante. Le glitche est idolâtré pour ses valeurs d'échange et ses retombées économiques en matière de renégociation, de domination, de contrôle et de recodage. Dès lors, il se trouve réifié à l'état de marchandise fétiche. Les implications idéologiques de la fétichisation marchande du glitche méritent quelques approfondissements afin de mettre en lumière l'un des principaux potentiels ludo-politiques du glitche.

De manière générale, un fétiche désigne un objet construit qui posséderait une identité, un pouvoir magique et des qualités animistes intrinsèques en vertu de certaines croyances. Pour Marx, les marchandises sont des fétiches parce qu'elles agissent comme des figures fantastiques, des « hiéroglyphe[s] socia[ux] » ([1867] 1993, p. 85) ou encore des « sortilèges qui voilent d'une brume fantomatique les produits du travail accompli sur la base de la production marchande » (p. 87). Parce que le système des marchandises dissimule le processus de construction social par lequel se fabriquent les objets et s'opère l'abstraction du travail utile en valeur d'échange, l'économiste relève que les productions humaines « semblent être des figures autonomes, douées d'une vie propre, entretenant des rapports les unes avec les autres et avec les humains » (p. 83). L'objet devient étranger à son propre créateur et le développement opaque de sa valeur se mystifie à l'image un phénomène naturel et non-humain. L'obsession pour la valeur d'échange plutôt que pour la valeur d'usage dépossède les biens de leur caractère sensible, matériel, physique, fabriqué, humain et social.

Le caractère cryptique que Marx attribue aux marchandises du capitalisme se transpose à travers la relation de fétichisation entre les exploiters de glitches et leurs glitches. Ce que je nomme le « fétichisme du glitche » correspond à l'illusion que l'artefact représente un fantôme dans la machine qui serait dotée d'une autonomie, d'une subjectivité et d'une vie personnelle qui répondent d'une réalité suprasensible et d'un système de valeurs complètement extérieur à l'humain. Le problème de cette conception fantasmagorique réside dans la production d'une

illusion laissant présager que les glitches ne seraient pas le produit du travail des concepteurs ou du jouavail des glitcheurs. Or, cela est faux. Au contraire, le glitche est la matérialisation d'opérations intellectuelles, de procédés de fabrication manuels et d'efforts sensori-moteurs non-triviaux qui s'ancrent au sein d'une force productive de travail ou de jouavail spécifique à la production et à la consommation du jeu vidéo dans le cadre du néolibéralisme. Sa présence dans les jeux est garant des signes-traces des impératifs économiques de développement, d'un travail précipité, de l'erreur humaine, d'un sabotage (in)volontaire, d'une contre-jouabilité méticuleuse et de la main (in)disciplinée à la pâte. Il fait écho à l'exploitation de la force de jouavail des « payeur-testeurs » (Scorpia 1994, p. 58). Loin d'être un simple fantôme, il est le produit d'un processus de construction socio-économique et ses valeurs d'usage sont le fruit d'un travail et d'un jouavail utiles bien tangibles. La détermination de ses valeurs d'échange (ressources ludiques, revenus en argent, capital de jeu, etc.) est le résultat d'une abstraction du quantum de travail et de jouabilité qui découle d'un choix de design, d'une décision d'affaires, d'un geste de contre-jouabilité et d'une négociation sociale entre plusieurs acteurs (chasseur de glitches, concepteurs, joueurs réguliers, journalistes, artistes, chercheurs, etc.). Le fétichisme du glitche agit comme un voile obscur qui masque l'ensemble des dimensions matérielles, humaines, laborieuses et économiques de l'objet au profit d'un envoutement pour son caractère spectaculaire, magique et miraculeux qui échappe à l'entendement et au contrôle.

Ce fétichisme du glitche se dénote de manière plus problématique dans les études vidéoludiques à travers ce que j'appelle les théories mimétiques du glitche. Ces dernières conceptualisent les erreurs ludiques comme une forme d'expression subjective de la machine qui est personnifiée à l'image d'un être vivant doté d'une vie propre et d'aptitudes communicationnelles anthropomorphes. Sous ce cadre de pensée, le glitche obtient des qualités vivantes, organiques, animistes et fantasmagoriques qui imitent des phénomènes naturel et humain. Plusieurs formulations conceptuelles traduisent un tel envoutement hypnotique pour l'objet. Par exemple, dans leur chapitre « Glitch », Goriunova et Shulgin posent d'abord le glitche en tant qu'« événement dysfonctionnel qui permet une perspective au-delà de l'esthétique informatique coutumière, omniprésente et extraterrestre » pour ensuite rattacher cette hypermédiateté à quelque chose de vaporeux : « Bien qu'un glitche ne révèle pas la

véritable fonctionnalité de l'ordinateur, il montre la conventionalité fantomatique des formes par lesquelles les espaces numériques sont organisés » (2008, p. 114).

Au sein de son texte « Enjeux expérimentiels de bugs vidéoludiques », Robert conceptualise le bogue non-bloquant comme une « finalité sans fin » qu'il décrit au moyen d'un vocabulaire qui témoigne de l'enchantement : « S'enracinant entre les lignes de codes d'un programme informatique, sa provenance est à chaque fois mystérieuse, en tant qu'il se montre sans avoir d'autre fin que lui-même dans les réalités virtuelles de jeux vidéo » (2013, p. 6). Pour sa part, Jaroslav Švelch réfléchit la manière dont les « glitches animent l'inanimé » (2014, p. 2545).<sup>21</sup> Ajoutons que dans les pensées respectives de Goriunova et Shulgin (2008, p. 111), Jaroslav Švelch (2014, p. 2545), Jan Švelch (2015, p. 57) et Krapp (2016, p. 216), le glitche est défini comme un phénomène autonome régi par ses propres lois. À ce titre, le glitche incarne l'agentivité de la simulation, l'expression d'une subjectivité machinique, la manifestation véritable de l'esthétique du logiciel et les conditions matérielles du jeu vidéo comme forme d'art.

Dans le second chapitre de son mémoire de maîtrise intitulé « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016), Demeilliez s'intéresse au potentiel de révolte du glitche sur le plan de l'expérience esthétique. L'une de ces formes de révolte est nommée la « révolte métaphysique ». Elle désigne l'embranchement d'une relation abstraite avec la beauté, l'inconnue et l'incompréhensible propre à un plan de réalité qui demeure ontologiquement inaccessible, c'est-à-dire le monde du logiciel :

Ainsi, on a tôt fait de voir dans le glitch l'intervention d'un invisible, celui d'une entité supérieure et toute puissante : le programme. Dans le monde virtuel qui est une représentation du monde physique, le programme tient lieu d'espace métaphysique. Le glitch est ainsi une réintroduction du sacré dans un médium qu'on pensait tout à fait trivial au premier abord (Demeilliez 2016, p. 77).

Selon Demeilliez, la sensibilité métaphysique développée par les falsifications du glitche s'exprime à travers son appartenance aux « apparitions inexplicables », à l'« iconographie

---

<sup>21</sup> Lorsqu'il cite des commentaires de joueurs destinés à rationaliser la présence de glitches, Švelch met en lumière la tendance des utilisateurs à personnifier le moteur de jeu et l'apparition de glitches. Voici deux citations de joueurs rapportées par l'auteur : « “Developers must have put a very angry poltergeist in the game instead of physics” (of Skate 3) or “Thank you Euphoria” (of RDD, Euphoria being the physics engine employed in [Red Dead Redemption]) » (2014, p. 2545).

occulte », aux « légendes urbaines », aux « événements paranormaux effrayants », aux « intervention[s] magique[s] » et aux « scènes étranges » (2016, p. 77). En réintroduisant ainsi de l'inexplicable dans la froideur mathématique des technologies, le glitche se présente comme « figure de messie d'un certain renouveau du magique dans nos sociétés » (p. 78). Suivant cette ligne de pensée, l'auteur conclut son mémoire au moyen de la métaphore du glitche comme « pépin » (au sens biologique) qu'il présente comme une comparaison adéquate :

En effet, le pépin est une graine, qui si elle est plantée donnera la vie, fera pousser une plante, un arbre, qui à son tour donnera des fruits. Il en va de même avec le glitch, qui, s'il semble être un obstacle, une imperfection dans la mécanique d'ensemble d'un système de règles pensé pour le joueur, est en réalité une ouverture qui va permettre de décupler les possibilités du jeu en y intégrant des mécaniques aléatoires, voire chaotiques, ainsi qu'une esthétique tout aussi incontrôlée (2016, p. 116).<sup>22</sup>

Bien que les déclarations précédentes fournissent des éclairages enrichissants du point de vue de l'ontologie, de l'attraction et de l'expressivité esthétique de l'artefact, elles sont le reflet d'un fétichisme du glitche. En focalisant de brillantes manières leur attention analytique sur les formes abstraites de l'artefact, les théories mimétiques du glitche se laissent quelque peu emporter par leur propre fétichisation. Ce faisant, elles ont négligé le statut de marchandise du glitche tout en contribuant à épaissir l'angle mort théorique qui masque les rapports économiques d'exploitation qui assurent son effervescence culturelle en tant que fétiche. Afin de contrebalancer cet intérêt pour les caractères mimétiques, métaphysiques, anthropomorphes et naturels de mon objet d'étude, j'estime crucial d'attirer le regard analytique sur sa substance mécanique, physique, laborieuse, humaine et sociale. Ultimement, le glitche reste une création qui émane du corps en action. Il est une construction collective et une denrée matérielle rattachée à des conditions de travail et de jouavail de nature intellectuelle, physique et immatérielle. Sa matérialisation est le fruit d'efforts cognitifs et sensori-moteurs tangibles. Oblitérer le caractère sensible et incarné du glitche prive la théorie critique du jeu vidéo d'une réflexion ludo-politique

---

<sup>22</sup> Demeilliez nuance aussitôt la relation au pépin à la fin de sa conclusion : « Si son origine est parfois cryptique et suscite des fantasmes chez les joueurs comme chez les concepteurs qui y voient la manifestation d'une âme dans la machine, du fantôme dans la coquille désincarnée de l'ordinateur, le glitch n'aura toujours qu'une origine : l'erreur humaine » (2016, p. 116). On ne peut être plus d'accord avec l'auteur sur ce point qui dans l'ensemble de son mémoire reste beaucoup moins exploré que la part ontologique et fantomatique du glitche.

profonde à propos des relations d'opposition et de complicité entre le jeu vidéo, la jouabilité, les erreurs ludiques et le programme idéologique et économique du néolibéralisme.

L'approche marxiste conçoit l'obsession pour les marchandises comme le symptôme d'une aliénation. La marchandise devient un objet de désir substitut cherchant à jouir d'une exploitation économique.<sup>23</sup> Paradoxalement, le consumérisme devient une façon pour l'individu de se réappropriier les fruits de son travail qui lui ont été dérobés et qu'on lui revend plus cher via 1) l'abstraction quantitative du travail humain, 2) la détermination artificielle et gonflée de la valeur d'échange<sup>24</sup> et 3) l'extraction de la plus-value sous forme de profit.<sup>25</sup> Si la possession des marchandises prend autant d'importance sous un système capitaliste, c'est justement parce que l'objet « renvoie aux hommes l'image des caractères sociaux de leur propre travail comme des caractères objectifs des produits du travail eux-mêmes » (Marx [1867] 1993, p. 82). Posséder ces fétiches s'accompagne alors d'une fausse promesse, celle de pouvoir déchiffrer et incarner sa propre valeur socio-économique comme individu au sein d'un ordre en apparence naturel qui semble régir le rapport entre les choses et les humains. Pour Marx, cette aspiration est un piège puisque la valeur est une abstraction mathématique du travail humain déterminée par les rapports d'échange entre les producteurs et le marché. Le désir individuel et collectif de se faire valoir par l'entremise des marchandises instaure la force de production et de consommation de valeurs d'échange comme les principaux moteurs d'individualisation, d'auto-réalisation et de

---

<sup>23</sup> La notion de fétiche dans la psychanalyse freudienne est l'occasion d'apporter une clarification. Dans son ouvrage *Trois essais sur la théorie de la sexualité* ([1905] 1962), Freud traite le fétichisme en tant que « cas dans lesquels l'objet sexuel normal est remplacé par un autre en rapport avec lui et qui n'est nullement approprié au but sexuel. [...] Le substitut de l'objet sexuel est généralement une partie du corps peu appropriée à un but sexuel (les cheveux, les pieds) ou un objet inanimé qui touche de près l'objet aimé et, de préférence, son sexe (des parties de ses vêtements, son linge) » (p. 38). Le pont entre le fétiche et la marchandise se joue précisément dans ce rapport de substitution et de fixation du désir sur un objet inapproprié. Simultanément, ce dernier représente, satisfait et fait écran à une expérience passée et oubliée au sein de laquelle s'est formé un fantasme n'ayant pas mûri.

<sup>24</sup> Pour renchéir davantage sur le caractère construit, arbitraire et obscurantiste de ce processus de détermination de la valeur, Marx souligne que les « différentes proportions selon lesquelles différents types de travail se trouvent ramenés par réduction à l'unité de mesure que constitue le travail [moyen] simple, elles sont établies au terme d'un processus social qui se déroule dans le dos des producteurs, si bien que ceux-ci s'imaginent qu'elles ont été données par la tradition » ([1867] 1993, p. 50-51). Cette observation critique l'acceptation tacite selon laquelle la valeur d'échange serait une donnée naturelle alors qu'en réalité celle-ci est construite et modulée par les lois du marché.

<sup>25</sup> Lorsque Hill raisonne la notion de valeur d'échange dans l'optique des cultures de fan, il précise les tenants et aboutissants de la pensée marxiste de la valeur : « From a Marxist perspective, it is 'exchange-value' which destroys the uniqueness of objects while also fixing them with a cost which is always inflated above the actual costs of production and labour (this 'surplus value' being extracted as capitalist profit, and thereby estranging workers from their own labour). In other words, exchange-value is the unnatural imposition of a capitalist system, while use-value is its alibi, and the remnant of non-capitalist practice » (2002, p. 8).

socialisation. Le fétichisme des marchandises signifie alors une déshumanisation commerciale de soi et de l'autre à travers des fluctuations objectivées de valeurs d'échange au sein de sphères d'activité sociale conçues comme différents libres marchés. Hills explique cette dépossession :

Exchange-value deforms both 'men and things' since it suggests that all objects are interchangeable through the medium of money, and also, ultimately, that men (and women) become objects that can be bought and sold under capitalism. As exchange-value colonises social and cultural relations, it reduces everything to a logic of purchasing power, including education (pay-per-view lectures?) and love (we start to think of ourselves as competing for a partner on the 'love market'[...]) (2002, p. 8).

Transposée dans le monde du jeu vidéo, cette condition néolibérale permet d'envisager le glitche comme marchandise fétiche par laquelle un exploitateur peut bonifier son entreprise, son identité, ses relations sociales, sa dotation en capital de jeu et ses avoirs matériels. Le glitche devient une valeur d'échange cultivée et dépensée dans le cadre d'opérations entrepreneuriales basées notamment sur la réparation du design de jeu, la création de contenus originaux, la gestion de l'image publique, l'acquisition d'influence sociale et l'exercice d'une agentivité culturelle. Fétichiser les glissements du système au moyen d'une contre-jouabilité innovante alimente un aveuglement à l'égard des mécanismes d'exploitation économique auxquelles se soumettent les travailleurs et les jouavailleurs lorsqu'ils abusent du glitche à des fins commerciales. Cette attitude fait écran aux conditions de travail difficiles avec lesquelles négocient les créateurs de jeu. Elle voile une forme d'objectivisation capitaliste de la force de jouavail des glitcheurs-testeurs. Elle dissimule la dénaturation des valeurs d'usages codifiés dans les jeux ainsi que la dévaluation du quantum de jouavail des victimes du glitche. L'obsession pour la valeur d'échange des stratégies dégénératives ne fait pas que couper le glitcheur d'une partie de sa force de production. Elle le dépouille d'une autonomie, d'une liberté et d'une créativité par rapport à la manière de mettre sa force productive de jouavail à contribution du commun vidéoludique et de la culture. Plutôt que de chercher une gratification auto-suffisante à travers l'appropriation du jeu et le façonnage de valeurs d'usage alternatives, l'exploiteur sacrifie l'incertitude du jeu pour jouavailler à développer des valeurs d'échange qui promettent des retombées socio-économiques ultérieures (optimisation des pointages, accumulation de ressources ludiques, bonification des statistiques de jouabilité, obtention de trophées, gain de capital de jeu, etc.). Le jeu n'est plus une fin tangible en soi par laquelle la contre-jouabilité permet de créer des usages, d'affirmer son indépendance et d'acquérir une

agentivité pour transformer la culture. Il devient un moyen abstrait et déshumanisé pour quantifier son identité afin de prendre part aux deux principaux catalyseurs d'expression individuelle et d'interactions sociales dans un contexte néolibéral: produire et consommer des valeurs d'échange.

Le fétichisme du glitche se présente comme un assujettissement pris pour libération. Alors que la transgression s'appréhende comme un outil pour se façonner une identité distincte grâce à la mise en œuvre de façons alternatives de dominer l'adversaire et de remporter des parties de jeu, l'exploiteur reste tout de même soumis aux logiques marchandes commandées par l'industrie du jeu vidéo. L'impression de clairvoyance, d'auto-réalisation et d'émancipation par l'entremise de l'accumulation de valeurs d'échange ludiques renforce le système détourné, c'est-à-dire la soumission des glitcheurs au monde des marchandises et à la réification mercantile des « rapports impersonnels entre des personnes et [des] rapports sociaux entre des choses impersonnelles » (Marx [1867] 1993, p. 83-84). Les interactions sociales entre les joueurs, les glitcheurs et les concepteurs sont réifiées et instrumentalisées comme des manières de cultiver du capital de jeu. À certain égard, moi-même je cultive du capital universitaire à partir du glitche et du capital de jeu des glitcheurs, mais avec un souci de contribuer au commun vidéoludique via le partage d'un discours critique au sein de la communauté de pratique. Par le fait même, les fruits économiques du glitche sont envisagés comme les garants des rapports sociaux. C'est justement cette dépersonnalisation des relations interpersonnelles qui pousse des glitcheurs de *Destiny* qui ne se connaissent pas à former des trios le temps d'une fraude fictionnelle mutuellement bénéfique. Chacun des intervenants profite de l'autre et du glitche pour cultiver illicitement des engrammes rares afin de mieux performer au sein de l'économie virtuelle, d'acquérir du capital de jeu puis d'optimiser leur rendement dans un contexte multi-joueur. Plutôt qu'une façon unique d'exprimer son identité, on assiste à une intériorisation radicalisée des normes et des structures du système des marchandises vidéoludiques construit par l'industrie du jeu vidéo (hiérarchisation des objets de valeurs, abstraction du quantum de jouavil, détermination du temps de jeu moyen simple, structuration des profils de joueur, tableau de performance, système de trophées, etc.). Loin de transformer le jeu et la culture, les exploiters canalisent en eux les structures et les conditions du néolibéralisme qui sont codées dans le jeu pour les rematérialiser avec plus de détail dans l'espace social.

Cette obsession pour la marchandise que vient satisfaire le glitche représente moins l'aboutissement d'une rébellion contre le système et l'industrie que l'accentuation d'un asservissement à sa philosophie néolibérale à laquelle le glitcheur a trouvé un moyen de participer de façon optimisée (et qui sert souvent l'industrie en retour). Dans cette perspective, le monde du jeu vidéo en générale ainsi que le glitche en particulier sont pleinement imbriqués aux systèmes des marchandises qui dynamisent l'effet politique du capitalisme sur la condition humaine. Démystifier les rouages de cette intrication et identifier là où ceux-ci sont retournés contre le système représentent deux étapes analytiques majeures pour cerner l'ambivalence ludo-politique du glitche. Dans une plus large mesure, de telles initiatives de recherche aideront à raffiner une conceptualisation du jeu vidéo comme outil et espace de politisation.

#### **8.4. Dur labeur**

Conceptualisée par les prismes du bruit et de la marchandise, la notion de glitche vidéoludique obtient une nouvelle profondeur qui la prédispose à l'analyse de ses potentiels ludo-politiques ambivalents. Pour concrétiser ce raisonnement, je propose de bonifier la définition du glitche que j'ai introduite au début du tracé conceptuel amorcé au chapitre 1 (voir p. 115-120) :

Dans la culture du jeu vidéo, le glitche désigne un dérapage comportemental observable (1), de nature ornementale ou fonctionnelle (2), qui est interprété dans un contexte donné (3) comme un *bruit* non-bloquant émergeant au sein de la matérialité vidéoludique (4) et dont les glissements *laborieux* de sens et d'utilisation (5) transforment la marge de liberté disponible pour la contre-jouabilité paralogique ou innovante (6).

Le premier des deux ajustements apportés concerne la quatrième portion de la définition. J'ai interchangé le concept de « contingence » pour celui de « bruit ». Premièrement, cette transposition offre une meilleure circonscription du domaine du glitche. La possibilité d'argumenter en référence à différents types de bruit (technique, ergodique, sémantique et culturel) représente une occasion de raffiner l'analyse du glitche en discernant son champ d'application avec plus d'acuité. Pareillement, la proximité avec les concepts d'information, d'entropie, de redondance et d'interférence (ou de parasite) invite une conceptualisation en résonance avec les mécanismes de régulation et de contrôle du signal. Contrairement à la notion d'accident qui est plus proche de la brisure, de l'interruption et de l'arrêt, le bruit offre

la possibilité d'analyser le glitche sous l'angle des conditions d'improbabilité d'un état de jeu spécifique en comparaison avec les états de jeu antérieurs, anticipés, souhaités ou possibles.

Deuxièmement, le concept de bruit incorpore les principes de la contingence de sorte que l'on conserve le rapport événementiel propre à l'aléatoire, à l'incontrôlable, à l'imprévisible et à l'accident. Ainsi, le gain de précision s'articule sur le plan du caractère hautement labile du bruit. Selon les contextes et les agents en présence, le bruit peut être tout aussi destructif que constructif, dérégulateur que régulateur, assouplissant que rigidifiant. La flexibilité du concept s'annonce en parfaite adéquation avec la pluralité des expériences du glitche ainsi que le dynamisme de son processus de co-construction social. Plus encore, la modification suggérée nuance (sans l'évacuer) la connotation négative, malheureuse et catastrophique sous-jacente à l'idée d'accident en ouvrant sur des strates de sens reliées au caractère utile, esthétique et constructif du bruit. Dans le même ordre d'idée, les réflexions sur la poétique et la politique du bruit ont été l'occasion d'insister sur la capacité du glitche à transgresser autant qu'à servir les logiques cybernétiques des systèmes. Ce faisant, une théorisation en référence au bruit est tout à fait cohérente avec l'ambivalence entre le chaos redirectionnel de la contre-jouabilité paralogique et la rigidification de l'ordre ludique prônée par la contre-jouabilité innovante. Dans la mesure où le rapport au bruit est mieux outillé pour rendre compte de cette double potentialité, on cristallise une définition avec une portée analytique significativement plus grande pour appréhender les problématiques ludo-politiques du glitche.

Le second amendement s'articule au cinquième fragment énonciatif. En reconnaissant que les glissements de sens et d'utilisation du glitche sont « laborieux », j'intègre une dimension économique et politique dans ma théorisation du glitche. Cet ajout est primordial pour mon argumentation pour quatre raisons. Premièrement, il attire l'attention sur l'idée que le glitche répond à des besoins humains. Notamment, la possibilité de réaliser des économies lors de la phase de développement, d'améliorer des éléments de design, de créer des contenus web, de bâtir des réputations d'expert, d'exercer de l'influence ou encore de mettre en œuvre des stratégies dégénératives pour générer des capitaux. Ainsi, là où les études vidéoludiques se sont majoritairement focalisées sur les valeurs d'usage de l'artefact, ma proposition théorique ramène au premier plan le fétichisme du glitche articulé autour de ses valeurs d'échange. Deuxièmement, ma précision permet de garder à vue l'intrication de l'objet d'étude non

seulement avec la matérialité vidéoludique, mais aussi avec les exigences mentales, gestuelles et sociales sous-jacentes au travail et au jouavail des corps humains responsables de sa matérialisation dans les jeux vidéo et la culture. Pour reprendre les mots de Overweg, un artiste du glitche dont le travail a été abordé au chapitre 4 (voir p. 237-239) : « Games are still created by humans. When they forget something due to a human error glitches can appear, thus glitches are the most human aspect of gaming ».<sup>26</sup> L'inclusion du rapport au travail dans ma définition rappelle le processus incarné et social de fabrication conférant au glitche son statut d'artefact ou de marchandise. Troisièmement, la bonification suggérée permet de concevoir le glitche comme un objet de production et de consommation dont les valeurs génèrent des impacts esthétique, social et économique sur l'évolution des jeux et de leur jouabilité. Révisée de cette façon, ma définition apparaît plus sensible à l'évaluation des ramifications idéologiques attribuable aux jeux de pouvoir qui motivent l'appropriation et l'exploitation du glitche. Quatrièmement, l'inclusion du rapport au travail sert à importer dans les théoriques du glitche vidéoludique les conclusions de Cubitt formulées dans son article « Glitch » au sujet du glitche comme labeur :

Therefore as a preliminary conclusion, while some glitches operate within existing regimes of signification, a-subjective, unintentional, accidental glitches are symbolic acts that work toward the common, that is, a renewed mode of mediation engaging human, natural, and technological processes in their differentiation. They take place in time and are performative, and their use is to restore difference to the indifferent exchange of the market. In all these senses, glitches should be understood not as mere accidents but as labor (2017, p. 31).

Pour Cubitt, le labeur du glitche est de révéler la rugosité des différences qui existe derrière l'objectivisation indifférenciée des individus, des marchandises et des valeurs d'échange qui circulent au sein des économies de libre marché. Dans le cas du jeu vidéo, l'irruption du glitche lève d'abord le voile sur la boîte noire qui dissimule l'assemblage hétéroclite des unités matérielle et logicielle de la machinerie. Par voie de conséquence, il confronte l'économie de l'attention du joueur à deux opérations de lecture et de jouabilité possibles : 1) s'efforcer mentalement d'ignorer l'erreur pour rétablir la lisse fluidité de la communication et préserver la transparence de l'expérience programmée, ou 2) forger une posture d'engagement métaludique et critique pour travailler à partir de la riche granularité de la matérialité vidéoludique afin de créer de nouveaux savoirs(-faire). Les concepteurs et les

---

<sup>26</sup> Les propos de l'artiste peuvent être retrouvés sur son site web personnel à l'adresse suivante : <<https://www.shotbyrobert.com/news-1/article-on-photography-in-videogames>>.

glitcheurs innovants qui décident d'exploiter le glitche-marchandise génèrent une force productive de travail et de jouavail qui œuvre dans le sens du marché. Ce faisant, ils participent au maintien du régime aliénant de la valeur d'échange qui produit de l'indifférenciation entre les choses et les individus qui sont dès lors ramenés à des abstractions mathématiques. À l'inverse, les artistes et les chasseurs de glitches qui s'approprient le glitche-artefact sur l'axe de la paralogie performant une force productive de contre-jouabilité critique qui travaille à contre-sens des logiques striées et uniformisées du marché. Inspiré de Cubitt, on peut affirmer que le labour de ceux-ci valorise la riche diversité du commun vidéoludique en potentialisant des valeurs d'usage différenciées qui renouvellent le champ des possibles interactionnels entre les individus, les technologies et la culture. À cet effet, le glitche travaille à dévoiler, à déconstruire et à subvertir le caractère oppressant de certaines illusions dichotomiques solidifiées notamment par la fétichisation techno-culturelle du glitche telles que : valeur d'usage/valeur d'échange, matériel/immatériel, travail/jeu, physique/numérique, bruit/signal, sens/non-sens, actuel/virtuel, humain/non-humain, perceptible/imperceptible, nature/culture, etc. En retour, l'utilisateur est invité lui aussi à se mettre au travail pour réfléchir, explorer, critiquer et transformer le seuil entre ces polarités artificielles. La force de travail du glitche prend des allures politiques en tant qu'instrument pour déconstruire les abstractions mystifiantes qui régissent le rapport sensible au monde, les interactions sociales et les expériences médiatisées.

Le chapitre qui suit mettra à l'épreuve ces nouveaux éléments définitionnels à travers la construction d'un tracé économique. Il s'agira de dé-fétichiser les mécanismes de co-construction socio-techniques des valeurs d'usage et d'échange de l'objet d'étude. Ce faisant, le labour du glitche vidéoludique sera mis à contribution de l'une des principales fonctions critiques que Betancourt attribut à l'artefact dans son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*: « le rôle critique du glitche dans la création [ou l'interprétation] d'une œuvre médiatique politiquement engagée exige que *le glitche rende apparent l'économie politique produisant l'œuvre qui déraille* » (2017, p. 130). L'exposition de deux grandes logiques marchandes aux caractères ludo-politiques distincts cernera les contours méconnus de l'économie culturelle et politique du glitche.

## Chapitre 9

### Tracé économique : Spéculer sur le marché du glitche

La dé-fétichisation du glitche suggérée au chapitre précédent impose l'élaboration d'un tracé économique spécifique aux transactions de cette espèce singulière de marchandise. Ce neuvième chapitre se dédie à l'élaboration d'un modèle théorique appelé le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Cet outil aura la fonction de cerner la synergie entre les forces productives de travail et de jouavail qui sont responsables de consolider les valeurs d'usage du glitche et de mettre en circulation ses valeurs d'échange. Dans un premier temps, l'argumentation s'appuiera sur les travaux de Bruns (2007), de Jenkins (2006) et de Jenkins, Ford et Green (2013) pour détailler le système économique et culturel de « produsage » (Bruns 2007) sur lequel se bâtit ladite synergie. Les recherches de Ashton et Newman (2011, 2012) et de Meades (2015) seront convoquées pour adapter cette matrice au monde du jeu vidéo ainsi qu'aux conditions d'affluence et d'influence du glitche au sein des jeux, des industries créatives et de la culture. Dans un second temps, je développerai mon circuit en articulant une réflexion critique à propos de trois modèles : 1) la philosophie de testage de jeu de la compagnie Valve (Ambinder 2009), 2) la grille d'analyse des formes de faire soi-même vidéoludique de Genvo (2008) et 3) le schéma des interactions technologie-design-jeu conceptualisé par Lessard (2015).

Dans la suite du chapitre, j'utiliserai mon diagramme pour analyser les processus technologiques, socio-culturels et économiques reliant le glitche au recodage perpétuel des jeux vidéo et aux mutations des habitudes de jouabilité. Je me concentrerai sur deux grandes logiques économiques. Chacune d'elle sera étudiée en fonction de deux tendances dominantes qui caractérisent le produsage. D'une part, je détaillerai une culture de la marchandise marquée par un parasitisme économique. Je reviendrai sur l'exemple du *rocket jumping* dans l'histoire du FPS pour étayer une situation d'exploitation où la popularité du glitche est récupérée pour enregistrer des gains financiers. Ensuite, j'analyserai deux glitches dans l'écosystème *Team Fortress 2 (TF2)* qui ont été hameçonnés dans le cadre d'activités vidéoludiques motivées par l'accumulation de capitaux. D'autre part, j'aborderai une économie du don caractérisée par une forme de mutualisme et d'entraide. Je me référerai au cas du *blast climbing* dans le jeu vidéo *Deadcore* (5 Bits Games, 2014) pour faire état d'une réalité économique où l'industrie récolte

l'intérêt du glitche de manière transparente pour répondre aux préférences de la communauté. Autrement, je retracerai le sort d'une faute de désynchronisation des masques de collision dans *TF2* afin de relater un exemple où deux glitcheurs se sont mobilisés pour offrir gratuitement leur service à l'industrie et à la communauté. À l'aide de mon circuit, l'étude de ces quatre directionnalités transactionnelles du glitche dressera le portrait d'une économie culturelle caractérisée par un tissu de profits et de pertes croisées entre une multitude d'agents techniques et d'acteurs sociaux aux motivations diverses.

### 9.1. Changement de paradigme

Durant les années 1990, les études de fans et les spécialistes des industries créatives ont noté un changement de paradigme qui ne cesse de s'intensifier depuis. La matrice de cette mutation repose sur ce que Jenkins a nommé la « culture participative » dans son ouvrage *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture* (1992). Lorsque l'auteur précise son concept dans son livre *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), il présente la culture participative en tant que « [c]ulture dans laquelle les fans et autres consommateurs sont invités à participer activement à la création et à la diffusion de nouveaux contenus » (2006, p. 331). L'un des principaux moteurs de ce modèle reste la « convergence » qui désigne la mise en place de points d'intersection technologiques, industriels, culturels et sociaux qui transforment la manière dont les publics participent à la circulation des contenus médiatiques. Au cœur de ces métamorphoses, on retrouve

the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, the search for new structures of media financing [...], and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kind of entertainment experiences they want (2006, p. 322).

À l'occasion d'une relecture de la situation proposée entre les lignes de *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Network Culture* (2013), Jenkins, Ford et Green dénotent une intensification de la fluidité des contenus et des modalités de participation :

This shift from distribution to circulation signals a movement toward a more participatory model of culture, one which sees the public not as simply consumers of preconstructed messages but as people who are shaping, sharing, reframing, and remixing media content in ways which might not have been previously imagined. And they are doing so not as isolated individuals but within larger communities and networks, which allow them to spread content well beyond their immediate geographic proximity (2013, p. 2).

Plusieurs facteurs se retrouvent à la source de cette sophistication de la culture participative. Parmi ces causes, Jenkins, Ford et Green évoquent l'efficacité, l'accessibilité et la prolifération des plateformes de partage de l'information et de réseautage social. Les trois chercheurs remarquent aussi que les participants sont de plus en plus éduqués et habiles à manipuler les technologies de production et d'usage afin de créer, de réemployer et de disséminer des contenus. Le raffinement de cette littéracie numérique s'harmonise avec des artefacts médiatiques dont le format est toujours plus léger, mobile et remodelable. Plus encore, la portée transnationale des moyens de communication démultiplie les opportunités d'expression, de dialogue, d'organisation et d'interaction entre une quantité hautement diversifiée d'individus, de groupes sociaux, de communautés et d'entreprises.

Ces conditions de participation augmentées mènent Jenkins, Ford et Green (2013, p. 5-7) à théoriser le modèle du « média circulaire » (*spreadable media*).<sup>1</sup> Cette expression désigne un système qui repose notamment sur la circulation libre du flux d'idées sur plusieurs réseaux sociaux, la dispersion et la mobilité des matériaux médiatiques, la diversification maximale des expériences, la facilitation du partage, l'implication d'une variété d'« intermédiaires de terrains » (*grassroots intermediaries*)<sup>2</sup> et la collaboration entre une pluralité d'agents jouant simultanément plusieurs rôles. Face à la complexification de la circulabilité médiatique, Jenkins,

---

<sup>1</sup> Jenkins, Ford et Green définissent le système du média circulaire en contraste avec l'ancien modèle médiatique qu'ils qualifient par la notion d'« adhésivité » (*stickiness*). Cette dernière désigne un paradigme basé sur différents principes de rétention : ciblage de publics isolés, centralisation de contenus, unification d'expériences préprogrammées, utilisation de données quantitatives massives pour accrocher un maximum d'individus, gestion autoritaire des usages, fortification d'un réseau central, appréhension d'une masse d'observateurs passifs et démarcation nette entre des rôles distincts (producteur, promoteur, distributeur, vendeur, consommateur, etc.). En ce sens, l'adhésivité colle à la métaphore de l'infection, de la contamination et de la viralité en plus d'être associée aux médias lourds, durables, lents et sédentaires comme la pierre ou le marbre. En revanche, la circulabilité se propage davantage dans la métaphore de la mémétique et du mème numérique qui implique la répétition organique et l'appropriation multitudinale des contenus. Dans le même ordre d'idée, elle est reliée aux médias légers, mobiles, éphémères et nomades comme le papyrus.

<sup>2</sup> Dans la pensée de Jenkins, Ford et Green, l'implication et l'influence grandissantes des intermédiaires de terrains représentent un corrélat du média circulaire. Les auteurs conceptualisent ces agents comme des « parties non officielles qui façonnent le flux des messages à travers leur communauté » (2013, p. 7). Ces intermédiaires s'alignent souvent sur le rôle de créateur de contenus dont les activités travaillent souvent dans le sens du programme des industries. Cependant, les trois chercheurs insistent sur l'indépendance de ces agents : « Cependant, ils ne sont pas employés ou régulés par les créateurs de contenu et peuvent également aller à l'encontre des objectifs d'affaires » (2013, p. 7). Dans le monde du jeu vidéo, les glitcheurs comme Delfy qui sont riches en capital de jeu incarnent pleinement le rôle d'intermédiaires de terrain influençant les pratiques des entreprises, en l'occurrence Valve.

Ford et Green reconsidèrent la valeur de l'expression « culture participative » et migrent partiellement vers l'emploi du terme « culture réseau » (*networked culture*) :

[W]e are revising the concept of participatory culture to reflect the realities of a dramatically altered and still-evolving mediascape. We are moving from an initial focus on fandom as a particular subculture to a larger model that accounts for many groups that are gaining greater communicative capacity within a *networked culture* and toward a context where niche cultural production is increasingly influencing the shape and direction of mainstream media. We are moving from focusing on the oppositional relationship between fans and producers as a form of cultural resistance to understanding those roles as increasingly and complexly intertwined. We are moving from a celebration of the growth of participatory opportunities toward a view tempered by concern for the obstacles blocking many people from meaningful participation (2013, p. 36-37; je souligne).

Afin de cerner les modes d'opération, l'entrelacement des rôles et les dynamiques économiques de cette culture réseau, je me tourne du côté d'un acte de colloque de Bruns intitulé « Prodsusage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation » (2007). L'auteur s'intéresse à la modification des logiques de production et de consommation de contenus qui se manifeste dans une pluralité de champs d'activités : réseautage social, gestion collaborative des savoirs, pratiques co-créatives, journalisme citoyen, développement de logiciels à code source ouvert et les jeux vidéo multi-joueurs en ligne. Selon lui, le paradigme associé aux sociétés industrielles et post-industrielles ne correspond plus à la société de l'information. Les principes séquentiels de la chaîne de production fordiste traditionnelle opérée par des actants aux rôles isolés (production → distribution → consommation) est un système qui ne reflète plus la manière dont circule l'information à travers les technologies de communication. Afin de théoriser ces changements, le chercheur propose la notion de « produsage ». Ce mot-valise joint les termes « production » et « usage » pour signifier l'indissociabilité et l'indiscernabilité qui règnent désormais entre les deux domaines. Le néologisme insiste sur l'idée que la production génère des usages et qu'en retour les usages déploient une force de production qui crée de nouveaux usages, et ce, dans un cycle d'innovations perpétuelles où se brouille la frontière entre la production et la consommation. À ce propos, le travail de Bruns s'aligne directement sur les observations de Jenkins, Ford et Green pour qui le « processus continu de réutilisation et de recirculation érode les divisions perçues entre la production et la consommation » (2013, p. 27).

L'érosion des limites entre la production et la consommation entraîne l'effritement de la distinction entre les rôles de « producteur » et d'« usager ». Afin de traduire cette ambivalence

dans le vocabulaire, Bruns dénomme « produsagers » les acteurs de ce paradigme. Le chercheur respecte ainsi l'idée que « la production d'idées se déroule dans un environnement collaboratif et participatif qui brise les frontières entre producteurs et consommateurs et permet à tous les participants d'être des utilisateurs autant que des producteurs d'informations et de connaissances » (2007, p. 101). Par ailleurs, le concept de produsager insiste sur la labilité entre les multiples positions accessibles au participant. Il traduit ainsi l'une des caractéristiques centrales du produsage, c'est-à-dire le « mouvement fluide des produsagers entre les rôles de dirigeants, de participants et d'utilisateurs de contenu – ces produsagers peuvent avoir des antécédents allant du professionnel à l'amateur » (p. 101). Par voie de conséquence, la production ne se relaye plus par l'entremise d'individus ou d'équipes de travail qui agissent comme des points de distribution séparés et autonomes. Dans le paradigme de produsage, les produits sont constamment réutilisés, reformulés et remis en circulation par un vaste réseau d'acteurs interconnectés. Ainsi, on assiste à l'émergence d'une « génération de contenu plus large et distribuée par une large communauté de participants » (p. 101).

Dans la mesure où les produsagers participent toujours plus activement à « la construction et à l'extension collaboratives et continues de contenus existant en vue d'améliorations futures » (p. 101), Bruns précise que les produits ne sont plus des marchandises fermées et finales. Ces dernières prennent davantage la forme de services, d'information et d'artefacts qui sont « toujours inachevés et continuellement en développement - un tel développement est évolutif, itératif et palimpsestique » (p. 101). Dans cette situation de développement ouvert et participatif, la conception des artefacts découle d'une auteurialité collaborative. À ce titre, la rigidité de la propriété intellectuelle fait place à un régime d'engagement plus permissif basé sur la méritocratie.

Pour schématiser les principes du produsage, Bruns élabore un modèle théorique intitulé « Collaborative, iterative, evolutionary, palimpsestic user-led content development » (p. 103; Fig. 9.1). La visualisation des relations internes de la communauté de produsage est éclairante à plusieurs égards. D'abord, la dynamique cyclique entre les productions et les usages est représentée par la forme circulaire du diagramme dont les bordures constituent deux flèches courbées pointant en direction opposée et se rejoignant à leur extrémité. À l'intérieur du cercle,

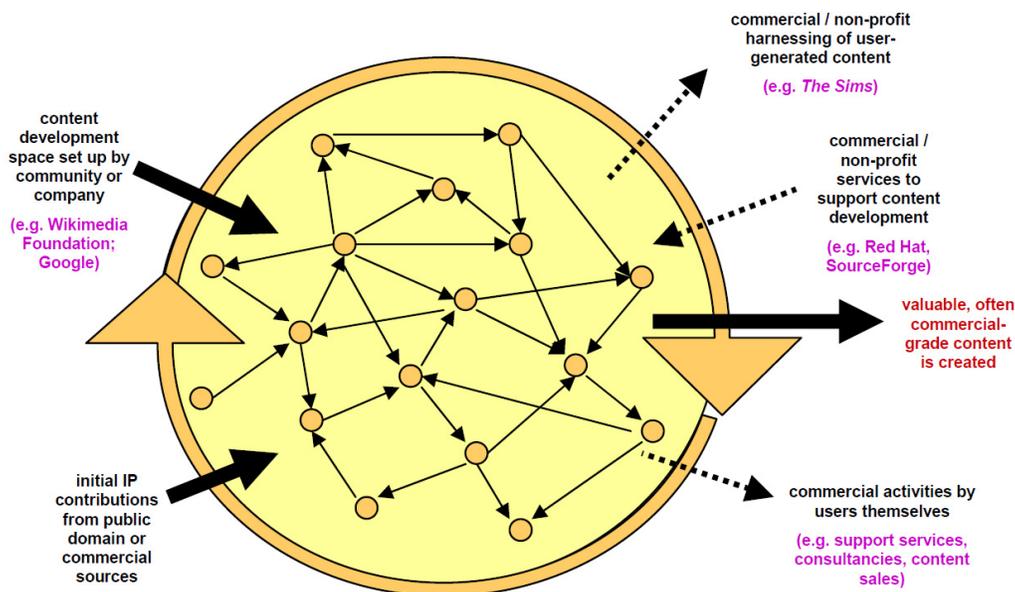


Fig. 1: collaborative, iterative, evolutionary, palimpsestic user-led content development

Figure 9.1 : Diagramme du paradigme de produsage de Bruns (2007, p. 103).

une distribution asymétrique de points interreliés par de multiples flèches forme un réseau. D'un côté, ce dernier illustre la pluralité des agents et des groupes affinitaires impliquée dans le développement collaboratif des produits. De l'autre côté, il représente la fluidité des rôles ainsi que la multiplicité des interactions qui contribuent de manière vivante à la métamorphose continue des artefacts.

En bordure du cycle, on dénote diverses flèches qui désignent des points d'entrées et de sorties par lesquels différentes contributions pénètrent et émergent du système. Deux points d'entrée dans la portion de gauche renvoient à la mise en place d'espaces pour le développement de contenus ainsi qu'à la mise en circulation de produits sécurisés par la propriété intellectuelle. Un troisième point de contribution en haut à droite est représenté par une flèche pointant à l'intérieur du modèle. Il désigne l'apport d'un service (commercial ou sans but lucratif) destiné à assister le produsage de contenus. Parmi les points de sortie (flèche pointant vers l'extérieur), Bruns formalise l'exploitation desdits contenus générés par les utilisateurs, les activités économiques des usagers et la création de nouvelles marchandises à part entière. Chacune de ces flèches évoque différentes dynamiques d'appropriation et d'exploitation qu'il s'agira

d'étudier dans ce chapitre. Avant de procéder à ces analyses, il importe de cerner la manière dont se traduisent les principes du produsage dans la culture vidéoludique.

### 9.1.1. Produsage vidéoludique

Le média vidéoludique est au cœur de la transition paradigmatique vers le modèle du produsage et du média circulaire en contexte de culture réseau. Dans la pensée de Bruns, le jeu vidéo multi-joueur en ligne est le reflet par excellence de ce glissement. Selon lui, l'émergence de modèles d'affaires accordant une place centrale à la force de production des communautés de fans en un facteur déterminant :

As computer gaming moves into connected online spaces, games producers are increasingly reliant on the participation of gamers as content creators. The computer games paradigm has shifted from producing strict narrative structures which are played out by gamers, to providing a rich narrative and social environment in which multiple gamers cooperate in creating their own narrative paths, building on cues placed in the game by its developers or by other users. Additionally, gamers are also increasingly involved in the development of additional content for the games themselves (2007, p. 100).

L'observation de Bruns corrobore la cristallisation de la nouvelle économie culturelle du FPS que j'ai détaillé à travers l'introduction de ma thèse en référence aux travaux de Manovich (2001) et de Morris (2003) sur l'approche commerciale de id Software.<sup>3</sup> Depuis l'initiative de cette compagnie en 1993, il faut reconnaître que la sophistication du paradigme de produsage est venue changer la donne. Suivant Jenkins, Ford et Green, on peut argumenter que l'on assiste à la consolidation de ce que j'appellerai maintenant une « culture vidéoludique réseau ». J'utilise

---

<sup>3</sup> Morris théorise le FPS multi-joueur comme « média co-créatif » (2003, p. 1) en stipulant que les développeurs autant que les joueurs sont responsables de l'assemblage des jeux. Si les séries *DOOM* et *Quake* cadrent dans cette logique de produsage, c'est bien en vertu de certains choix entrepreneuriaux de id Software : ouverture des codes sources, distribution des moteurs de jeu sous la Licence publique générale GNU, mentalité du partagiciel, encensement des logiques d'améliorations perpétuelles, promotion des contributions faniques, etc. Ce modèle d'affaires fait place à une auteurialité collaborative à plusieurs facettes. Les collaborateurs sont variés et jouent des rôles multiples (développeurs, programmeurs amateurs, pirates informatiques, modificateurs de jeu, coureurs vidéoludiques, créateurs de machinimas, etc.). Plusieurs points d'entrée stimulent la participation fanique (accès aux technologies de conception, disponibilité de logiciels tiers assistant les usages créatifs, sites web pour la mise en circulation des contenus d'utilisateurs, etc.). Divers points de sortie servent à capitaliser autrement sur les fans : notamment l'exploitation de services faniques (testeur bêta, identification de bogues, dons de correctifs de jeu par les pirates), la disponibilité d'une main d'œuvre, la programmation de versions améliorées des moteurs de jeu, la découverte de nouvelles fonctionnalités ou encore la commercialisation d'addiciels par d'autres compagnies tels que *Quake Mission Pack No. 1: Scourge of Armagon* (Hypnotic Software, 1997) et *Quake Mission Pack No. 2: Dissolution of Eternity* (Rogue Entertainment, 1997).

cette expression pour désigner un ensemble de plus en plus hétérogène et interconnecté de technologies, de communautés, de moyens de communication et d'espaces sociaux où toutes les parties sont collectivement impliquées dans le développement collaboratif, la circulation et le refaçonnage des marchandises vidéoludiques. L'ouvrage de Meades *Understanding Counterplay in Video Games* (2015) permet de rattacher l'amplification de ce phénomène à l'adoption à très grande échelle du jeu vidéo en ligne. Dans le contexte d'une culture globalisée où les appareils et leurs utilisateurs sont interreliés et connectés sur Internet pratiquement en tout temps, les modalités de production et de distribution des jeux sont significativement altérées :

Video games are often purchased through online systems, require connections and updates to operate, are subject to security challenges that mitigate against unauthorized modifications or piracy, and player behaviour is subject to scrutiny and captured as metric data in order to encourage appropriate play and to inform future designs (Meades 2015, p. 4).

La compagnie de création de jeu Valve se retrouve à l'avant-garde de la radicalisation d'une économie de produsage basée sur le jeu-comme-service et le joueur-comme-contenu. Dans cette nouvelle logique de production, les jeux sont développés en continu au moyen de mises à jour instantanées dont la production est informée par la cueillette et la surveillance des données qualitatives et quantitatives émises par les joueurs. Dans son chapitre de livre « La révolution des jeux sociaux » (2011), Whitson précise les tenants et aboutissants de ce nouveau modèle lorsqu'elle se réfère aux réflexions de Holtman, directeur du développement commercial chez Valve :

Holtman affirme que pour assurer le succès des jeux en ligne [...] il faut repenser la relation avec le client. Traditionnellement, la relation entre développeurs et joueurs est indirecte – le client achète au détail un produit statique. En s'appuyant sur des données quantitatives et sur la « connectivité », les compagnies de jeux vidéo peuvent établir un rapport direct avec le client qui est davantage axé sur le service. Pour mettre l'accent sur le service, il faut non seulement offrir un produit initial (le jeu), mais aussi fournir des mises à jour, telles que des rustines (*patches*), et tenir compte du *feedback* obtenu dans les forums. Valve propose une variante du modèle des jeux sociaux et de leur conception axée sur les données quantitatives, dans la mesure où les services offerts et les améliorations apportées au jeu se basent à la fois sur les modes traditionnels de *feedback* des joueurs et sur les données récoltées en temps réel (p. 63).

Pour ramener le glitch dans l'équation, je renvoie à la philosophie de testage de jeu préconisée par Valve qui est emblématique de cet esprit clientéliste d'amélioration perpétuelle

basé sur la surveillance métrique des comportements de joueurs. Lors de l'édition 2009 du *Game Developers Conference*, Ambinder (un psychologue travaillant chez Valve) a donné une conférence intitulée « Valve's Approach to playtesting : The Application of Empiricism ». <sup>4</sup> De manière générale, l'auteur détaille les méthodes employées par Valve pour tester leurs œuvres. Cette approche appréhende le testage de jeu comme une étape amusante, non-dirigée et ouverte. Cette phase de développement en continu sert à amasser des données qui pourront informer les futures itérations de design ainsi que la production de prochains jeux. Deux maximes se retrouvent au cœur de cette philosophie : « Nous ne savons pas ce qui est mieux (les joueurs oui) » (Ambinder 2009, diapo. 8) et « le testage de jeu continue après la publication » (diapo. 10). À ce titre, Ambinder insiste sur la nécessité de collecter rapidement et couramment des statistiques de jouabilité, des commentaires sur les forums de discussion et diverses formes de rétroaction fanique.

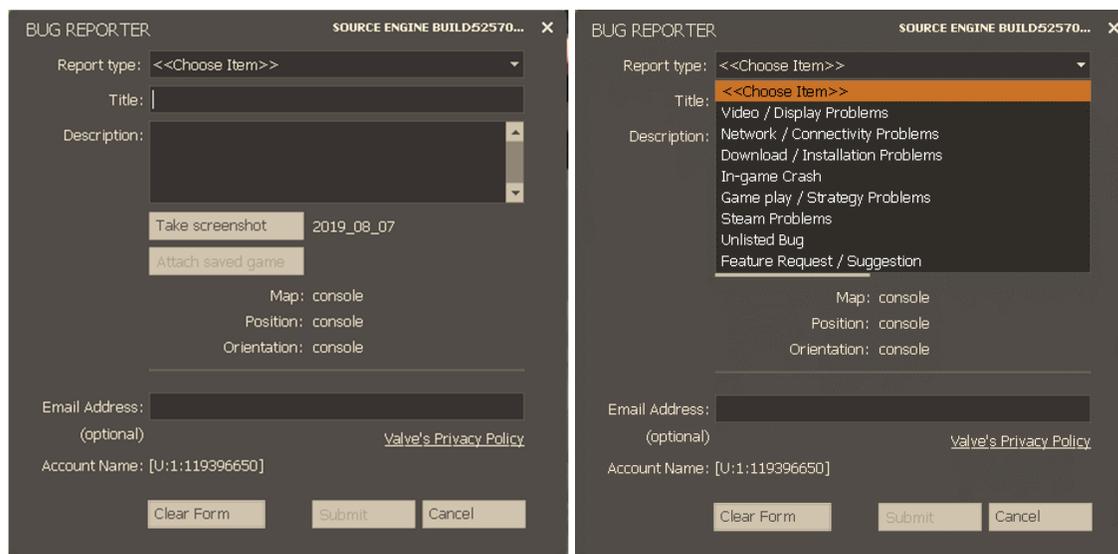
Plusieurs mécanismes sont mis en place pour assurer la cueillette de telles données. Par exemple, dans l'écosystème de *TF2*, il existe des preuves tangibles de cette attention portée à l'opinion et aux découvertes des fans. Il arrive que des employés de Valve interviennent au sein des fils de discussion sur Reddit pour sonder le point de vue des joueurs. À travers un billet de blogue intitulé « Valve doesn't want to fix exploits » (2015), un joueur nommé gir489 manifeste son mécontentement face à cinq glitches qu'il aurait préalablement signalés à la compagnie et qui ne sont toujours pas corrigés au moment d'écrire son billet. Parmi les intervenants de la discussion, on remarque la prise de parole de John McDonald, alias vMcJohn, un employé de Valve travaillant sur le développement de *TF2*. Celui-ci manifeste sa volonté de rectifier les failles repérées par gir489 : « Hi, I'd like to fix these. Please send them to [me and] remove the v in front of my username at valvesoftware.com » (vMcJohn cité dans gir489, 2015).

On peut ajouter à cette présence sur les forums, la mise en place d'outils et d'incitatifs pour pousser les joueurs à rapporter de bogues. À même l'interface de jeu de *TF2*, un bouton interactif donne accès à une seconde interface appelée « Bug Reporter » dédiée au signalement de glitches auprès des créateurs du jeu. Une fenêtre demande au joueur de déterminer le type de

---

<sup>4</sup> La contribution de Ambinder (2009) s'articule sous forme de présentation PowerPoint et non pas d'acte de colloque. Les propos cités sont tirés des diapositives de l'auteur.

glitche à partir d'un menu déroulant à huit choix<sup>5</sup>, de donner un titre au glitche en question, de fournir une brève description, d'attacher une capture d'écran, de lier une sauvegarde de jeu et d'inscrire une adresse courriel (Fig 9.2).



**Figure 9.2 :** Interface de signalement de bogue accessible depuis les menus en-jeu de *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Image de droite : Interface montrant les options du menu déroulant « Report Type ».

Plus encore, Valve motive les joueurs à rapporter personnellement des bogues en offrant des récompenses sous forme d'objets cosmétiques qui sont impossibles à acquérir autrement. L'item nommé le Finder's Fee est un exemple de chapeau décerné au joueur ayant repéré des erreurs d'une certaine gravité (Fig 9.3).

La présentation d'Ambinder indique aussi que l'entreprise emmagasine et traite des statistiques de jouabilité consolidées au moyen d'outils techniques. Il advient que Valve accorde un intérêt entre autres au nombre de morts, au temps de jeu moyen investi par niveaux ainsi

<sup>5</sup> À titre informatif, il est intéressant d'énumérer les huit catégories de glitches suggérées par Valve : « Video / Display Problems », « Network / Connectivity Problems », « Download / Installation Problems », « In-game Crash », « Game play / Strategy Problems », « Steam Problems », « Unlisted Bug » et « Feature Request / Suggestion » (Valve). Encore ici, on voit que la classification des glitches dépend de la position de l'acteur qui formalise les classes ainsi que du contexte dans lequel la typologie est destinée à être utilisée. Dans un rapport très industriel, on s'étonne peu de retrouver une taxonomie fortement techno-centrique. Enfin, j'attire l'attention sur la dernière catégorie (« Feature Request / Suggestion ») qui témoigne d'un mécanisme d'interaction entre les développeurs et les fans. Cette manière de sonder l'opinion des fans est emblématique des modalités de produsage de la culture vidéoludique réseau.



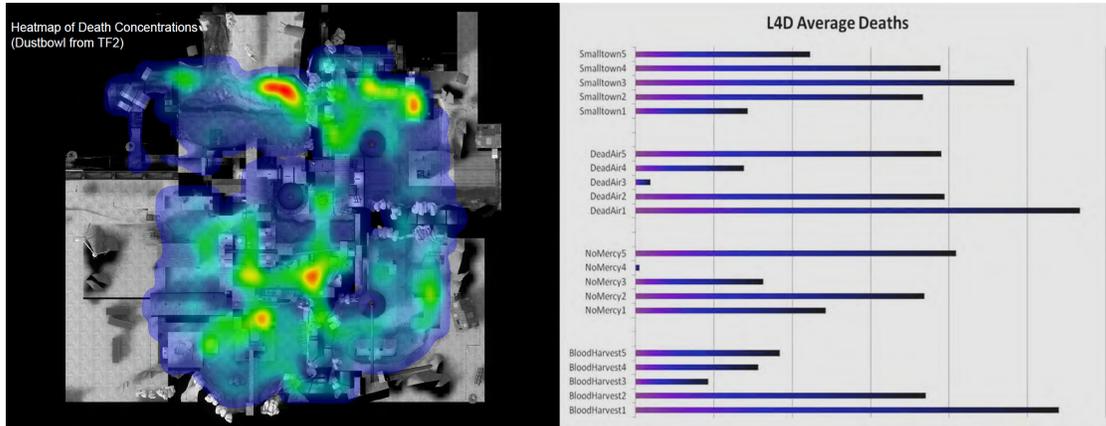
**Figure 9.3 :** Représentation et description du *Finder' Fee*, un item cosmétique de *Team Fortress 2* (Valve, 2007) décerné par la compagnie au joueur ayant repéré et signalé des bogues majeurs auprès des concepteurs. Source : *Team Fortress 2 Official Wiki* (2018).

qu'aux tirs sur les alliés. Cette information est ensuite quantifiée et visualisée de différentes manières telles que des pourcentages de réussite liés à différents trophées, des graphiques à barres indiquant la quantité de morts par mission ainsi que des cartes thermiques localisant la concentration des éliminations dans une carte de jeu spécifique (Fig. 9.4).<sup>6</sup>

Les méthodes de cueillette de données et de surveillance des comportements ludiques confirment les conclusions de Meades au sujet de la redéfinition de la visibilité et du rôle du joueur dans le contexte de la culture vidéoludique réseau. Comme l'indique le chercheur :

Each individual, whether in-game, on a social network, or a video-game forum, has become a constituent part of the system as customer, as an opponent within a multiplayer game, as a metric with which to compare progress, or another voice within a community. Each player inadvertently contributes to the success of a game through a multitude of channels: purchasing and reviewing a game online, commenting on forums, responding to community tweets, or simply playing the game (2015, p. 5).

<sup>6</sup> De toutes les formes de testage récoltées par Valve, les métriques de jouabilité révèlent des opérations de surveillance machinique de données comportementales qui sont ensuite interprétées et analysées par des humains. À défaut de pouvoir statuer hors de tout doute sur la relation entre le glitche et de telles métriques de jouabilité, on peut émettre l'hypothèse selon laquelle des glitches hautement avantageux et visibles puissent se dénoter sur le plan statistique et, ultimement, orienter le recodage d'un jeu. Pour mettre à l'épreuve cette idée, il importerait d'entretenir des discussions plus poussées avec des scientifiques de données œuvrant dans l'industrie du jeu vidéo, un projet fascinant qui s'étend au-delà de la portée de ma thèse.



**Figure 9.4 :** Exemple de données statistiques de jouabilité collectées et visualisées par Valve dans son approche du testage de jeu (Ambinder 2009, diapo. 31-32). Image de gauche : Carte thermique du niveau *Dustbowl* de *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Image de droite : Graphique à barres illustrant le taux moyen de morts par section de campagne dans *Left 4 Dead* (Valve, 2008)

L'usager de jeux vidéo est plus que jamais impliqué dans le développement, la distribution et la vitalité commerciale des œuvres qui sollicitent constamment sa participation. Non seulement cette implication passe par l'observation et la quantification de sa jouabilité, mais surtout par l'entremise de ses activités d'internautes pratiquées en réseau.<sup>7</sup> Meades relève un épiphénomène découlant de cet accroissement de la visibilité des joueurs. Il observe que ces derniers (aux côtés des autres acteurs culturels) accordent davantage d'attention à la jouabilité des autres joueurs. Selon lui, ces circonstances expliquent la montée en popularité des formes de contre-jouabilité. D'un côté, le spectacle a davantage de chance de rejoindre un public devenu plus diversifié et plus attentionné. De l'autre côté, les pratiques transgressives bénéficient d'une situation culturelle réseautique qui est encline à susciter des frictions inter(ré)actionnelles et

<sup>7</sup> Cette collaboration interconnectée se joue sur plusieurs fronts. Sur le plan de la communication, on dénote une participation plus démocratisée, multi-espaces et interconnectée: prolifération des groupes de discussion et de jeu, myriade de réseaux sociaux favorisant la conversation et le partage de contenus, interventions via les modules de commentaires sur les sites spécialisés en jeu vidéo, multiplication d'encyclopédies participatives, pullulation de critiques de jeu amateurs, rétroaction sur les plateformes de distribution, etc. En matière de technologie, les outils de production sont relativement plus accessibles et la numérisation des plateformes de distribution facilite la publication et la mise à jour des œuvres. On peut également relever la généralisation d'un modèle de développement toujours plus ouvert et participatif (*crowdsourcing*, *beta testing*, *early access*) ainsi que le recours grandissant au socio-financement (*crowdfunding*). Dans la sphère des jeux vidéo et des pratiques ludiques, on assiste à la diversification de l'offre pour les jeux de type « carré de sable » (*sandbox*) tels que *Minecraft* (Mojang, 2009), *LittleBigPlanet* (SCE Cambridge Studio, 2009) et *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015). Plus encore, l'expansion ahurissante des habitudes spectatoriennes de la « culture de la rediffusion » (Lowood 2008) active sur YouTube et Twitch incarne un autre symptôme de l'accentuation du produsage.

sociales entre des contre-joueurs, des victimes, des témoins, l'industrie et le public général. Pour raisonner la négociation de la contre-jouabilité dans sa relation aux mécanismes qui tentent de la réguler, l'auteur adapte la notion de « regard normalisateur » de Foucault :

This is the process by which *behaviour is observed, scrutinized, and judged*, and its relationship to what is considered normal identified and communicated. It is this process that players engage in as they flexibly create implicit rules and create game-play, *identifying what is normal and correct and all that sits beyond*. [...] The definition of appropriate play is therefore dependent on the observation of rules within a profoundly social, and therefore shifting, context. Games enable varying levels of rule flexibility, and the player finds themselves and their actions defined by the game structure but also the pervasive scrutiny of other' players. This is in constant renegotiation and contestation (Meades 2015, p. 9; je souligne).

Un processus démocratique s'enclenche dès l'instant où des gestes de contre-jouabilité (ou leurs reperformances narratives)<sup>8</sup> confrontent le regard normalisateur agissant comme le gardien de l'ortho-jeu. Le glitche opère son effet comme activateur et attracteur culturel puis déclenche des échanges, des débats, des arguments, des délibérations, des conflits d'opinion ainsi qu'un « dialogue symbolique » (Meades 2015, p. 107) avec les concepteurs. C'est précisément ce phénomène de négociation sociale perpétré à travers une jouabilité hors-cadre qui confère au glitche sa mobilité, son potentiel préfiguratif et sa portée transformatrice dans le cadre d'une économie de produsage proprement vidéoludique qui reste à définir. Afin de poser les premiers jalons d'un tel système culturel et économique, je me réfère à l'article « Slow Play Strategies: Digital Games Walkthroughs and the Perpetual Upgrade Economy » (2011) de Ashton et Newman. Les auteurs combinent les notions d'« innovation perpétuelle » (Kline, Dyer-Witheford et de Peuter 2003) et de « culture de l'amélioration » (Dovey et Kennedy 2006) afin de théoriser ce qu'ils nomment une « économie d'amélioration perpétuelle » (*perpetual upgrade economy*). Cette dernière délimite une économie culturelle et politique caractérisée par

the continual alteration and upgrading of products, the generation of new commodities with ever-shortening life spans, and the design drive to permanently explore new capacities of each new "generation" of technologies. [...] The strategy and logic of upgrade is circulated across

---

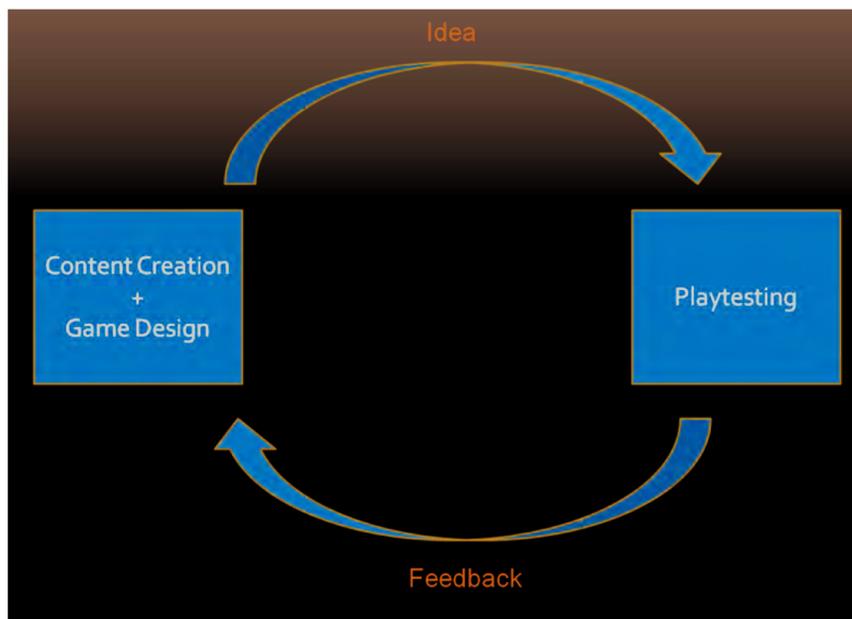
<sup>8</sup> Pour Meades la compréhension et la négociation de la contre-jouabilité surviennent toujours après coup, c'est-à-dire une fois que l'acte est terminé puis revisité à travers des remédiations narratives. À ce titre, l'auteur utilise le concept de « reperformance comme récit » (2015, p. 22) pour indiquer que les débats autour de contre-jouabilité se tiennent principalement autour de vidéos de jouabilité, de captures d'écran, d'articles journalistiques, de récits personnels racontés sur des forums, etc.

hardware manufacturers, software developers, games design industry practitioners, future industry workers, advertisers and marketers, and consumers. (Ashton et Newman 2011, p. 2).

La proposition théorique d'Ashton et Newman constitue un excellent point de départ pour construire mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Par contre, les auteurs fournissent assez peu de détails au sujet des rouages de cette économie d'amélioration perpétuelle. Pour mettre en place un diagramme qui puisse rendre compte des dynamiques socio-économiques du glitche dans un contexte de culture vidéoludique réseau, il importe de décortiquer les mécanismes par lesquels les communautés de produsagers peuvent contribuer à l'évolution formelle des jeux vidéo et de leur jouabilité.

## 9.2. Dans le cycle des améliorations perpétuelles

La philosophie de Valve à l'égard du testage de jeu offre des éclaircissements à propos de l'économie culturelle et politique du glitche du point de vue des industries créatives. Comme le déclare Ambinder, l'approche de Valve cherche à établir « une boucle de rétroaction entre le design et le testage de jeu » (2009, diapo. 8). Afin de formaliser cette méthodologie singulière, le psychologue propose un modèle cyclique fort instructif (Fig. 9.5).

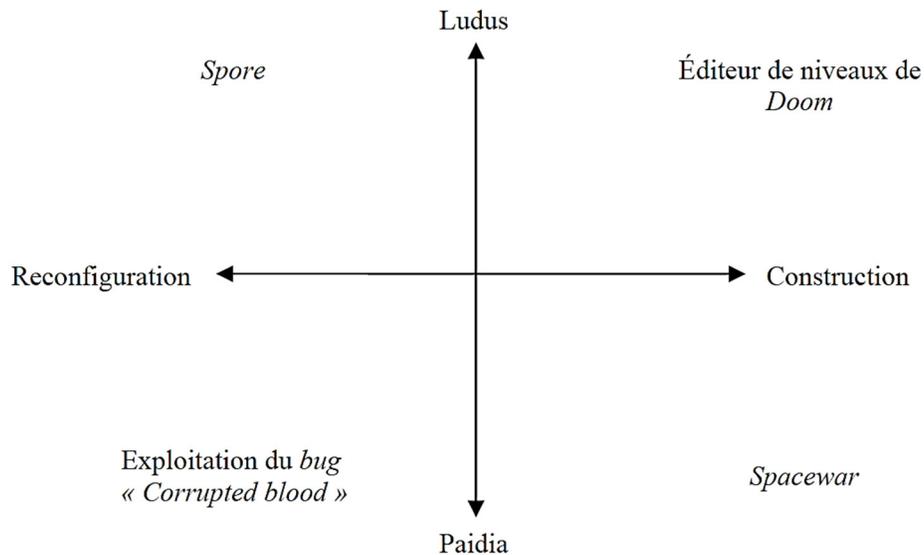


**Figure 9.5 :** Boucle de rétroaction entre le design de jeu et le testage de jeu dans la philosophie de développement de Valve (Ambinder 2009, diapo. 9).

Du côté gauche, on retrouve un encadré qui désigne l'espace du design de jeu. Du côté droit, un second rectangle désigne l'espace de testage. Une flèche reliant le design au testage porte l'inscription « idée » alors qu'une deuxième flèche dans la direction opposée contient la mention « rétroaction ». Le modèle stipule ainsi que la création de contenus fournit des idées à la force de testage des fans qui en retour génère de la rétroaction qui réintègre le design de jeu et relance la production. Ambinder (2009, diapos. 7-8) relève plusieurs avantages attribuables à cette méthode de développement, notamment la possibilité de prendre des décisions de design mieux informées pour les futures versions de design (correctifs de jeu et mises à jour), la génération de nouvelles idées de création, l'identification de problèmes dans les jeux, la résolution d'arguments de conception et l'utilité pour guider d'autres aspects de la production. Dès l'instant où ces bénéfices découlent de la surveillance des activités faniques comprises comme forme de testage et de rétroaction, le diagramme apparaît dynamisé autant par la force de travail des concepteurs que par la force de jouavail des communautés de fans. À titre d'exemple, on peut renvoyer à la page dédiée aux stratégies dégénératives dans l'encyclopédie participative Team Fortress 2 Official Wiki (2019). Une sous-section nommée « Patched Exploits » répertorie 39 cas de stratégies dégénératives découvertes par les joueurs et qui ont été corrigés depuis la sortie du jeu en 2007 (toutes plateformes de jeu confondues). À elles seules, ces entrées encyclopédiques pointent vers une manière de concevoir et de tester les jeux capitalisant sur l'apport du glitche en matière de valeur d'usage et d'échange.

En vertu de cette conception élargie, non-finie et poreuse du design dans sa relation au testage, le cycle illustré Ambinder offre certaines bases pour envisager de premiers ponts entre le glitche, le design et la jouabilité (en-jeu et hors-cadre) dans un contexte de produsage et de culture vidéoludique réseau. La schématisation du psychologue permet de relier le glitche au design de jeu par le biais d'une exploitation des pratiques de fans envisagée comme réceptacle d'une force de testage utilisable. Si le modèle de Valve est précieux pour rendre compte de la perspective industrielle sur la place pressentie du glitche dans l'économie d'amélioration perpétuelle, il demeure insuffisant et trop général pour y intégrer rigoureusement l'objet d'étude dans sa relation à la conception de jeu et à la contre-jouabilité. Afin de s'orienter dans cette direction, il faut injecter davantage de granularité dans la manière de théoriser le tissu des influences croisées entre la production de jeu et les usages.

Dans un acte de colloque de 2008 intitulé « Comprendre les différentes formes de “faire soi-même” dans les jeux vidéo », Genvo raisonne la participativité vidéoludique dans l’optique des interactions entre les formes de « faire soi-même » et les activités commerciales de l’industrie. L’auteur convoque les outils conceptuels de Raessens (2005) qu’il regroupe au sein d’une grille d’analyse dans le but de réfléchir la culture participative du jeu vidéo. (Fig. 9.6).



**Figure 9.6 :** Exemples de formes vidéoludiques de faire soi-même spatialisées par Genvo dans son modèle théorique intitulé « Grille d’analyse ludologique des différentes façons et degrés du faire soi-même dans le jeu vidéo » (2008, p. 10)

Dans un premier temps, Genvo renvoie aux notions de « reconfiguration » et de « construction ». La construction désigne ces cas où les joueurs procèdent au développement et à « l’addition de nouveaux éléments » externes au système de jeu (Genvo 2008, p. 4). La reconfiguration est une action créative exploratoire perpétrée de l’intérieur des jeux et qui consiste à actualiser « [des] actions et [des] objets à partir d’un système de possibilités internes préprogrammées » (2008, p. 4). Dans cet ordre d’idées, la modification de jeu correspond à la construction alors que l’exploitation du glitche est campée du côté de la reconfiguration.

Dans un deuxième temps, Genvo indique que les actes de participation qui se trouvent entre les pôles de la construction et de la reconfiguration sont à penser selon une logique de degrés et de manières. Toujours selon Raessens, les modes de faire soi-même vidéoludique

peuvent être à tendance « descendante » (*top-down*) ou « ascendante » (*bottom-up*). Afin de préciser la directionnalité de ces mouvements, Genvo convoque les notions de *ludus* et *paidia* de Caillois ([1958] 1967, p. 75-80). Premièrement, le mouvement descendant (de l'industrie vers la base de joueur) désigne le *ludus* qui assimile la *paidia*. À ce titre, les compagnies homogénéisent la participativité en contrôlant la consommation et en imposant ses valeurs et ses propres outils au public collaboratif. En guise d'exemple, l'auteur évoque les moyens techniques mis à disposition par id Software pour stimuler la conception de niveau amateur dans le jeu *DOOM*. Selon lui, il s'agit d'une situation d'intégration descendante qui absorbe la participativité de la *paidia* dans le *ludus*. Il en résulte une commercialisation de la force de construction des communautés pour maximiser la durée de vie du jeu.

Deuxièmement, Genvo clarifie le mouvement ascendant (de la base de joueurs vers la compagnie) en se référant à l'exploitation du bogue *corrupted blood* dans le jeu *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). L'exemple rapporte la propagation inopinée d'un sort magique dangereux et viral au-delà du donjon où celui-ci était supposé demeuré confiné. En se téléportant hors du donjon, un joueur infecté est parvenu à contaminer une masse critique de joueurs en plus de rendre inhabitable une capitale entière du monde de jeu. Pour remédier à la situation, les concepteurs de jeux ont dû apporter un correctif de jeu. En s'appuyant sur ce cas, le théoricien explique que l'utilisation de bogues représente une façon ascendante pour la *paidia* de forcer la reconfiguration du *ludus*.<sup>9</sup>

Le modèle de Genvo est utile pour cibler la manière dont l'utilisation improvisée du glitch s'impose dans une économie culturelle participative en dynamisant la reconfiguration formelle des jeux. Cela dit, la grille d'analyse demeure ancrée dans une logique d'opposition « haut versus bas » et « fans contre industrie » qui m'apparaît trop tranchée à l'égard des rôles

---

<sup>9</sup> Je laisse de côté les cas *Spacewar!* (Russell, 1962) et de *Spore* (Wright, 2008) qui sont spatialisés dans la grille d'analyse de Genvo puisqu'ils ne se rattachent pas au glitch. J'indique tout de même que l'auteur aborde *Spacewar!* par le couplage *paidia*-construction parce que la création du jeu émerge des bricolages clandestins du piratage informatique et du « détournement de l'usage d'un supercalculateur du MIT (un PDP1) » (2008, p. 10). Ici, la *paidia* génère une force de construction qui est responsable de l'avènement du jeu. *Spore* exemplifie le pairage *ludus*-reconfiguration puisque dans ce jeu il est possible de créer ses propres créatures à l'aide d'un éditeur intégré dans l'œuvre. Bien que l'utilisateur puisse reconfigurer à sa guise certains matériaux de l'œuvre, Genvo rapporte le modelage de bêtes à caractère sexuellement explicite qui ont été bannies par les développeurs. La régulation des contenus jugés offensants représente une réinstitution des valeurs commerciales du *ludus* imposé aux pratiques transgressives de reconfiguration.

sociaux, des activités faniques, des pratiques industrielles et de leur relation au glitche. Dans le contexte de la culture vidéoludique réseau, l'insistance sur des polarisations hiérarchiques disposées sur des axes vertical et horizontal ne rend pas justice à la non-linéarité et à la multidimensionnalité technologique, socio-culturelle et économique des phénomènes étudiés. Dès lors, on perd un ensemble de nuances sur deux fronts. D'une part, sur le plan des dynamiques économiques circulaires (telle que visualisées par Ambinder) qui caractérisent l'auteurialité collaborative. D'autre part, cette manière de penser simplifie, antagonise et isole les rôles de glitcheurs et de producteur de jeux alors que ceux-ci sont profondément intriqués. En clair, pour raffiner l'étude économique du glitche, il apparaît primordial de peaufiner les outils théoriques à disposition.

Dans un article intitulé « Technologie et design de jeu » (2015), Lessard conçoit un modèle (Fig. 9.7) pour raisonner la (trans)formation formelle des jeux par l'entremise des interactions entre la technologie, le design de jeu et l'activité de jeu (*play*).

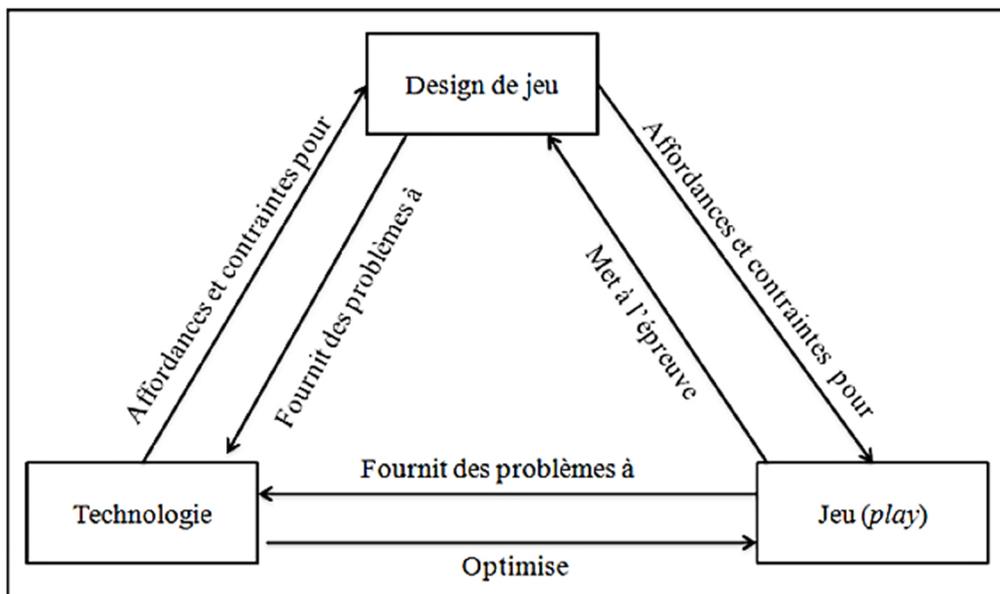


Figure 9.7 : Diagramme des interactions entre technologie, design de jeu et jeu (*play*) développé par Lessard (2015, paragr. 41),

La contribution théorique du chercheur se dénote dans l'intégration du « rôle des joueurs dans le circuit liant technologie et design de jeu » afin d'explicitier « les principales boucles de rétroaction liant la technologie à l'évolution formelle des jeux » (2015, paragr. 41).

L'un des trois points de rotation représentés dans le diagramme concerne les développements technologiques modifiant le champ des possibles qui régule le design de jeu et la mise en acte du jeu. Le chercheur rapporte le cas de la balle de caoutchouc dans le monde du tennis dont la nouvelle élasticité et l'accentuation de la force de rebondissement ont altéré les règles de jeu et la pratique du sport :

Dorénavant, les joueurs de tennis ne pourront plus frapper de toute leur force à moins de parfaitement maîtriser la trajectoire et la rotation de la balle. Les nouvelles règles concernant les lignes, le service et le filet sont autant d'efforts pour « dompter » l'élasticité de la balle du [sic] caoutchouc et la rendre compatible avec l'idée que l'on a alors du tennis (2015, paragr. 26).

Lessard ajoute à cette catégorie les premières utilisations de l'ordinateur dans la série culturelle du jeu de rôle sur table de type *Dungeons & Dragons*. En relevant les limitations imaginaires nouvellement imposées à ce genre ludique par la rigidité de l'informatique, il explique que les innovations technologiques ne font pas qu'optimiser l'activité de jeu, elles reconfigurent l'ensemble des affordances et des contraintes délimitant la création de jeu.

Un second point pivot rend compte des évolutions technologiques et des mutations de jouabilité initiées par les projets, les hypothèses et les défis formulés par le design. En se penchant sur l'histoire du ski, Lessard montre qu'à l'origine l'instrument se voulait un moyen de transport. La forme du ski sera éventuellement retravaillée et réinventée pour répondre aux problèmes de design posés par l'apparition de sports tels que le ski alpin, le ski de fond et le saut à ski. Dans ce cas de figure, ce sont les exigences du design de jeu qui engendrent des transformations technologiques sur le plan matériel du ski, notamment en matière de longueur, de courbe, de matériaux, d'adhérence et des fixations (2015, paragr. 32). Par voie de conséquence, le design réorganise le bassin des affordances et des contraintes normalisant l'activité de jeu.

Enfin, un troisième point d'articulation implique des manières de jouer qui fournissent des problèmes à la technologie tout en mettant à l'épreuve le design de jeu au point de forcer des ajustements. En s'appuyant sur le cas du golf, le théoricien explique que la volonté des joueurs de frapper toujours plus loin et plus fort s'est traduite par une « complexification des trous » (terrain plus sinueux, ajout de pièges tel que les « bunkers ») ainsi que des règles de jeu interdisant l'usage de bâtons avec « des encoches en “V” sur la surface de frappe » (2015, paragr.

38). Dans le monde du jeu vidéo, le chercheur relève les exemples des logiciels robots (pour automatiser des actions répétitives), des modifications de jeu (pour améliorer l'ergonomie de l'interface) et des addiciels (pour optimiser les performances de jouabilité). Selon lui, il s'agit de trois cas où les joueurs ont développé et utilisé des outils techniques alternatifs pour contourner une difficulté technologique ainsi qu'un obstacle de design. Rétroactivement, de tels agissements de jeu assimilables à la tricherie ont des incidences formelles sur le design de jeu en ce qui concerne le système de règles, les interfaces et les mécaniques de jeu, et ce, jusqu'à générer des recodages de la part des concepteurs. L'appropriation et l'exploitation du glitche pour réinventer le jeu ou pour mieux performer dans la structure de design cadrent parfaitement dans ce troisième point de jonction.

L'avantage du modèle de Lessard réside dans l'acuité avec laquelle il expose les processus multimodaux d'évolution matérielle des jeux tout en tenant compte du travail humain des concepteurs, de la manipulation des technologies et de la jouabilité. Réfléchis conjointement, les schémas de Ambinder, de Genvo et de Lessard contiennent plusieurs outils essentiels pour théoriser les relations d'interdépendance entre le glitche, la contre-jouabilité et le design de jeu. Dans le but d'unifier un modèle pensé spécifiquement pour le glitche, je propose de réunir les composantes théoriques desdits schémas et de les adapter aux réflexions conceptuelles que j'ai réalisées jusqu'à présent.

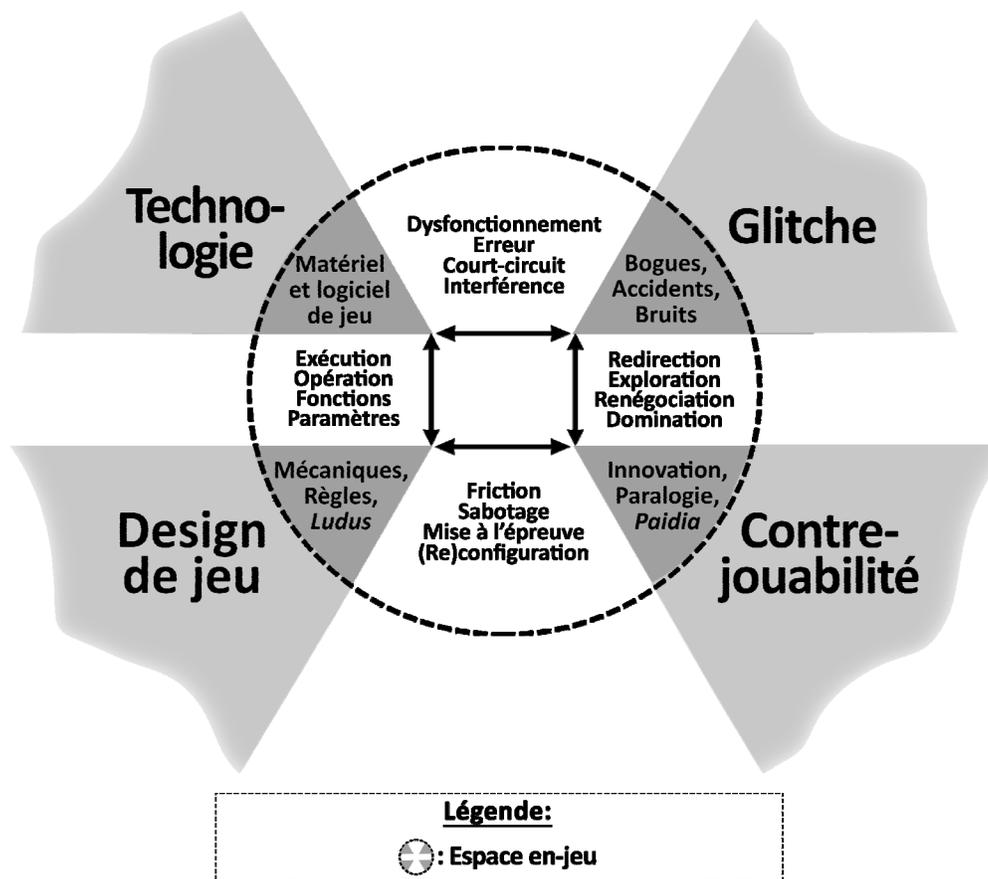
### **9.3. Circuit de l'économie socio-technique du glitche**

Mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* (Fig. 9.8) constitue un assemblage théorique synthétisant l'ensemble des notions clés du glitche que j'ai recensées et approfondies depuis le début de ma thèse. Celui-ci relie au sein d'une même matrice théorique les processus techniques, les interactions sociales et les dynamiques économiques qui situent le glitche au cœur de l'économie d'amélioration perpétuelle. Je détaillerai mon architecture conceptuelle en trois temps en partant du micro pour finir au macro. Tout d'abord, j'effectuerai un premier grossissement sur l'espace en-jeu qui se focalise sur la manifestation du glitche dans les environnements vidéoludiques durant l'immédiateté d'une partie. Ensuite, je réaliserai un léger zoom arrière afin d'adopter une perspective à l'échelle de l'espace social où circulent les glitches dans la culture vidéoludique réseau. Enfin, je clôturerai la présentation du modèle sur une vue

d'ensemble mettant en valeur l'espace de produsage qui délimite l'économie culturelle et politique du glitche.

### 9.3.1. Espace en-jeu

Les premières zones d'intérêt du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* concernent les quatre grandes formes triangulaires qui pointent l'une vers l'autre à l'intérieur de l'encercle en pointillé qui circonscrit l'espace en-jeu (Fig. 9.8).<sup>10</sup>



**Figure 9.8 :** Grossissement sur l'espace en-jeu du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*

<sup>10</sup> Mon diagramme s'inspire directement de l'esthétique circulaire du *Cercle heuristique de la jouabilité* développé par Perron à l'occasion d'un acte de colloque intitulé « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror » (2006). Alors que le modèle de l'auteur est conçu pour expliquer l'expérience cognitive et sensori-motrice du joueur, je m'inspire uniquement de la manière dont celui-ci spatialise l'interaction des concepts entre les phénomènes « en-jeu » et les processus environnants, en l'occurrence des processus mentaux développés au fil des expériences vidéoludiques. Pour ma part, il s'agit d'insérer des réalités socio-économiques.

Informé par le schéma de Lessard, j'ai conservé les ensembles de la technologie et du design qui sont essentiels à ma réflexion. Pour adapter le circuit à mes besoins spécifiques, j'ai ajouté le domaine du glitche en plus de transformer le champ du « Jeu (*play*) » (qui renvoie au pôle de la *paidia* dans la grille d'analyse de Genvo) par celui de la contre-jouabilité qui est le concept phare de ma thèse. À l'intérieur de l'espace en-jeu, les pointes triangulaires grises foncées qui se font face contiennent du texte qui renvoie aux éléments qui sont les plus directement mis en relation lors d'une expérience de jeu habitée par le glitche. Il importe de s'arrêter sur les différentes zones d'interaction qui existent entre elles.

Sur la pointe associée au design de jeu, on peut lire les mécaniques de jeu, les règles et la *ludus*. Ces notions sont les représentantes directes de l'ortho-jeu et des structures de design modélisant le joueur implicite, c'est-à-dire les manières de jouer dites modèles. De l'espace de design vers celui de la technologie (représenté en-jeu par le matériel et le logiciel de jeu), quatre mots-clés sont positionnés à côté d'une flèche noire à double pointe qui relie les deux secteurs. L'énumération aligne l'exécution, les opérations, les fonctions et les paramètres pour qualifier les interactions prédominantes qui régissent l'interrelation entre les structures régulées du jeu et la machinerie.

Dès l'instant où la technologie actualise le code de programmation pour exécuter les mécaniques et appliquer les règles, le glitche se potentialise. La flèche reliant ces deux pointes aménage l'interstice des glissements et des dérapages de la machinerie vidéoludique. Des dysfonctionnements, des erreurs, des courts-circuits et des interférences feront émerger des bogues, des accidents et des bruits qui pourront être interprétés en tant que glitche. Lorsque ce dernier croise la contre-jouabilité, ceux-ci donnent lieu à des (més)usages que je qualifie en référence aux notions d'innovation, de paralogie et de *paidia*. Compris dans l'autre sens, on peut aussi dire que les gestes transgressifs de contre-jouabilité génèrent des glitches en poussant la technologie dans ses limites. Dans les deux cas, les modalités interactionnelles entre le glitche et la contre-jouabilité s'articulent selon les quatre potentialités qui structurent l'hémisphère nord de ma *Carte ludo-politique du glitche*, c'est-à-dire la redirection, l'exploration, la renégociation et la domination. Enfin, suivant les principes des interactions « technologie-design-jeu » identifiés par Lessard, il importe de connecter l'espace de la contre-jouabilité avec celui du design de jeu. J'illustre ainsi que la relation entre le design et la contre-jouabilité s'articule selon

une logique de réciprocité où se relance constamment le *ludus* et la *paidia* sur le mode de la friction, du sabotage, de la mise à l'épreuve et de la (re)configuration.<sup>11</sup>

Dans la conclusion de son article, Lessard anticipe la nécessité de futurs raffinements à apporter à son schéma : « Comme il apparaît clairement dans certains des exemples rapportés, d'autres facteurs d'ordre culturel, social ou économique jouent un rôle tout aussi important. S'il a ici été présenté en autonomie, le modèle des interactions entre technologie et design de jeu est à envisager comme rouage d'un circuit plus large qui reste à préciser » (2015, paragr. 48). À la lumière de cette invitation, il apparaît nécessaire de détailler la matrice socio-culturelle sur laquelle prend forme le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*.

### 9.3.2. Espace social

Afin d'intégrer les logiques de la culture vidéoludique réseau qui dynamisent la vitalité du glitche, j'opère un zoom arrière sur la figure précédente afin de cadrer l'espace social balisé par les portions gris pâle des gros triangles qui sont externes à l'espace en-jeu (Fig. 9.9).<sup>12</sup> En ce qui concerne l'espace social du glitche, la première notion énoncée concerne le culte du glitche. En tant qu'artefact d'une beauté mystérieuse, le glitche agit comme activateur culturel qui suscite l'intérêt, innerve les échanges, stimule la chasse, crée le débat, anime les passions, exige des explications et démultiplie les interprétations. En tant que marchandise liée à une variété de valeurs d'usage et d'échange, il performe un labeur dans la mesure où il expose de nouveaux savoirs, révèle des réalités cachées, découvre des formes esthétiques, produit des

---

<sup>11</sup> Comme le révèle la grille d'analyse de Genvo, le concept de reconfiguration est un phénomène vidéoludique aligné sur les logiques de la *paidia* qui survient de l'intérieur du jeu pour transformer le *ludus*. Pour respecter cette idée selon laquelle la reconfiguration agit comme pont entre la *paidia* et la mutation du *ludus*, mon circuit interrelie lesdits concepts dans la zone de contact entre le design de jeu et la contre-jouabilité.

<sup>12</sup> Je propose d'amorcer l'explication de l'espace social du réseau dans le sens horaire à partir du glitche pour donner préséance à mon objet d'étude et à ses dimensions jouables. Cependant, je rappelle que mon modèle n'est pas un cycle, mais un réseau d'interactions cherchant à rendre compte de dynamiques socio-techniques qui sont non-linéaires. En ce sens, il n'y a pas de points d'entrée ou de sortie fixes, ni début ni fin, ni directionnalités ni circuits arbitraires. Les triangles doivent s'envisager comme des nœuds interreliés. Les flèches qui structurent leurs interrelations sont à concevoir comme des arêtes qualifiant la nature canonique des interactions. Le degré d'intensité des activités dans et entre les nœuds fluctue de manière non-uniforme et non-dirigée. Les allers-retours sont nombreux. Les sens horaires et antihoraires se côtoient. Les concentrations d'effervescence intensives et brèves au sein d'une seule localité sont courantes au même titre que les suites d'événements plus lentes, diffuses et distribuées dans l'ensemble du réseau. Enfin, je précise que les listes des concepts dans chacun des triangles sont non-hiérarchisées. Autrement dit, il ne s'agit pas de suites d'étapes s'enchaînant dans l'ordre, mais plutôt des assemblages de notions clés qui caractérisent le mieux les dimensions sociales en interaction d'un espace à l'autre.

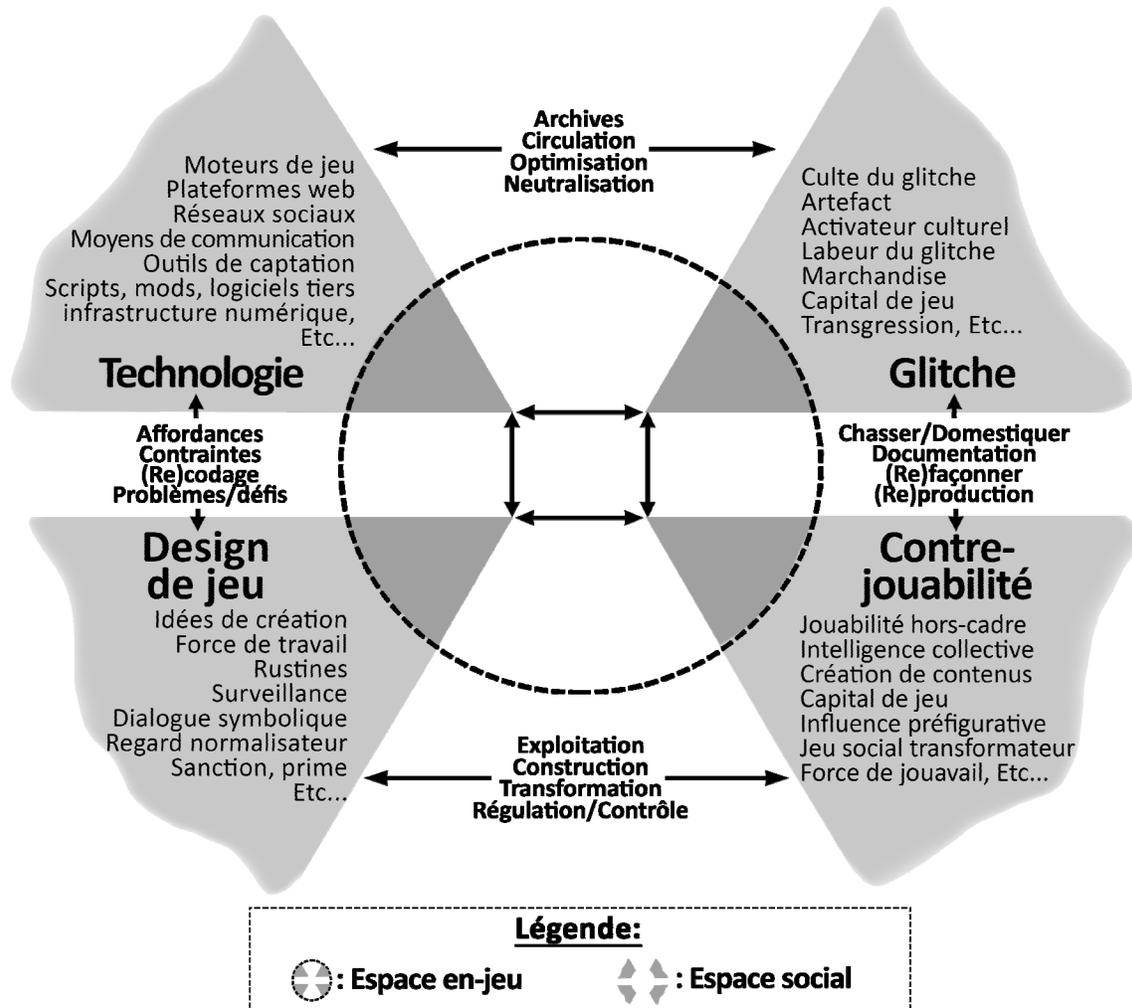


Figure 9.9 : Cadrage sur l'espace social du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*

affordances, assiste la jouabilité utile, consolide des outils de création et renouvelle les pratiques. Si le glitche effectue un tel travail, il faut rappeler qu'il représente aussi du travail. En ce sens, il cristallise une certaine quantité de capital de jeu à cultiver. Le labeur du glitche constitue précisément ce qui motive les glitcheurs à chasser, à domestiquer, à (re)façonner et à (re)produire le glitche dans le cadre de leurs activités de contre-jouabilité hors-cadre. Ces mêmes verbes d'action s'appliquent aussi au labeur du glitche au sens où l'artefact happe, documente, façonne et produit la contre-jouabilité. Enfin, pour faire écho à la transgressivité imputable au culte du glitche et à ses dimensions laborieuses, j'ajoute la référence au concept de transgression dans l'espace social du glitche. Ce faisant, je convoque les cinq cadres discursifs théorisés par Meades à partir desquels se rationalise le glitche, notamment la volonté de supériorité morale et

technique (maîtrise), la construction d'une réputation distincte (identité), la ventilation face à la rigidité des hiérarchies et des conventions (carnaval), la redistribution des pouvoirs pour générer des changements formels et comportementaux (résistance) et l'éradication des parasites qui interfèrent avec l'ortho-jeu (pathogénie).

Dans l'espace social de la contre-jouabilité, on retrouve un ensemble ouvert de concepts destiné à circonscrire le champ privilégié des usages culturels du glitche. J'inclus ici tous gestes de jouabilité hors-cadre au sein de l'intelligence collective, qu'il s'agisse de consultation simple, d'interpellation directe, d'interventions communicationnelles ou encore de contributions sous forme de créations de contenus. Par extension, puisque les investissements de temps et d'efforts alloués à ce type de participation constituent l'un des principaux moyens de cultiver du capital de jeu du glitche, j'ajoute à cette section les notions d'influence préfigurative et de jeu social transformateur. En dernier lieu, parce que les loisirs de contre-jouabilité basés sur le glitche déploient un important potentiel de production et d'innovation couramment récupéré par l'industrie, j'estime essentiel d'ajouter la force de jouavail dans cette zone de mon circuit.

On peut désormais aménager un second espace d'interrelation entre la contre-jouabilité et le design de jeu. Dans la sphère sociale du design de jeu, je regroupe un ensemble d'opérations de production plus directement rattaché au glitche. D'entrée de jeu, on voit les idées de création et la force de travail de l'équipe de conception. Par ailleurs, dans le contexte d'une économie d'amélioration perpétuelle, il faut impérativement inscrire à cet endroit les rustines provoquées par la dissémination culturelle des glitches. Par extension, on ne peut faire autrement que de conférer une place aux activités de surveillance des comportements de glitcheurs qui jouent un rôle important dans le repérage des bogues non-bloquants. Dans le même ordre d'idées, j'insère dans cette liste toutes formes de dialogues symboliques susceptibles de naître de cette surveillance telles que des notes de correctifs de jeu, des communiqués de presse, des gazouillis sur Twitter, des billets de blogues, des sanctions formelles, des prises de contact par courriel, des embauches à titre de testeurs de jeux, etc. Le prolongement logique de cette énumération demeure le renvoi au regard normalisateur qui s'articule à travers des actes discursifs et techniques qui ont la fonction de déterminer les limites de l'ortho-jeu ainsi que tout ce qui le déborde. Dans cette perspective, je greffe à ce sous-ensemble les idées de sanction et de prime

pour rendre compte des pénalités ou des récompenses que les concepteurs sont en mesure de donner aux glitcheurs.

Au cœur de l'interstice entre l'espace social du design et de la contre-jouabilité, j'insère quatre autres notions qui précisent la réciprocité entre les deux secteurs. L'exploitation qualifie la relation de parasitage mutuel. D'un sens, le terme précise ces situations où les concepteurs capitalisent sur la force de testage des glitcheurs. De l'autre sens, il indique que lesdits glitcheurs abusent aussi des erreurs commises par la force de travail des développeurs dans le but de construire leur réputation d'expert et de commercialiser leur contre-jouabilité. Évidemment, cet intervalle peut aussi être investi sur le mode de la construction que je reprends de la grille d'analyse de Genvo pour désigner l'addition et la mise à contribution d'éléments externes au jeu. Ce terme insiste sur les possibilités de collaboration entre les partis afin de peaufiner ou d'enrichir l'expérience de jeu. Qu'il s'agisse de profiter de la force de production d'autrui ou d'unir ses forces au service du bien commun, le résultat de cette rencontre demeure l'altération du design ou de la contre-jouabilité. Pour faire écho à ce procédé de développement continu dans cet espacement, je positionne le concept de transformation qui fait référence à la notion de jeu social transformateur. Ce mot-clé reflète la propension des concepteurs et des glitcheurs à intervenir sur le plan de la fabrique du design ou de l'élan vital de la contre-jouabilité pour générer des modifications, et ce, toujours en inter(ré)action par rapport aux pratiques de l'autre. Cette inter(ré)activité incessante est au cœur du phénomène laborieux donnant corps aux innovations du glitche et à l'évolution formelle des structures de design. Les jeux d'influences et de pouvoir qui motivent de tels allers-retours impliquent d'inclure les idées de régulation et de contrôle dans la zone de contacts entre le design de jeu et la contre-jouabilité.

Entre le design et la technologie, j'incruste divers outils technologiques de la culture vidéoludique. Les moteurs de jeu occupent une place centrale en tant que technologie de production et d'usage profondément impliqué dans l'émergence, la répétition et la circulation de glitches. J'incorpore à ce secteur les plateformes web, les réseaux sociaux et les moyens de communication utilisés par les développeurs et les glitcheurs dans le cadre de leurs activités rattachées à la gestion du glitche. Cela recoupe notamment les blogues, les forums de discussion, les encyclopédies participatives, les sites web (faniques, journalistiques ou commerciaux) ainsi que les plateformes de partage vidéo ou de webdiffusion. Par ailleurs, j'estime essentiel de

mentionner les outils de captation qui jouent un rôle significatif dans le repérage, la documentation et la reproduction du glitche, et ce, autant pour les chasseurs qui archivent que pour les concepteurs qui surveillent. Des technologies d'assistance comme les scripts, les mods et les logiciels tiers méritent d'être relevées au même titre que les éléments d'infrastructures numériques (serveurs, espaces de stockage, environnement logiciel, câble, etc.). À l'interface de ces deux espaces sociaux, je m'appuie sur l'article de Lessard pour qualifier la nature des interactions. Les notions d'affordances et de contraintes insistent sur le double rôle des objets techniques. D'une part, en tant que réservoir de potentiels pour la création de jeu. D'autre part, comme matériaux artistiques venant limiter les possibilités créatives. Quant à lui, le terme (re)codage a été choisi pour signifier trois choses. Premièrement, il indique que les technologies codifient, régulent et normalisent le travail de design. Deuxièmement, dans sa relation au quatrième terme, il précise que la mise en œuvre d'un projet vidéoludique, avec la formulation de problèmes et de défis que cela implique, engage nécessairement la programmation et la création de lignes de code. Troisièmement, la nécessité de corriger un glitche devenu problématique exige que les développeurs retournent à la table de travail pour s'engager dans le recodage du logiciel de jeu afin de rétablir son fonctionnement.

La dernière marge de réciprocité de mon circuit raccorde l'espace social de la technologie à celui du glitche par l'entremise de quatre idées : les archives, la circulation, l'optimisation et la neutralisation. De toute évidence, la circulabilité du glitche au sein des jeux, de la contre-jouabilité et du design repose grandement sur la documentation, le catalogage, la préservation et l'accessibilité des archives du glitche. En ce sens, l'organisation, l'entretien et l'expérience desdites archives assurent deux fonctions prédominantes comme l'indique Ashton à propos des archives de soluces de jeu :

To approach archived walkthroughs as ancillary materials is highly productive for examining the diverse sites of meaning making associated with a given digital game. In doing so, our encounter with the archive shifts to not exclusively seeing it as a record of the past, but as a resource for future action (2010, p. 112).

D'un côté, les archives du glitche consolident des sources pour étudier l'artefact, évaluer son fonctionnement technique, analyser ses conditions de reproduction matérielle et optimiser son utilisation. De l'autre côté, les retranscriptions documentaires archivées délimitent un réceptacle

de ressources réutilisables soit pour retravailler le design et recoder les aberrations, soit pour alimenter la contre-jouabilité en quête de nouvelles expériences. Pareillement, la mobilité de tels matériaux culturels peut servir de soutien technique. De la sorte, les plateformes web, les réseaux sociaux, les moyens de communication et les outils de captations servent à négocier le glitche que ce soit pour optimiser ou neutraliser ses effets.

Les concepts rassemblés dans mon circuit cristallisent un modèle capable de rendre compte de la mobilité socio-technique du glitche. Plus encore, son caractère interactionniste le prédispose à des analyses sensibles aux réalités de la culture vidéoludique réseau. Pour ce faire, les différents ensembles ont été pensés comme étant interconnectés dans un système ouvert où ils interagissent entre eux et avec l'environnement. Cette ouverture est exprimée de trois manières. Premièrement, par le recours aux pointillées pour délimiter la frontière circonférentielle entre l'espace en-jeu et l'espace social. Deuxièmement, par l'usage du « Etc... » à la fin de chaque énumération dans les triangles de l'espace social. Troisièmement, par l'entremise des parois externes floues et ondulées des quatre gros triangles qui débouchent sur l'espace de produsage (j'y viendrai). De plus, j'attire l'attention sur la nature impersonnelle du vocabulaire employé (« glitche » plutôt que « glitcheur », « design » plutôt que « concepteur », etc.). Ce choix terminologique permet de ne pas confiner lesdits ensembles à un nombre arrêté d'agents isolés et jouant des rôles distincts. Enfin, le brouillement des triangles et la multidirectionnalité des flèches noires signifient deux choses. D'une part, cette configuration indique que les agents et les phénomènes de chacun des espaces contaminent et jouent sur les terrains adjacents qu'ils transforment de manières collaboratives et collectives. D'autre part, elle précise que les produsagers du glitche incarnent simultanément plusieurs rôles et fonctions au sein des diverses sphères d'activité. La dernière étape explicative consiste à détailler les dynamiques économiques d'amélioration perpétuelle et de circulation de valeurs qui s'articulent dans l'espace de produsage représenté en périphérie du circuit.

### **9.3.3. Espace de produsage**

Afin de ficeler ma théorisation socio-économique du glitche, j'opère un dernier mouvement de recul pour cadrer l'espace de produsage de mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* (Fig. 9.10).

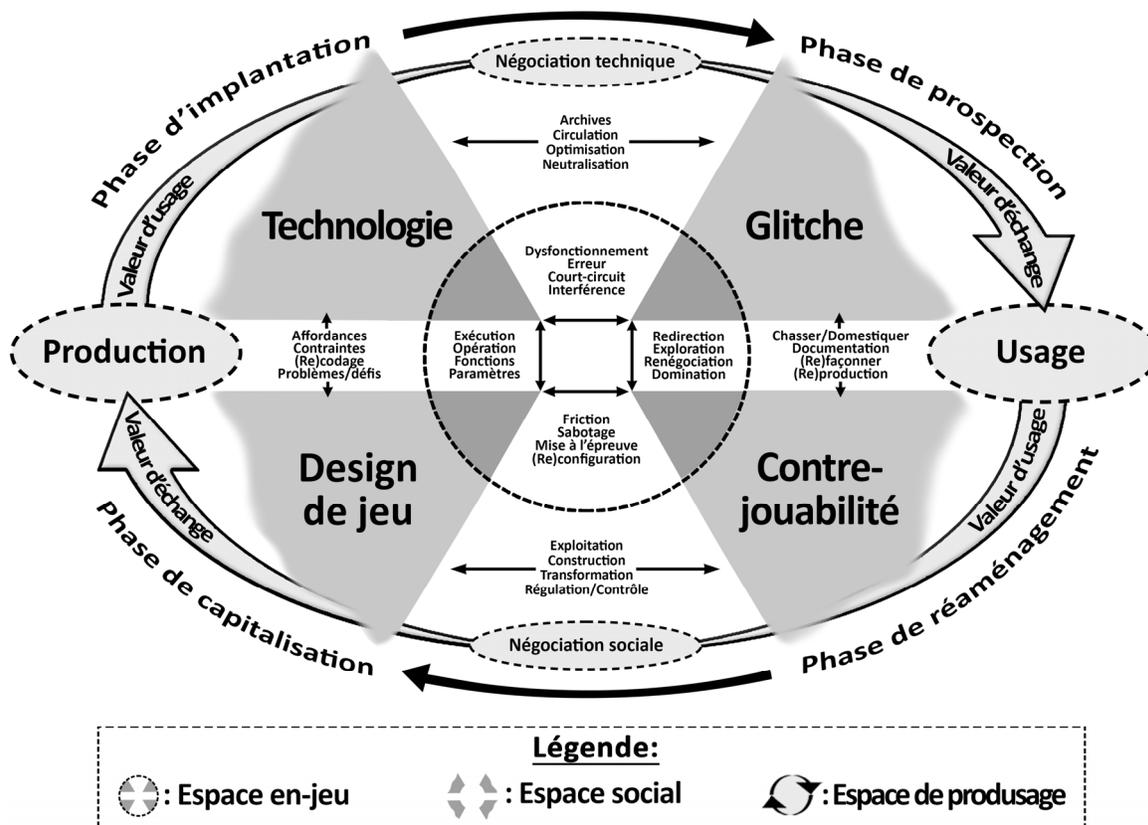


Figure 9.10 : Vue d'ensemble sur le *Circuit de l'économie socio-technique du glitch*

La vue d'ensemble polarise artificiellement les deux facettes imbriquées du produsage. Aux extrémités gauche et droite, les sphères de la production et de l'usage sont représentées par des cercles aux contours en pointillé (pour signifier la porosité fusionnelle entre les deux). L'aménagement de cet espace permet d'ancrer le glitch, la contre-jouabilité, le design de jeu et la technologie au sein de dynamiques socio-économiques participant de la co-création collaborative et perpétuelle des jeux vidéo et de leur (contre-)jouabilité. Pour le bien de l'argumentation, il importe de décortiquer les ressorts de cette économie du glitch que je présente suivant les quatre phases circonscrites dans chacun des quatre hémisphères du circuit.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Les deux grosses flèches gris très pâle qui désignent les quatre phases économiques de l'espace de produsage traduisent les mécanismes perpétuels d'une économie circulaire d'améliorations perpétuelles. Il faut garder à l'esprit que dépendamment des activités internes dans le réseau, toutes les phases peuvent être simultanément activées. Sous des conditions diverses, certaines seront plus ou moins brèves alors que d'autres sont susceptibles d'être dilatées, court-circuitées ou paralysées. À ce titre, l'enchaînement des phases est garant d'une certaine causalité séquentielle dont l'effervescence est profondément inégale, variable et distribuée.

### **9.3.3.1. Phase d'implantation**

Dans l'hémisphère nord-ouest du circuit, on retrouve ce que j'appelle la phase d'implantation. Cette dernière est opérante lorsque des activités se déroulent dans la sphère de la production (située entre les espaces du design et de la technologie). En suivant le sens horaire, on croise le pied d'une flèche portant la mention écrite « valeur d'usage ». L'agencement proposé signifie que l'exécution formelle des structures de jeux (espace en-jeu) et la manipulation des technologies (espace social) créent et distribuent des valeurs d'usage au sein des jeux vers la sphère de l'usage. Dès l'instant où des glitches se manifestent ou se font pressentir, un phénomène de négociation technique s'enclenche comme le montre l'encadré complètement au nord du circuit. Les acteurs culturels se mobilisent dans les environnements de jeux et dans le contexte social pour comprendre, optimiser ou neutraliser les dysfonctionnements, les erreurs, les courts-circuits et les interférences. Je localise cet espace de négociation en surplomb de l'interstice entre la technologie et le glitche puisque c'est dans cette zone interactionnelle que se découvre et s'apprivoise le glitche. C'est aussi au sein de cet espace que la valeur d'usage se transmue en valeur d'échange. De plus, cette étape d'implantation est couramment assistée de moyens technologiques tels que des scripts, des logiciels tiers, des mods, des serveurs privés, etc. Elle se déroule en interaction avec les (res)sources disponibles pour tenter d'identifier, d'appréhender et de négocier le glitche. Les connaissances tacites et les compétences rudimentaires du glitche s'implantent graduellement dans les expériences, les bagages encyclopédiques et les archives. Il s'agit du point pivot entre la phase d'implantation et de prospection.

### **9.3.3.2. Phase de prospection**

La phase subséquente située dans l'hémisphère nord-est de l'espace de produsage se nomme phase de prospection. La fonction d'activateur culturel du glitche performe ses effets d'attraction. Attirés par le culte du glitche et désireux de comprendre et d'user de ses qualités laborieuses en tant qu'artefact ou marchandise, les glitcheurs activent leur force de jouavil afin d'arpenter le champ d'application de leur fétiche. Toujours dans le cadre d'une négociation technique qui se raffine, ils chassent ses manifestations, étudient ses conditions matérielles, documentent ses utilités et anticipent ses potentialités pour l'appropriation et l'exploitation. Ce

faisant, les savoirs(-faire) sont assimilés, documentés et retranscrits. La documentation est mise en circulation dans les archives afin d'alimenter les réflexions collectives qui animent en retour d'autres expérimentations tout en continuant de peaufiner les connaissances techniques. Cette opération explore et détermine la valeur d'échange fanique du glitche (comme le suggère l'écriteau « valeur d'échange » dans la grosse flèche grise qui pénètre la sphère de l'usage). Elle circonscrit ses avantages, ses effets de visibilité, ses formes équivalentes ainsi que ses gains (ou ses coûts) en capital de jeu. La spéculation socio-économique consolide et stimule l'intérêt ludique, culturel et marchand du glitche. La communauté est ainsi en mesure de figurer son potentiel de marchandisation en tant que bien ou service susceptible d'assister la construction d'une réputation et l'acquisition d'une agentivité pour infléchir le flux de l'expérience. L'abstraction des garanties du glitche fait pénétrer ce dernier dans la sphère de l'usage et préfigure des opportunités de redirection, d'exploration, de renégociation ou de domination.

### **9.3.3.3. Phase de réaménagement**

Le refaçonnage du champ des possibles ludiques amorce la phase de réaménagement affiliée à l'hémisphère sud-est de mon circuit. À ce stade, les potentialités actionnelles du glitche se disséminent à plus grande échelle dans l'espace de la contre-jouabilité. On assiste à une prolifération des contre-usages innovants et paralogiques au sein des environnements de jeu. Dans l'espace social, le glitche pullule dans les instances de jouabilité hors-cadre influencées, structurées et redirigées par la propagation de nouvelles valeurs d'usage faniques. Des outils épistémiques et technologiques perfectionnés sont mutualisés à travers la communauté pour faciliter l'utilisation du glitche et optimiser ses effets. Plus encore, certains glitcheurs parviennent à cumuler des sommes importantes de capital de jeu. Par ce gain de réputation et d'influence préfigurative, ils deviennent des ambassadeurs du glitche et des intermédiaires de terrain faisant le pont avec l'industrie. En assurant la circulation et la fructification du glitche dans l'espace social, ils réaménagent les modalités d'appropriation des jeux, cristallisent le jeu social transformateur et grâce à leur influence préfigurative ils standardisent des valeurs d'usage alternatives. Je relate visuellement ce mécanisme socio-économique par la mention écrite « valeur d'usage » placée dans la flèche qui sort de la sphère de l'usage et se dirige vers la sphère de la production. Dès lors, les nouvelles valeurs d'usage encourent un processus de négociation sociale (encerclé entièrement au sud du circuit). Le procès démocratique du glitche est l'objet

d'une délibération collective débattant la légitimité du glitche au regard de l'ortho-jeu et de l'équité ludique. Je positionne la négociation sociale dans l'intervalle entre le design de jeu et la contre-jouabilité puisque la gestion du glitche découlant de la phase de réaménagement concerne les tensions et les échanges entre les contre-usages, le regard normalisateur, le dialogue symbolique, les intentions auteuriales et le *ludus*. La migration des utilités transgressives vers la production force les concepteurs à intervenir dans l'espace social pour entrer en dialogue (concret ou symbolique) avec le regard normalisateur et la contre-jouabilité des glitcheurs. Le déroulement et le dénouement de la négociation préfigureront le type de retravail et de mutation formelle que subira le design.

#### **9.3.3.4. Phase de capitalisation**

Dans la foulée des délibérations démocratiques, la phase de capitalisation s'organise telle qu'illustrée dans l'hémisphère sud-ouest de mon circuit. Lors de la négociation sociale, les équipes de production scrutent la force de testage fanique déployée dans l'espace social, surveillent les comportements de joueurs en-jeu, conversent sur les forums, régulent les pratiques (sanction, cadeau, mise en garde, etc.) et lorsque la situation est propice ils préfigurent des transformations de design et anticipent des rustines. La phase de capitalisation correspond à l'intégration des valeurs d'usage faniques sous forme d'information et d'idées de création actionnables par le design. Les potentialités démontrées et socialement négociées du glitche informent l'abstraction économique de sa valeur d'échange (d'où l'inscription « valeur d'échange » qui entre dans la sphère de la production). Les compagnies encaissent les profits ou les pertes du glitche puis évaluent les éventuels coûts et retombées économiques des différents scénarios possibles selon l'état de la négociation sociale (corriger le glitche, l'ignorer, punir son utilisation, tempérer ses effets, le reconfigurer en contenu officiel, etc.). La sphère de la production est réinvestie par la force de travail des développeurs et les technologies sont remaniées pour gérer le glitche. Les transformations de design viendront recoder les valeurs d'usage du jeu. La mise en circulation des nouveautés ludiques (et potentiellement d'autres glitches) engendre un retour de la phase d'implantation. L'économie d'amélioration perpétuelle propre au mode de développement ouvert et collaboratif est relancée. Pour faire la démonstration de mon modèle, je me tourne maintenant vers quatre cas à l'étude. Chacun d'eux servira à illustrer une logique économique singulière qui propulse les valeurs d'usage et d'échange

identifiées dans mon circuit. Afin de mieux cadrer la teneur politique des exemples à venir, je les spatialise d'entrée de jeu dans ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 9. 11).

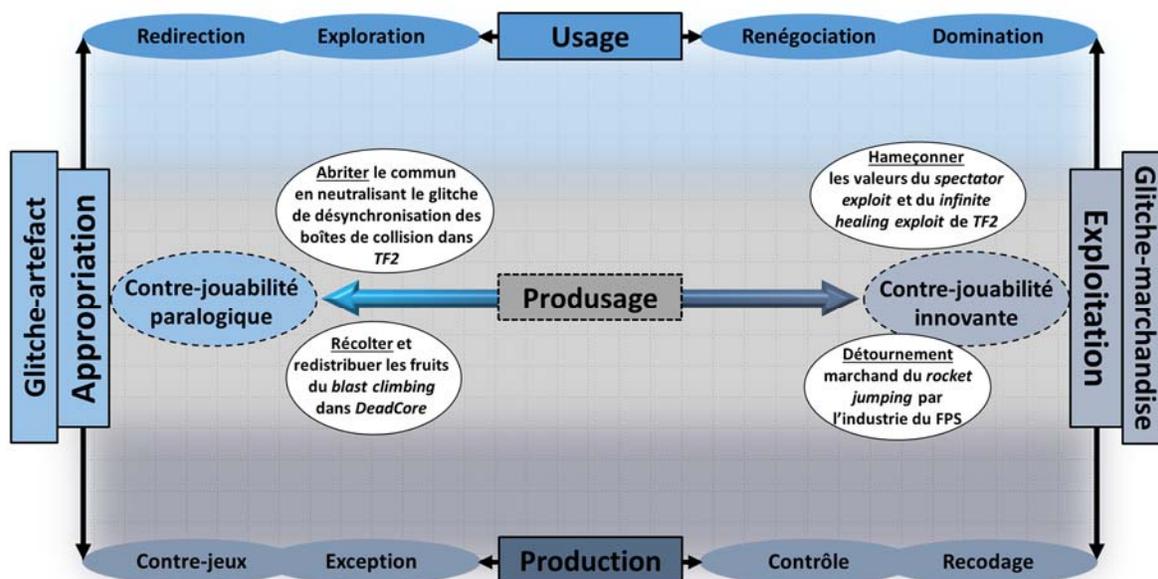


Figure 9.11 : Disposition des quatre tendances économiques du produsage dans la *Carte ludo-politique du glitche*.

#### 9.4. Détourner

La première des quatre principales approches économiques du produsage abordées par Bruns concerne le « détournement de la ruche » (*hijacking the hive*) : « pratique [qui] vise délibérément à verrouiller les communautés de produsage pour réaliser un gain financier » (2007, p. 103). Celle-ci qualifie une culture de la marchandise motivée par le gain économique et basée sur l'exploitation des artefacts fabriqués par la force de produsage de la communauté. La trajectoire socio-technique du *rocket jumping* dans l'histoire du FPS est iconique de cette logique de réification commerciale du glitche. Elle se présente comme un cas idéal pour montrer comment la valeur d'usage fanique peut être objectivée puis marchandée par l'industrie pour être ensuite revendue aux fans en parti responsables de sa fabrication.

Dans le discours de id Software, l'origine du *rocket jumping* est attribuée parfois à Tom Hall dans *DOOM*<sup>14</sup> et ailleurs à John Cash dans *Quake*.<sup>15</sup> Dans la communauté universitaire, les théoriciens du jeu vidéo octroient la découverte du glitch de navigation aux joueurs notamment à travers des conceptualisations telles que « jeu innovant » (Aarseth 2003, p. 6), « jeu subversif » et « jouabilité créative » (Liapis, Yannakakis et Togelius 2003, p. 5), « émergence comme nouveauté » (Juul 2005, p. 81) et « mécanisme de jouabilité construite par le joueur » ou « invention de joueur » (Eyles et Pinchbeck 2011, p. 12). La disparité des opinions sur la généalogie de ce glitch est le reflet d'une réalité de produsage au sein de laquelle il est impossible de situer la paternité de l'artefact de jouabilité puisque ce dernier est le résultat d'une auteurialité collaborative et continue distribuée entre plusieurs agents aux rôles multiples. Je me limite ici à retracer les initiatives économiques orientées sur le profit monétaire.

La négociation technique propre à la phase d'implantation du saut de roquette s'amorce dès la première année suivant la sortie de *Quake*. Cinq mois après la parution du jeu, l'accident circule déjà dans le discours journalistique. Dans un article de 1996 répertoriant des stratégies de jouabilité pour le mode de jeu multi-joueur en ligne « Deathmatch » de *Quake*, Long détaille le glitch en le qualifiant de « coup raffiné » faisant partie d'un répertoire de joueurs vétérans (anticipant déjà une prospection positive de la valeur d'échange du glitch en matière de capital de jeu) :

These fancy moves deserve equally extreme tactics. Some hardcore veterans use the “rocket assist” for super-high jumps to reach goodies or prime sniper positions. Simply run forward, look down at your feet, jump, and then launch a rocket into the ground directly beneath you. Definitely make sure you have enough health and armor to survive this stunt—either the Mega Health or Pentagram of Protection power-ups will do nicely (1996, p. 154-155).

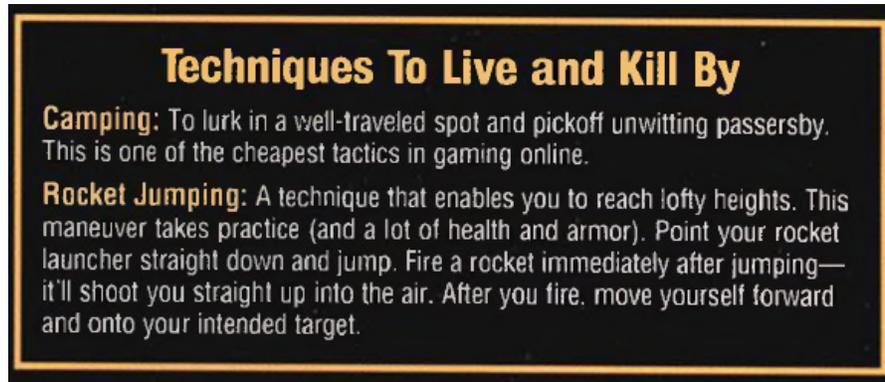
La lexicalisation du glitch ludicisé se peaufine à mesure que d'autres journalistes participent à expliquer sa valeur d'usage et à abstraire sa valeur d'échange culturelle au sein d'une transition entre la phase d'implantation et de prospection. Un journaliste de la revue

---

<sup>14</sup> À l'occasion d'un gazouillis dans la twittosphère publié le 12 mars 2014, John Romero souligne : « @ThatTomHall invented the rocket jump in DOOM 1. It's required on E3M6 to reach the secret level! » (Romero 2014).

<sup>15</sup> Dans une entrevue déjà citée au chapitre 1 réalisée auprès du concepteur Tom Willits, ce dernier rattache la paternité du truc de saut au programmeur John Cash lors de la création de *Quake* : « “Rocket jumping” was invented/discovered accidentally by Id programmer John Cash while deathmatching with other Id employees during the development of Quake 1 » (Green 2005, p. 60).

*GamePro* signe en 1997 un article intitulé « Kill or Be Killed » dans lequel il précise les tenants et aboutissants de la technique dans un glossaire (Fig. 9.12).



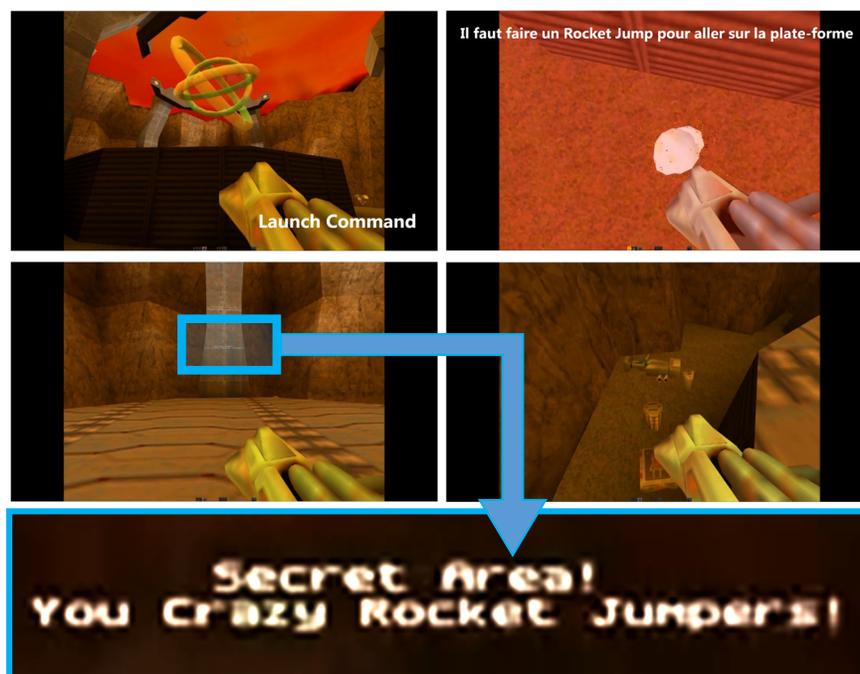
**Figure 9.12 :** Glossaire technique inclus dans l'article « Kill or Be Killed » du journaliste Reich publié dans le numéro 96 de la revue *GamePro* (1997, p. 26).

La suite du texte propose un guide de stratégie pour les cartes de jeu *Abandoned Base* et *The Necropolis* à travers laquelle l'auteur identifie différentes localités dont l'emplacement apparaît favorable à la réalisation d'embuscades. Quatre des neuf secteurs étudiés requièrent la réalisation du glitche pour être atteints et exploités. Au sujet du niveau *Abandoned Base*, Reich emploie une capture d'écran pour illustrer une paroi en hauteur qui surplombe l'aire de jeu au-dessus de l'armure rouge. Le journaliste ne manque pas de souligner l'avantage stratégique de cette localité discrète et cachée qui offre une vue d'ensemble sur plusieurs points d'entrée :

Around the bend from the red armor, rocket jump up the ramp to the very top. Pause at the dark corner just after the last set of steps and look down. From this little nest you can gun down opponents looking to get their mitts on the red armor. You will also be in position to shoot at almost every entrance and at many different spots on the ramp (Reich 1997, p. 26).

Mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* offre déjà plusieurs éclaircissements pour réfléchir la situation. En constituant de telles archives, les journalistes contribuent à la documentation, la circulation, la domestication et l'optimisation du saut assisté par roquette dans l'intelligence collective. En réifiant le glitche au sein de guides de stratégie, de glossaires, d'articles et de trucs et astuces, ils permettent à d'autres joueurs de découvrir l'accident de programmation à travers leur jouabilité hors-cadre et de profiter de sa valeur d'échange en matière de capital de jeu. L'influence préfigurative assure l'intégration culturelle des nouvelles valeurs d'usage et enclenche la phase de réaménagement du répertoire de

jouabilité de *Quake*. Le jeu social transformateur qui en découle reconfigure les manières de jouer et met le design de jeu à l'épreuve (les nouvelles modalités de navigation rendent inopérants certains tropes de conception de niveau). Les concepteurs sont interpellés au sein d'un processus de négociation sociale. Ce dernier rouvre l'espace de design et innerve la phase de capitalisation. Dès l'arrivée de *Quake 2* (id Software, 1997), le glitche ludicisé est recodé en glitche mécanisé. Les valeurs d'usage faniques du saut de roquette sont transposées en marchandise vidéoludique afin de cultiver la valeur d'échange du glitche. Au début du niveau *Launch Command*, on retrouve un œuf de Pâques faisant explicitement référence au *rocket jumping* (Fig. 9.13).<sup>16</sup>



**Figure 9.13** : Utilisation du *rocket jumping* dans le niveau *Launch Command* de *Quake 2* (id Software, 1997) pour accéder à une zone secrète. Cette dernière cache un œuf de Pâques auto-référentiel à sujet du glitche de navigation ainsi que des ressources ludiques puissantes. À lire de gauche à droite à partir de l'image supérieure gauche. Source : AnthoChainSaw (2015).

Le joueur fait face à un générateur de trou noir montée sur un immense socle trop haut pour pouvoir y bondir avec la mécanique de saut standard. Pour arriver à rejoindre le dessus du plateau, il faut absolument utiliser l'explosion d'une roquette ou d'une grenade. Une fois

<sup>16</sup> Dans la figure présentée, les mentions écrites en blanc sont de l'auteur de la vidéo. Les manipulations qui me reviennent de droit concernent les encadrés bleus ainsi que la flèche de la même couleur pointant vers un grossissement recolorisé du message faisant office d'œuf de Pâques : « Secret Area! You Crazy Rocket Jumpers! ».

positionné sur la plateforme, le système affiche une mention écrite indiquant : « Secret Area! You Crazy Rocket Jumpers! ». À l'arrière, les concepteurs ont créé un secteur caché où se trouve l'arme la plus puissante du jeu (le *BFG10K*), une trousse de points de santé ainsi que des munitions. Une telle mise en marché du glitche mécanisé depuis la sphère de la production cristallise de nouvelles valeurs d'usage (défis de navigation, œufs de Pâques, espaces secrets, items puissants cachés, etc.) qui relancent les phases d'implantation et de prospection.

Le prolongement du processus de négociation technique se dénote du côté des journalistes qui vont s'approprier les services offerts par les fans pour varier les contenus du magazine vendu au lectorat. Par exemple, dans la foulée de l'optimisation du glitche, des scripts (aussi appelé « macro ») archivés sur le site *Planet Quake* ont été conçus pour automatiser l'exécution des entrées à performer afin de réaliser cette astuce de navigation. Dans un article intitulé « Quake II » disposé dans la section *Gamer's Edge Strategy & Tips* du numéro 166 de la revue *Computer Gaming World*, le glitche est réifié sous forme de lignes de codes afin de rendre accessible sa valeur d'usage ainsi que sa valeur d'échange. Les auteurs proposent une version modifiée d'un script conçu par un fan surnommé JakFrost devenu célèbre pour ses contributions de programmeur dans la communauté de *Quake* :

#### Instant Rocket-Jumping

[...] Although you're ultimately better off learning to rocket-jump "manually," you can give yourself an instant boost with this macro, which is slightly modified from the one Jakfrost has in his collection at [www.planetquake.com/script5.html/quake2/](http://www.planetquake.com/script5.html/quake2/).

To configure your right mouse button for rocket-jumping, type the following at the console (hit (Enter) after each group of commands):

```
bind mouse2 + rj
alias +rj "tj1; rj2"
alias rj1 "set rj_cl_pitchspeed $cl_pitchspeed; set cl_pitchspeed 100000; wait; +lookdown; wait; -lookdown; set cl_pitchspeed $rj_cl_pitchspeed"
alias rj2 "set rj_hand $hand; hand 2; +moveup; wait; +attack"
alias -rj "-attack; -moveup; set hand $rj_hand; centerview" (Long et Chin 1998, p. 219).
```

Dans les environs de la sortie de *Quake III : Arena*, la tactique de navigation est récupérée par le discours des promoteurs du jeu au sein d'une phase de capitalisation. Dans une publicité officielle, on peut lire : « Whether you're a newbie or a seasoned rocket-jumping

veteran, Quake III Arena is going to push your skills to the limit ». <sup>17</sup> Plus encore, certains fabricants de contrôleurs de jeu vont tabler sur les exigences sensori-motrices et les avantages ludiques sous-jacents à ce truc de saut afin de promouvoir leurs produits (Fig. 9.14).



**Figure 9.14** : Mise en marché des contrôleurs *Frag Master* de Thrustmaster (image de gauche) et *Cyborg 3D Gold* de Saitek (image de droite). Les grossissements au bas de chacune des publicités montrent la portion de l'énoncé promotionnel qui réfère au *rocket jumping*.

Le périphérique *Frag Master* produit par la compagnie Thrustmaster est mis à l'avant par un énoncé accrocheur indiquant « Get More Frags! In your next deathmatch » alors que la description plus détaillée insiste sur la capacité du contrôleur à faciliter l'exécution du saut de roquette : « Perform hard to master moves by simply moving the grips the way you'd move your body. Run, duck, circle strafe, and rocket jump with ease. Start getting more frags – get your

<sup>17</sup> Une version de la publicité apparaît dans le numéro 183 de la revue *Computer Gaming World* à la page 14-15.

hand on a Frag Master ».<sup>18</sup> À l'occasion de la mise en marché du *Cyborg 3D Gold*, la compagnie Saitek évoque le saut de roquette à l'intérieur d'une rhétorique compétitive axée sur les impératifs de réussite. En gros titre, le message publicitaire annonce : « Engineered to win ». Plus bas, un paragraphe précise : « Whether you fly, drive, run, punch, or rocket-jump, Saitek controllers give you the winning advantage ».<sup>19</sup>

Dans ces cas de figure, la marchandisation du glitche informe la conception d'interface de contrôle. Elle mise sur les exigences sensori-motrices, les avantages ludiques et la transgression comme identité pour enrichir un discours promotionnel de domination formulé pour vendre des produits vidéoludiques. Ici, l'industrie table sur l'attachement affectif des fans pour les artefacts de produsage qu'ils ont eux-mêmes participé à cristalliser à et à valoriser au moyen de leur force productive de jouavail. Les compagnies commercialisent les valeurs d'usage et d'échange que les glitcheurs ont consolidées à travers leurs expériences vidéoludiques sensibles et interpersonnelles durant les phases de prospection et de réaménagement que j'ai théorisé dans mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*.

Sur le plan du design de *Quake III : Arena*, on constate que l'exploitation et la régulation de la contre-jouabilité innovante s'articulent à même l'architecture spatiale. Le glitche mécanisé est l'objet d'un recodage plus sophistiqué qui se transpose à travers des mécaniques de navigations enrichies, des défis kinesthésiques plus complexes et de bonus pour la maîtrise du truc. Par exemple, dans la portion extérieure de la carte *Q3DM15: Demon Keep*, une plateforme rebondissante surélevée peut être utilisée pour propulser l'avatar dans une trajectoire prédéterminée menant automatiquement vers l'arme la plus puissante du jeu (*BFG10K*) ainsi que l'armure la plus résistante (Fig. 9.15). Cependant, l'accès à ladite plateforme exige une maîtrise relativement sophistiquée du saut de roquette puisque la surface à atteindre est éloignée du plancher de départ, sa superficie circulaire est considérablement restreinte et la structure globale est montée sur un pilier situé au-dessus d'un bassin de lave capable de causer des points de dommages significatifs. La puissance des items ludiques obtenus par cette manœuvre est un

---

<sup>18</sup> Une occurrence de la publicité de *Thrustmaster* figure dans le numéro 173 de la *Computer Gaming World* à la page 363.

<sup>19</sup> Une occurrence de la publicité de *Saitek* figure dans le numéro 184 de la *Computer Gaming World* à la page 35.



**Figure 9.15 :** Captures d'écran dans la carte de jeu *Q3DM15: Demon Keep* de *Quake III : Arena* (id Software, 1999). Image de gauche : Monstration de la plateforme bondissante surélevée dans le tiers supérieur droit de l'image qui n'est accessible que par la maîtrise du *rocket jumping*. Image de droite : trajectoire aérienne causée par mon usage de la plateforme. Dans la portion gauche de l'affichage tête-haute, on peut lire « BFG10K » qui signale l'acquisition de l'arme. Dans l'extrémité droite du centre de l'image on peut voir l'armure rouge sur un plateau au loin vers lequel mon avatar est en route. Source : archives personnelles.

gage du nombre de quantums de jouabilité élevés que le design a décidé d'abstraire et de récompenser pour l'exécution de cette stratégie.

Dans le tableau *Q3TOURNEY5: Fatal Instinct*, le joueur s'oppose à un maître de niveau nommé Uriel. L'arène exiguë forme un carré qui est infiltré par un épais brouillard de couleur jaunâtre. Au centre de celle-ci se situe une agora à ciel ouvert encadrée par quatre murs imposants ayant chacun leur ouverture en arc. Au-dessus de ces différentes entrées se logent de larges plateaux rectangulaires qui surplombent le terrain de jeu. Pour naviguer sur ces plateformes, le joueur doit impérativement monter sur une passerelle en périphérie de l'agora. De cet emplacement, il s'agit de réaliser un saut assisté par roquette en direction des surfaces concernées. En jugeant bien l'angle de l'explosion par rapport au sol et en contrôlant adéquatement la trajectoire aérienne de l'avatar, il est possible d'atterrir sur l'un des quatre plateaux. Une fois positionné sur ces podiums surélevés, le combattant peut tirer avantage d'un point de vue en hauteur permettant de contrôler l'accès au lance-roquette (arme la plus puissante de la carte) en plus de faciliter grandement le repérage et la neutralisation du maître de niveau dans la brume (Fig. 9.16).



**Figure 9.16** : Captures d'écran dans la carte de jeu *Q3TOURNEY5: Fatal Instinct* de *Quake III : Arena* (id Software, 1999). Image de gauche : Emplacement sur la passerelle à partir de laquelle effectuer un *rocket jump* pour atteindre le plateau surélevé visible dans la portion supérieure gauche du cadre. Image de droite : Positionnement sur ledit plateau en hauteur qui offre une vue en surplomb sur le centre de l'arène. Au rez-de-chaussée, on peut voir Uriel se diriger vers le lance-roquette ainsi qu'une élimination certaine. Source : archives personnelles.

L'intégration marchande du *rocket jumping* dans *Quake III: Arena* s'étend également au comportement de l'intelligence artificielle. Dans certains contextes basés sur le niveau de difficulté ainsi qu'un calcul de la distance et de la portée de certaines ressources ludiques, il arrive que les personnages non-joueurs s'approprient la technique étudiée pour sauter vers des étages supérieurs et mettre la main sur les items convoités plus rapidement. J'ai pu constater la mise en œuvre du glitch mécanisé par le maître de niveau Anarki dans l'arène *Q3TOURNEY4: Vertical Vengeance* lorsque le niveau de difficulté est supérieur ou égal à celui nommé « Hurt Me Plenty » (Fig. 9.17).



**Figure 9.17** : Réalisation d'un saut de roquette maladroit par Anarki dans *Quake III : Arena* (id Software, 1999). Captures d'écran offertes par Guillaume Philippon (alias Skritz) à la suite d'une correspondance personnelle sur Discord en juin 2018.

Les trois derniers exemples témoignent d'une exploitation de la valeur d'échange du glitche au sein de la phase de capitalisation. Le glitche est recodé et commercialisé sous forme de marchandises vidéoludiques, en l'occurrence des mécaniques de jeu, des éléments architecturaux, des options interactionnelles pour compléter les objectifs et des comportements de l'intelligence artificielle.

À l'échelle plus large du FPS, on dénote que le glitche mécanisé est réitéré à travers d'autres succès du genre de sorte qu'il est devenu un glitche conventionné. Dans *Unreal Tournament* (Epic, 1999), une arme destinée au combat corps à corps appelée le Impact Hammer permet au joueur de maintenir la touche de tir enfoncé afin de charger le dispositif avec de l'air comprimé. Au moment de relâcher ladite touche ou encore lors d'un contact physique avec un adversaire, l'outil génère un impact aux effets ravageurs. De manière similaire au saut de roquette, la décharge du fusil en question (ou encore celle du Shield Gun) peut être utilisée pour effectuer des bonds bonifiés sur les plans de la hauteur et de la vitesse en échange de points de dégât. Dans la communauté de la franchise *Unreal Tournament*, cette stratégie est dénommée *hammer jump* ou *impact jump*.<sup>20</sup> Les affinités avec la convention du *rocket jumping* ne manquent pas d'être relevées par le journaliste de la revue *Joystick* dans une critique parue peu de temps après la sortie du jeu :

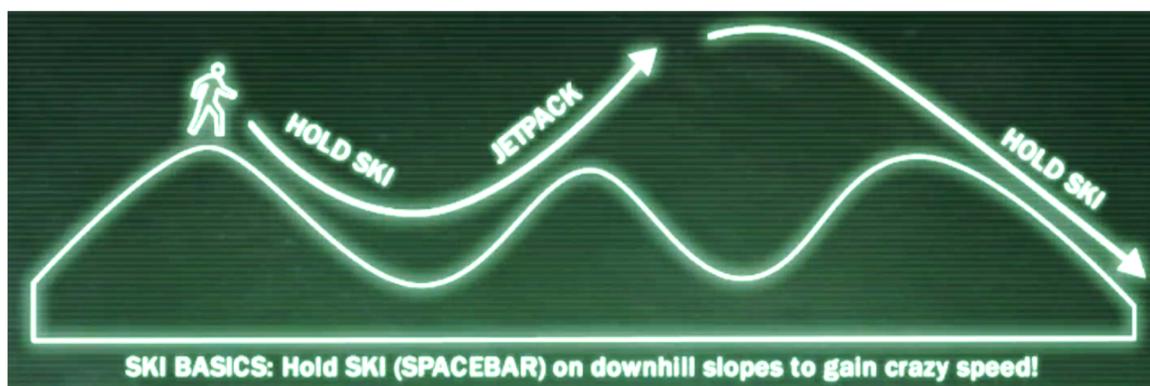
Pour une fois, vous commencez avec deux armes de base, le revolver et l'impact hammer. Ce dernier éjecte un jet d'air comprimé si puissant qu'il peut tuer un opposant en un coup, mais étant une arme de contact, il vous faut approcher de la cible pour cela. En dirigeant le jet d'air vers le sol, il est possible de, euh, « rocket » jumper. Aller, on va appeler ça le hammer jump (Louet 1999, p. 107).

On retrouve une autre récupération marchande du saut de roquette dans le jeu *Starsiege: Tribes* (Dynamix, 1998), un FPS multi-joueur en ligne situé en contexte de science-fiction où deux équipes s'affrontent à travers d'immenses cartes de jeux au moyen d'armes futuristes. L'une des techniques de jouabilité émergente iconique nommée le *skiing* s'articule autour d'un glitche de navigation à avantage élevé et à visibilité moyenne-élevée. Des glitcheurs ont compris

---

<sup>20</sup> Mes recherches confirment que l'appropriation du *Impact Hammer* pour rehausser la portée du saut est une astuce de navigation qui peut être reproduite pareillement dans *Unreal Tournament 2003* (Digital Extremes, 2002), *Unreal Tournament 2004* (Digital Extremes, 2004), *Unreal Tournament III* (Epic Games, 2007) ainsi que dans le plus récent opus de la série intitulée *Unreal Tournament* (Epic Games, 2014-) qui est disponible en version pré-alpha depuis 2014 à travers la plateforme Epic Game Launcher.

qu'il était possible de glisser le long des inclinaisons topographiques des environnements montagneux en appuyant constamment et très rapidement sur la touche du saut arrimée à la barre d'espacement. Ce bruit ergodique fut ludicisé pour annuler l'effet de friction généré par le contact avec le sol et profiter de l'effet de gravité pour accumuler des vitesses accrues.<sup>21</sup> Dans les pentes ascendantes, la vitesse peut être maintenue en activant le réacteur dorsal (*jetpack*) avec le bouton gauche de la souris. Une fois arrivé au sommet d'une colline, l'avatar est catapulté dans une trajectoire aérienne ultra rapide couvrant de très longues distances. Le joueur habile capable de bien calculer ses élans pouvait profiter des autres vallées environnantes pour conserver et cumuler sa vitesse en skiant d'une pente à l'autre (Fig. 9.18).



**Figure 9.18** : Illustration expliquant la méthode du *skiing* propre à la franchise *Tribes* (1998-2012). Source : Tribes Wiki (2014).

Pour optimiser la valeur d'usage du glitche ludicisé, les glitcheurs rusés ont fait intervenir simultanément une autre astuce de jouabilité appelée le *disk jumping* qui consiste à s'approprier la physique du Spinfusor, une arme dont les disques explosifs sont capables de propulser l'avatar de la même manière que le lance-roquette de *Quake*. Lors d'une séquence de glisse, le tir d'un projectile pointé à la bonne distance à l'arrière de l'avatar soit dans l'amorce

<sup>21</sup> L'entrée du « *skiing* » dans l'encyclopédie participative *Tribes Wiki* (2014) pointe également vers un processus de négociation technique du glitche où l'appropriation des technologies vidéoludiques permettait de maximiser les effets de ce bruit ergodique : « Players used the in game client side scripting language and greatly improved the efficiency by automating the 'jump' command, sending it hundreds of times a second. These scripts became a necessity to download alongside the game, or code yourself ». La création et l'usage de scripts pour optimiser le ski sont de bons exemples des processus des phases d'implantation et de prospection de mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Ici, on voit que l'activation culturelle du glitche déclenche un labeur de fan qui se mobilise pour peaufiner la fabrication du glitche-marchandise afin de profiter de ses usages et de ces capitaux de jeu.

ou soit dans la clôture des dénivelés peut servir à optimiser la vitesse et la hauteur.<sup>22</sup> L'harmonisation de ces deux innovations est rapidement devenue un standard de jouabilité pour demeurer compétitif, notamment dans le mode de jeu « capture du drapeau ». La contre-jouabilité innovante par laquelle les glitcheurs ont domestiqué l'usage des trucs de navigation et cultivé ces capitaux de jeu est responsable d'avoir généré des effets préfiguratifs de régulation sur la jouabilité des autres joueurs. Durant cette phase de réaménagement, la négociation sociale des habitudes collectives de jouabilité de la communauté de *Starsiege: Tribes* a engendré un jeu social transformateur où des possibilités d'interactions émergentes se sont érigées sous forme de règles implicites et de normes de méta-jeu. La popularisation de ces gestes de reconfiguration et de torsion des structures de design a stimulé une phase de capitalisation. Le studio Dynamix a décidé de monnayer la valeur d'échange du glitche ludicisé qu'ils ont recodé en glitche mécanisé dans *Tribes 2* (Dynamix, 2001). Dans ce second opus de la série, la technique du ski est tutorialisée à travers une portion de la mission d'entraînement.<sup>23</sup> Par extension, cette intégration mécanique du glitche signifie la survivance du *disk jumping* dont la longévité se remarque aussi dans *Tribes: Vengeance* (Irrational Games, 2004) comme le constate un journaliste du magazine *Joystick* :

Un simple coup direct suffit quasiment à vous tuer pour peu que vous ayez le courage de réaliser un disque jump (le cousin du rocket jump de Quake) plus personne ne pourra vous rattraper. Les fans l'auront compris : oui, le Spinfusor, l'arme emblématique de la série (un lanceur de disques énergétiques), est évidemment au rendez-vous (Roux 2004, p. 23).<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Toujours dans la page dédiée au ski dans le Tribes Wiki (2014), il est rapporté qu'à ses débuts, cette prouesse kinesthésique était largement qualifiée de tricherie : « When this technique was first used, it was widely believed that players were cheating somehow ». Cet énoncé laisse présager que la transgression du geste de contre-jouabilité innovante fut l'objet d'un phénomène de négociation sociale ayant contribué à expliquer et à propager la technique pour la faire accepter par le regard normalisateur comme je l'expliquerai dans la suite de la trajectoire socio-technique du glitche.

<sup>23</sup> Dans le tutoriel de *Tribes 2*, la lieutenant Kenzie guide verbalement le joueur dans l'apprentissage du ski. Dès les premiers instants, une voix over s'exprime : « Here's a tip. Armored warriors can hit high speeds by skiing downhill. Skiing uses micro bursts from the jets to build momentum. It takes a lot of practice to ski well, so be patient » (*Tribes 2*). Au même moment, l'affichage tête-haute formule l'énoncé textuel suivant : « Press SPACE to jump. MOUSE 2 triggers the jets. Jump just before you jet to increase jetting distance. Hold down the Jump button (SPACE) to ski » (*Tribes 2*). Source : orionzor (2012).

<sup>24</sup> Il est intéressant de noter à quel point certains glitches jouissent d'une revue de presse positive. Cet enthousiasme est un bel exemple de la manière dont le fétichisme du glitche est susceptible d'alimenter la culture de la marchandise vidéoludique, entre autres en incitant les consommateurs à acheter des jeux pour y retrouver leur artefact de jouabilité favoris.

Plus récemment, dans les menus d'ouverture de *Tribes: Ascend* (Hi-Rez Studios, 2012), la section « Training » offre diverses options, dont « Ski tutorial. Learn to ski ». Dans ce mode de jeu dérivé directement du glitche de *Starsiege: Tribes*, le joueur est transposé dans un niveau dépouillé d'ennemis et dont les ondulations du terrain sont configurées afin de former des trajets simplifiés. Dans la carte d'entraînement « Ski Challenge. Perfect your skiing », le joueur fait face à un enchaînement de monticules au bout duquel figure une suite de lignes horizontales formant une échelle perpendiculaire au sol qui s'élève haut dans le ciel. Suivant l'esprit du saut en hauteur dans le monde de l'athlétisme, cette aire de jeu invite le participant à parfaire sa maîtrise du *skiing* et du *disk jumping* en tentant de sauter par-dessus les différents paliers suggérés par l'échelle. La création de ce mode de jeu directement inspiré du glitche montre que les valeurs d'usage de ces stratégies alternatives font pleinement partie des marchandises vidéoludiques de la série *Tribes* du point de vue du design. Cette marchandisation de l'erreur est le signe d'un réinvestissement de la phase d'implantation marqué par un recodage et une optimisation technologique des innovations de glitcheurs. La bonification des valeurs d'usage réintègre alors la phase de prospection. Le renouvellement des opportunités de jeu pousse les utilisateurs à refaçonner la marchandise du produsage pour estimer et extraire sa nouvelle valeur d'échange dans le but de faire fructifier leur dotation en capital de jeu. À cette étape de l'économie d'innovation perpétuelle du *skiing*, la phase de réaménagement est le site d'une prolifération des contributions faniques au sein de l'intelligence collective et de la jouabilité hors-cadre. Les valeurs d'usage se raffinent davantage comme en témoignent plusieurs vidéos de jouabilité documentant des performances de ski de haut niveau dans *Tribes: Ascend*, notamment les contenus de Yayorbitgum (2011), volltion (2011), Poiery (2012) et Bagof Wiggins (2015).<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Il est intéressant de faire le pont entre l'histoire du ski dans la franchise *Tribes* et l'évolution matérielle du ski étudiée par Lessard (2015) en référence à son modèle des interactions « Technologie-Design-Jeu ». Comme je l'ai expliqué à l'idée 9.2, Lessard relate que le ski fut d'abord introduit comme moyen de transport. Le chercheur indique que ce sont les exigences de design commandées par de nouveaux sports (ski de fond, ski acrobatique, etc.) qui ont engendré des améliorations sur le plan de la technologie du ski (matériaux, flexibilité, longueur, etc.). Dans le cas du ski vidéoludique de la série *Tribes*, c'est plutôt la contre-jouabilité innovante des glitcheurs qui s'est approprié la technologie (notamment la physique du moteur de jeux ainsi que des scripts) pour ensuite forcer le design du jeu à s'ajuster aux manières de joueur. Avec le ski traditionnel, on obtient la suite « design→technologie→jeu » alors qu'avec le ski virtuel on remarque la séquence « jeu→technologie→design ». Cette mutabilité processuelle qui est au fondement du jeu et du jeu vidéo est précisément la caractéristique qui permet au glitche de s'immiscer dans l'évolution formelle du design, des technologies et des pratiques ludiques.

La réification commerciale du *rocket jumping* poursuit sa trajectoire dans l'histoire du FPS jusque dans la franchise *Team Fortress* (Valve, 1999-2007), renforçant davantage l'idée de glitche conventionné. Dans une entrevue réalisée avec des représentants de Valve vers la fin du cycle de développement de *TF2*, Elliott et Gladstone de *Computer Gaming World* interrogent les développeurs à propos de l'intentionnalité de trucs de saut dans le design de *Team Fortress Classic* (TFC) :

CGW: Were TFC's trick jumps intentional, too?

RW [Robin Walker]: Absolutely. Remember, *Team Fortress* came out of the *Quake* era: all rocket jumping, all the time. Giving medics a concussion grenade that made them move faster and farther was definitely deliberate (Elliott et Gladston 2006, p. 75).

L'influence et l'exploitation du glitche sont rendues manifestes dans le recodage du saut de roquette dans le design du jeu. La technique fait la singularité de l'une des neuf classes de personnages appelée le Soldier. Dans la bande-annonce officielle de *TF2* (GamerSpawn, 2009), le héros est mis en scène à travers une série de sauts de roquette dans la carte de jeu *2Fort*. On peut voir une équipe de soldats en bleu utiliser leur lance-roquette pour se propulser à l'aide d'une explosion volontaire afin de se rendre au premier étage d'un bâtiment en bois qui est l'emplacement de la base ennemie. L'héritage du fameux glitche de navigation est l'objet d'une commercialisation qui table sur l'attachement fanique envers le truc de saut. Ce dernier est exploité à l'intérieur d'un stratagème promotionnel de mise en marché orchestré pour cultiver une valeur d'échange à partir du glitche conventionné qui promet de faire augmenter le chiffre de vente.

Sur le plan du design plus spécifiquement, tout avatar de *TF2* possède un vaste arsenal de composantes d'équipement qui lui sont propres. Pour obtenir ces contenus, le joueur doit jouer longuement, faire des échanges, combiner des items ou encore déboursier de l'argent réel. Parmi de tels outils ludiques, certains ont une valeur strictement cosmétique alors que d'autres s'accompagnent de fonctions de jouabilité permettant de personnaliser un style de jeu. En ce qui concerne le Soldier, plusieurs moyens servent à optimiser l'utilisation du saut de roquette. Par exemple, une paire de bottes appelée *The Gunboat* réduit de 60 pour cent les dommages causés par l'explosion de ses propres roquettes (« - 60% blast damage from rocket jump »). Les chaussures nommées *The Mantreads* triplent les points de dégât infligés à un adversaire lorsque

l'avatar atterrit sur la tête l'ennemi (« Deal 3x falling damage to the player you land on ») en plus d'augmenter de 200 pour cent la maniabilité de la trajectoire aérienne du héros (« 200% increased air control when blast jumping »). On peut ajouter à cette liste le parachute baptisé le B.A.S.E. Jumper pouvant être déployé en appuyant sur la barre d'espace pendant que le personnage est en suspension dans les airs. Combiné avec la technique du *rocket jumping*, le ralentissement de la vitesse de retombée permet de réaliser des trajectoires aériennes prolongées afin de survoler plus longtemps le terrain de jeu et bénéficier d'une vue en surplomb qui facilite l'élimination des adversaires.

La marchandisation du truc de navigation à travers la classe du Soldier se remarque aussi dans certains trophées dont l'acquisition repose sur la maîtrise sophistiquée du glitch de navigation conventionné. Dans cette optique, trois trophées se démarquent. Deux d'entre eux (Bombs Away! et Death from Above) impliquent d'effectuer un saut assisté par roquette pour éliminer un nombre spécifique d'opposants avant l'atterrissage. Autrement, l'accomplissement intitulé Where Eagles Dare exige d'atteindre une hauteur maximale alors que le cas de Duty Bound demande de performer le saut de roquette puis de se munir d'une arme au corps à corps appelée l'Equalizer avec laquelle tuer un ennemi avant de toucher le sol. On constate à travers ces exemples d'items et de trophées que la valeur d'échange de ce qui était de prime abord un accident de programmation dans *Quake* est exploitée en tant que marchandise vidéoludique pour bonifier le design de jeu et diversifier la valeur d'usage. Le culte du glitch devient ainsi une forte motivation susceptible de pousser les joueurs à investir de l'argent réel dans le jeu ou à prendre part au marché virtuel des échanges afin d'obtenir les marchandises et jouir de leurs valeurs d'usage et d'échange. Dans tous les cas, le glitch conventionné agit comme une plus-value servant à gommer le participant dans l'économie néolibérale de *TF2*.

L'intégration de l'artefact du produsage dans la conception de héros se constate de manière similaire dans le design du Ranger dans la version en accès anticipé de *Quake Champions*. Dans ce FPS multi-joueur basé sur des classes de personnage et des combats en arène, tous les champions peuvent s'emparer d'un lance-roquette pour se propulser sur l'axe vertical ou horizontal à l'aide de la détonation de leurs missiles. La technique est d'ailleurs expliquée textuellement à l'aide de pictogrammes dans la sous-section « Advanced movement » du tutoriel qui figure dans l'interface d'ouverture. Cependant, le Ranger possède une habileté

passive unique appelée Son of a Gun et dont la fonction est de réduire de 75 pour cent les effets négatifs découlant de ses propres projectiles. L'avantage ludique de ce héros se manifeste alors dans la mobilité que lui confère la possibilité de réaliser des sauts de roquette à coût énergétique modique.

La circulation du saut de roquette dans l'industrie du FPS signale que le glitche est susceptible d'être réifié puis exploité économiquement même si le mérite de l'innovation revient en grande partie aux activités de jouabilité hors-cadre de la communauté de pratique, c'est-à-dire dans l'espace social de la contre-jouabilité (Fig. 5.9). À ce titre, il s'est avéré que le glitche peut s'exploiter à travers des articles journalistiques, des guides de stratégies, des éléments promotionnels, des contrôleurs de jeu, des œufs de Pâques, des tropes d'architecture de niveau, des comportements de l'intelligence artificielle, des nouveaux modes de jeu, des systèmes de trophées, des items ludiques, des tutoriels et des habiletés de jouabilité propre à des classes de héros. La recodification du glitche sous forme de produits dérivés et de biens de consommation s'inscrit directement dans la logique du détournement de la ruche. En effet, des compagnies comme id Software, Valve, Dynamix, Hi-Rez Studios, Saitek, Thrustmaster, Epic Games et bien d'autres<sup>26</sup> ont tous exploité le *rocket jumping* dans le contexte d'une phase de capitalisation marchande afin d'enregistrer des gains économiques.

Mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* facilite ainsi l'appréhension d'une telle situation d'économie d'amélioration perpétuelle à laquelle participe profondément le glitche à la fois en tant qu'artefact et marchandise de produsage. Le cas étudié a mis en lumière la façon dont les entreprises peuvent parasiter la communauté de produsage d'où le positionnement de cet exemple de glitche-marchandise au niveau de la strate du produsage dans l'entre-deux du contrôle et du recodage (Fig. 9.11). Mon modèle théorique expose les rouages d'une culture de la marchandise articulés autour des fabrications collectives des produsagers ainsi que d'un tissu d'interactions multidirectionnelles : des développeurs vers les glitcheurs, des journalistes vers les fans, des concepteurs vers les journalistes, des promoteurs vers les joueurs vétérans puis des fabricants de contrôleurs vers les compagnies de jeu et les usagers.

---

<sup>26</sup> Plusieurs autres FPS populaires incluent dans leur design des formes de projections par explosion récupérant les logiques du *rocket jumping*, notamment *Halo : Combat Evolved* (pensons au fameux *warthog jump*), *Halo 2*, *Painkiller*, *Battlefield 2* (EA DICE, 2005), *Halo 3* et *Overwatch*. De toute évidence, le spectre des entreprises misant sur le capital de ce glitche conventionné est assez large.

Peu importe la directionnalité, le glitche représente l'opportunité de rapporter de l'argent et de fidéliser la base d'acheteurs. Dans le modèle du détournement, l'idée est de tirer avantage de ses valeurs d'usage et d'échange co-crées et adorées par les consommateurs. Évidemment, le détournement ne représente que l'une des quatre logiques économiques du produsage identifiées par Bruns.

## 9.5. Hameçonner

Afin d'exposer une autre facette de cette culture de la marchandise, je tiens à analyser deux glitches qui explicitent une seconde dynamique. Il s'agit d'une pratique économique que Bruns définit comme l'« hameçonnage de la ruche » (*harnessing the hive*) : « Ce modèle décrit l'utilisation non-commerciale ou commerciale des artefacts du produsage par des organisations à l'intérieur et à l'extérieur de la communauté de produsage, tout en respectant les licences de contenu applicables et en coopérant avec la communauté » (2007, p. 102). L'exemplification de cette logique marchande sera l'occasion d'insister sur les opérations socio-techniques par lesquelles les valeurs d'usage et d'échange du glitche peuvent rentabilisées au moyen de pratique de produsage.

### 9.5.1. Exploit spectatoriel

Le 21 décembre 2016, l'équipe de développement de *TF2* publie une mise à jour intégrant un nouveau système de balancement des équipes. Dans l'introduction de sa vidéo YouTube « Meet the Gray Team! [Spectator Exploit] » (2016e), Delfy cite un énoncé tiré de la note de correctif de jeu : « New autobalance system to help with balancing teams when players leave a match. The system will ask players to volunteer to switch teams » (TF2 Team, 2016d). La phase d'implantation de cette amélioration introduisait un glitche de logique à avantage faible et à visibilité très élevée. À la suite des ajustements apportés, lorsqu'un joueur quittait une partie de jeu, acceptait de changer d'équipe ou passait en mode spectateur, tous projectiles déjà tirés dans l'environnement demeuraient actifs et opérants. L'explosion affectait tous les joueurs ainsi que toutes les constructions présentes dans l'aire de jeu, et ce, peu importe l'équipe d'appartenance. L'application de la rustine a aussitôt été l'objet d'une négociation technique servant à l'apprivoisement et à l'intégration des changements de valeurs d'usage. Par conséquent, les glitcheurs se sont réengagés dans la phase de prospection afin de chasser et de

documenter de nouveaux glitches. Ce labeur technique a été l'occasion de spéculer et de cultiver des valeurs d'échange supplémentaires qui ont été transposées en capital de jeu. C'est le processus auquel s'est adonné Delfy lorsqu'il a entrepris de ludifier l'erreur de programmation dans l'optique de la contre-jouabilité paralogique pour mettre en œuvre ce qui a été nommé le *spectator exploit*. Dans une portion de sa vidéo, le trouble-fête incarne la classe de héros du Demoman. On le voit tirer un ensemble de grenades en direction de la mitrailleuse et du fournisseur de ressources d'un Engineer allié. Juste avant l'explosion de ses grenades, le glitcheur passe immédiatement en mode spectateur afin que ses explosifs puissent éliminer ses co-équipiers et détruire les constructions de l'ingénieur. En répétant l'opération, le farceur fait dégénérer l'expérience de jeu en plus de faire perdre son équipe. L'émission de bruit ergodique permet de récolter de nombreuses réactions colériques et cocasses qui sont ensuite diffusées sur YouTube afin de générer du capital de jeu.

Suite à l'exploitation et à la documentation de ce glitche ludicisé par Delfy, l'activation et l'attraction culturelle de l'artefact ont manifesté leur influence préfigurative. Elles ont incité d'autres joueurs à reproduire l'exploit spectaculaire dans leur cadre de leurs activités de contre-jouabilité en-jeu et hors-cadre (toujours en créditant au passage le travail explicatif et démonstratif de Delfy). Le glitche logistique s'est disséminé à travers l'espace de la contre-jouabilité. L'imitation et la circulation de ces mésusages se dénotent non seulement à travers la prolifération de vidéos sur YouTube reconduisant la tactique dégénérative, mais aussi par sa dissémination sur les serveurs officiels et non-officiels du jeu. Le 16 janvier 2017, un modificateur de *TF2* dont le pseudonyme est Spirit532 publie un module externe sur la plateforme web AlliedModders. L'outil sert à neutraliser la faille de conception dans le code source. Dans un commentaire sur le fil de discussion autour du plugiciel partagé, Spirit532 évoque les dérapages causés sur ses propres serveurs :

This plugin removes a player's projectiles when they die. It also kills the player via ForcePlayerSuicide & SlapPlayer when they switch teams. This is to fix the recently revived exploit from 2009. [...]

You can kill with pretty much anything. Drop a couple pipes in your spawn, switch to spectator quickly, watch your entire team die. It got out of hand on my servers, so I had to do something (Spirit532, 2017).

La négociation technologique et le commentaire du produsager Spirit532 témoignent, d'une part, du jeu préfiguratif entourant le *spectator exploit* et, d'autre part, de sa propension à se prolonger en jeu social transformateur au point de motiver le modificateur de jeu à programmer une rustine reformulant les règles constitutives et opérationnelles de *TF2*. Ce prolongement s'officialise peu de temps après la circulation du glitche à plus grande échelle. À la lecture des détails du correctif de jeu du 16 janvier 2017, on constate que le dysfonctionnement du nouveau système de balancement des équipes a été corrigé : « Fixed a bug related to changing teams that caused various issues related to weapon projectiles, Engineer buildings and game modes » (TF2 Team, 2017a). L'amélioration empêchait les projectiles lancés de blesser les participants lorsque le propriétaire des explosifs quittait la partie, changeait d'équipe ou basculait en mode spectateur. Le retravail technologique de Spirit532 et des concepteurs de *TF2* témoigne d'un recodage des valeurs d'usage de l'exploit ayant été opéré à travers les phases de capitalisation et d'implantation dans le but de préserver la stabilité du jeu. En ce qui concerne Valve, le geste de rectification s'insère dans un rachat forcé de la valeur d'échange du bogue non-bloquant. Les coûts en argent pour réparer l'erreur sont compensés par la bonification technique du service offert et le maintien de la satisfaction du regard normalisateur.

### 9.5.2. Guérison infinie

Pour fournir un exemple associé au réajustement des potentialités actionnelles associées aux avatars de jeu et à leur équipement, je me réfère à un glitche d'affordance à très haut degré d'avantage et de visibilité appelé le *infinite healing exploit*. Le 11 février 2014, le clan OpenGriefing BLU publie une vidéo YouTube intitulée « Tutorial - Infinite Uber Glitch #22 #TF2 » (2014) qui documente les effets d'une aberration mécanique soumis par un glitcheur surnommé JackWyte. La section « Description » du tutoriel cite intégralement les indications fournies par JackWyte. Pour résumer les directives, la méthode implique l'utilisation de la classe de champion appelée Medic. Ce héros défensif possède une arme nommée le Medi Gun permettant de régénérer graduellement les points de santé des coéquipiers situés dans sa périphérie immédiate. Dès que l'allié s'écarte trop loin, la régénérescence est interrompue. Pour actualiser le glitche, JackWyte souligne que le médecin doit demeurer à l'intérieur de sa base de départ. Ensuite, le contre-joueur doit ouvrir la console virtuelle de *TF2* afin d'assigner à une

touche de son clavier la capacité d'alterner entre différentes combinaisons d'armes et d'item cosmétiques (ce que l'on appelle en anglais les *loadouts*).<sup>27</sup> L'étape suivante exige de se rendre dans les menus avancés du Medic pour activer la fonction qui permet au Medi Gun de guérir continuellement ses alliés sans devoir maintenir enfoncée la touche associée au tir. Une fois ces conditions techniques préalables en place, le glitcheur peut passer à l'action. Depuis l'intérieur de sa base, il doit cliquer sur un partenaire de son choix. Il amorce ainsi le processus de guérison perpétuel avant que son acolyte ne se dirige vers le champ de bataille. Tant et aussi longtemps que le joueur demeure réfugié dans son repère et qu'il appuie à répétition sur la nouvelle touche assignée au basculement de configurations de personnage,<sup>28</sup> le héros pourra recharger indéfiniment les points de vie de son allié, et ce, peu importe la distance qui les sépare.

Cet exploit permettait au médecin de se dérober à toutes formes d'élimination tout en guérissant continuellement son allié. Dans le méta-jeu de *TF2*, l'une des stratégies prédominantes consiste à neutraliser le Medic avant toutes autres classes de personnages afin d'empêcher la guérison des ennemis. À ce titre, le glitche de guérison infinie engendrait un profond déséquilibre auprès de l'équité ludique. Le 28 février 2014, Delfy diffuse à son tour une vidéo nommée « TF2 - Infinite Healing Exploit 2 » (2014) dans laquelle il exploite le potentiel

---

<sup>27</sup> Pour personnaliser l'arrimage des touches du clavier, un joueur de *TF2* doit avoir un certain ensemble de connaissances et de compétences techniques. Il faut d'abord activer la console virtuelle afin de pouvoir y accéder depuis l'intérieur de jeu. Cela implique de faire un clic de droit sur le titre du jeu dans la bibliothèque de jeux sur Steam afin d'accéder aux menus « propriétés ». Ensuite, il faut sélectionner l'onglet « Général » puis cliquer sur « définir les options de lancement » et inscrire manuellement l'énoncé « -console » dans la fenêtre qui apparaît. Cette manipulation donne accès à la console virtuelle en-jeu à partir de laquelle il est possible notamment de réorganiser librement les arrimages. Dans son commentaire sur le *infinite healing exploit*, JackWyte tient cette procédure pour acquise, car il s'adresse à des joueurs familiers avec la console virtuelle. On constate à quel point l'implantation et la négociation technique du glitche peuvent impliquer des savoirs et des savoir-faire relativement sophistiqués.

<sup>28</sup>Dans son commentaire, JackWyte partage également un script conçu par un joueur nommé *The Gentleman Scientist*. Voilà comment le script est présenté :

```
Script:  
bind "KP_5" "SPAM_ON"  
alias LOLSPAM "load_itempreset 0; wait 50; LOLSPAM_LOOP"  
alias LOLSPAM_LOOP "LOLSPAM; echo SPAM"  
alias SPAM_ON "alias LOLSPAM_LOOP "LOLSPAM"; LOLSPAM_LOOP; bind KP_5 SPAM_OFF"  
alias SPAM_OFF "alias LOLSPAM_LOOP ""; bind KP_5 SPAM_ON"
```

Special Thanks To

"The Gentleman Scientist" for Script (Jackwyte cité dans OpenGriefing BLU, 2014)

Si le joueur décide d'entrer ce script dans la console virtuelle de *TF2*, cela aura pour effet d'automatiser la manipulation qui consiste à appuyer à répétition sur la touche permettant de passer d'une configuration d'items à une autre. La réalisation du glitche devient ainsi beaucoup plus simple à performer. Encore ici, on voit comment l'usage des technologies participe à la domestication et à la circulation du glitche.

de domination dudit glitche d'affordance. Une portion du machinima montre l'exploiteur dominer l'entièreté de l'équipe adverse en maintenant cette dernière prisonnière dans sa base d'appartenance (Fig. 9.19).



**Figure 9.19** : Exploitation de l'exploit de guérison infinie par Delfy dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007).  
Source : Delfy (2014).

L'émission de bruit ergodique est rendue possible grâce à la régénération constante de points de vie assurée par le Medic complice qui est à l'abri des dangers dans son refuge situé à l'autre extrémité de l'arène de combat.

Comme pour le cas de l'exploit spectaculaire, le jeu préfiguratif autour de la guérison infinie a participé à la circulation de son utilisation dans les différents serveurs de *TF2*. D'ailleurs, on retrouve plus d'une dizaine de vidéos sur YouTube montrant des glitcheurs reproduire ledit glitche d'affordance dans diverses situations de jeu; le nombre de visionnements de ces créations audiovisuelles allant de la centaine aux centaines de mille alors que la plus populaire frôle les millions de vues. La résonance de ce jeu social transformateur est le résultat d'une phase de prospection ayant forgé le caractère hautement lucratif de la valeur d'échange du glitche. Elle est également le signe d'une phase de réaménagement durant laquelle la création et la dissémination de la valeur d'usage de la guérison infinie au sein de l'intelligence collective ont concrètement altéré le répertoire de jouabilité de *TF2*. Cette reconfiguration de l'espace

d'appropriation opérée par l'exploitation d'une contre-jouabilité innovante a rouvert l'espace de design. Une fois de plus, Valve a été obligée d'absorber les valeurs d'échange du glitche via la phase de capitalisation. Le 5 mars 2014, l'équipe de conception de *TF2* impose un correctif de jeu venant mettre fin à l'existence de cette stratégie dégénérative. Dans le descriptif de la rustine, on peut lire : « Fixed an infinite healing exploit related to loadout presets » (TF2 Team, 2014).

### **9.5.3. Rentabiliser l'appât**

Dans les deux cas de figure exposés, Valve est victime de la dissémination des glitches dans l'espace en-jeu et social. La compagnie est tenue de fabriquer des solutions pour expier ses fautes de conception. Le rachat des valeurs d'échange du glitche sous forme de rénovation de design s'accompagnent de coûts en quantum de travail. En parallèle, les répercussions du glitche sont hameçonnées ou harnachées comme opportunité de raffiner le service fourni dans un souci de préservation et de collaboration avec la communauté. Par conséquent, il est possible de sécuriser des gains financiers sinon de limiter le risque de cumuler des pertes. En offrant un jeu perpétuellement reficelé, l'entreprise se construit une réputation comme entité portant attention à la valeur d'usage de ses produits. En garantissant un contrôle de la qualité serré, elle assure la solidification de la base de joueurs en plus de maximiser les chances que cette dernière investisse du temps et de l'argent dans le jeu. Plus encore, la tolérance des glitcheurs (plutôt que de les bannir catégoriquement) permet à l'entreprise de tabler sur une force de testage bon marché dans le cadre d'une phase de capitalisation basée sur une philosophie de testage « ouverte » et « en continue » (voir Ambinder 2009). L'attention commerciale portée à la rétroaction fanique s'insère dans une économie d'amélioration perpétuelle en plus de contribuer à entretenir de saines relations publiques. Dans ce cas de figure, un seuil de tolérance vis-à-vis des glitches peut servir à redorer l'aura culturelle du jeu et de la compagnie, à alimenter la diversification de l'offre des expériences possibles ainsi qu'à stimuler l'effervescence de la communauté de produsage.

De toute évidence, le méta-jeu du chat et de la souris entre les glitcheurs et les développeurs est susceptible d'être transformé à l'avantage des compagnies malgré les coûts en argent liés à la correction d'une erreur. L'hameçonnage du glitche permet ainsi de profiter de sa

valeur d'usage pour le design et surtout de monnayer sa valeur d'échange faniqne pour encaisser du capital de jeu et maximiser des revenus en argent. Cela dit, il n'y a pas que l'industrie qui tire ainsi profit de l'artefact de produsage. Une stratégie économique similaire est mise en œuvre par les groupes de glitcheurs. Ces derniers hameçonnent également le glitche par l'entremise de leurs activités commerciales cherchant à monétariser le bruit ergodique ainsi que le prestige lié au déclenchement du redesign de jeu. Ce pan du phénomène de produsage mérite quelques précisions.

À travers les phases d'implantation et de prospection, les produsagers utilisent la technologie pour négocier le glitche. Les notes de correctifs de jeu qui circule en ligne sont dépouillées avec attention durant la jouabilité hors-cadre. Les réseaux sociaux et les plateformes web comme YouTube sont utilisés comme moyens de communication, espaces de coordination sociale et archives du glitche pour dénicher et partager de l'information sur le fétiche. Des scripts et des plugiciels peuvent être téléchargés sur des sites de fans afin de neutraliser les effets du glitche (rustine de Spirit532 pour contrer l'exploit spectaculaire) ou inversement pour les optimiser (script proposé par Jackwyte pour faciliter l'exécution de la guérison infinie). Cette facette de l'économie culturelle du glitche que j'ai théorisée dans l'hémisphère nord de mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* est le moment où le glitche s'implante dans la culture. Il s'agit également de l'étape où les fans spéculent à propos de la valeur d'échange positive ou négative de l'artefact. Dans les cas du *spectator exploit* et du *infinite healing exploit*, la détermination de la valeur s'est calquée sur la visibilité et les avantages ludiques très élevés des deux briseurs de jeu. La forte potentialisation de capital de jeu promise par ces deux glitches a motivé les exploiters à mettre leur force de jouavail au service du glitche-marchandise pour faire fructifier leurs capitaux dans la communauté des glitcheurs de TF2. En domestiquant et en propageant la valeur d'usage des exploits dans l'intelligence collective, des glitcheurs comme Delfy et les membres de OpenGriefing BLU ont déclenché une phase de réaménagement durant laquelle les habitudes de jouabilité se sont transformées. Leur influence préfigurative a remanié les manières de jouer qui se sont cristallisées en jeu social transformateur forçant la force productive de travail de Valve à recoder les erreurs qu'elle a elle-même perpétrées dans le logiciel de jeu. Lorsque le glitche rouvre l'espace de design lors de la phase de capitalisation et débouche sur des valeurs d'usage retravaillées durant la phase d'implantation, la dotation en

capitale de jeu des glitcheurs responsable du correctif de jeu est bonifiée au moment de la résurgence de la phase de prospection. Cette reconnaissance tacite de l'apport créatif des glitcheurs rehausse leur notoriété et leur influence préfigurative. Or, les quantums de jouavail sous-jacents à la trajectoire du glitche corrigé, de sa découverte à sa rustine, sont alors repayés aux glitcheurs sous forme de capital de jeu et de revenus publicitaires sur YouTube. À ce propos, les mentions « PATCHED » et « FIXED » qui accompagnent les titres et les imageries des vidéos de glitche corrigé circulant sur YouTube délimitent une stratégie économique d'hameçonnage.<sup>29</sup> D'un côté, lesdites mentions attestent du sérieux de la force de jouavail du glitcheur qui maintient à jour ses archives pour le bien de l'intelligence collective. De l'autre côté, elles servent à étaler l'influence préfigurative du glitcheur, à vanter les mérites de sa contribution auprès du jeu social transformateur et à cultiver sa notoriété et son agentivité culturelle. À ce titre, il apparaît que les défauts de conception et les reconfigurations du *ludus* sont commercialisés par les glitcheurs qui cherchent à rentabiliser leur force de jouavail.

Le modèle marchand de l'hameçonnage est également notable à travers la manière dont la torsion des règles approvisionne des activités vidéoludiques à la fois commerciales et non-commerciales qui sont mises à contribution de la communauté de produsage sur le mode de la coopération. En commercialisant les glitches, les glitcheurs rentabilisent monétairement les artefacts du produsage qu'ils ont collectivement façonnés à la suite d'un investissement laborieux temps de jouavail utile. En retour, la reconfiguration du *ludus* et la transformation du design profitent à l'ensemble de la communauté qui accède à une version améliorée du jeu.

Les trajectoires de l'exploit spectaculaire et de la guérison infinie pointent vers les gains ludiques, culturels et financiers que les compagnies et les glitcheurs sont en mesure de retirer du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. Dans le cadre d'une économie de produsage basée sur l'amélioration perpétuelle des artefacts et des marchandises, ces deux cas montrent que paradoxalement, le sabotage des jeux est aussi un acte d'entretien et de réparation qui confère une rentabilité au glitche ainsi qu'à la force de jouavail. Comme le suggère

---

<sup>29</sup> Le jouavail collaboratif et co-organisé de Delfy, FLAIR, Ninja Cookie, NISLT, OpenGriefing et umfc adhère certainement aux modalités économiques propres au détournement de la ruche. Cependant, cette approche économique se marie avec celle de l'hameçonnage qui m'intéresse plus particulièrement dans cette section. Au demeurant, il est important de noter que les quatre logiques économiques de produsage étudiées par Bruns ont tendance à se chevaucher et à s'harmoniser.

l'emplacement de ces exemples dans ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 9.11), l'exploitation des glitches-marchandise dans l'optique de la renégociation et de la domination délimite une pratique de produsage lucrative. Dans cette perspective, le détournement et l'hameçonnage incarnent deux traitements économiques du glitche hantés par les signes-traces du néolibéralisme. Cela dit, les ramifications de cette profitabilité propre à une culture de la marchandise ne rendent compte que d'une seule facette de mon circuit.

## 9.6. Récolter

Une troisième logique économique de produsage identifiée par Bruns est nommée « récolter la ruche » (*harvesting the hive*) : « ce modèle décrit l'utilisation des artefacts développés par la communauté de produsage pour offrir aux non-participants des services ayant une valeur ajoutée » (2007, p. 102). L'offre de service auxiliaire découlant du glitche constitue un processus qui diffère des modalités de développement et de monétarisation analysées précédemment. Dans ce cas, on a affaire à une économie du don ou une culture du cadeau motivée par la reconnaissance sociale provenant de la collaboration réciproque, du support par les pairs et de l'échange de services (Ashton 2010, p. 105). Le principe de base repose sur l'enrichissement collaboratif des artefacts et des marchandises plutôt que sur leur exploitation mercantile ou encore leur prise de possession opportuniste.

Un exemple de glitche cadrant dans cette approche du produsage s'observe dans le jeu vidéo indépendant *Deadcore* (5 bits Games, 2014). Conçue dans l'esprit de la course vidéoludique, cette œuvre uni-joueur ancrée dans un contexte futuriste propose une hybridation entre le jeu de plateforme et le FPS. Le jeu se divise en plusieurs niveaux relativement vastes. Chacun d'eux se compose de structures en suspension dans l'atmosphère où se combinent des obstacles mouvants, des fossés létaux, des dispositifs de propulsion, des mécanismes à activer et à désactiver, des menaces à neutraliser ainsi que des casse-têtes environnementaux. Tout au long de l'expérience, le joueur détient une seule arme dont l'usage requiert des munitions et des temps de rafraîchissement. L'outil sert à la fois de moyen de défense, d'outil d'activation environnementale et d'interface pour gérer l'ensemble de ses habiletés navigationnelles.

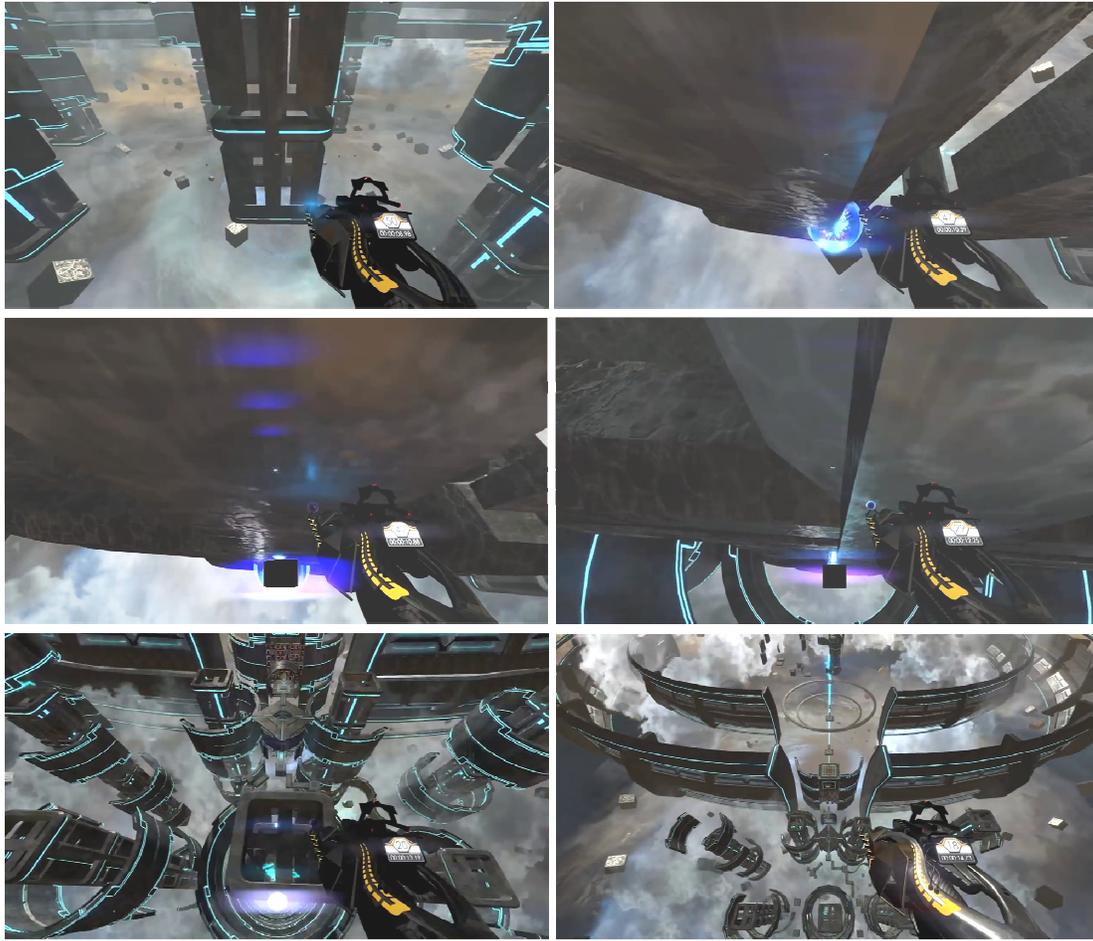
Au fil de la progression, le joueur est invité à explorer les tableaux pour découvrir des artefacts géométriques. Ces derniers permettent de collecter des morceaux de texte narratif, de

nouvelles pièces de musique électronique, des fragments d'étincelles (débloquent des niveaux spéciaux dans un mode secondaire de jeu appelé *Speedrun*) ainsi que des pouvoirs kinesthésiques sous forme d'améliorations de l'arme. À chaque parcours, l'objectif est d'harmoniser les techniques de mouvement comme le double saut, la propulsion vers l'avant (le *Dash*) et la projection par explosion (le *Blast*, héritier direct du *rocket jumping*).<sup>30</sup> Le but est toujours d'atteindre différentes pastilles vertes agissant comme points de sauvegarde. Le trajet se conclut en rejoignant la dernière pastille au même moment où le jeu se fige puis affiche un tableau compilant les meilleures performances temporelles d'autres joueurs. La comparaison avec les temps réalisés par la communauté consolide une forme de compétition asymétrique qui invite à rejouer les segments précédents pour se surpasser, battre les records établis et grimper dans le haut du palmarès.

Le 22 octobre 2014, soit cinq jours après la sortie du jeu, les glitcheurs ont découvert un glitche de navigation à haut degré d'avantage et de visibilité nommée le *blast climbing*. La phase de prospection a rapidement déterminé les valeurs d'usage et d'échange très élevées de l'aberration systémique afin d'en bénéficier sur le plan ludique et économique. L'exploitation du bogue non-bloquant dans le cadre d'une contre-jouabilité innovante rendait possible la réalisation d'une stratégie dégénérative hautement problématique. Le glitche repose sur le détournement de la compétence « Blast ». Ce pouvoir acquis durant le cinquième niveau intitulé *The Ascension* permet de charger puis de tirer un projectile générant une explosion à large rayon. Combiner avec un angle de tir vers le sol et un saut bien synchronisé, la détonation propulse l'avatar dans l'espace afin d'atteindre des hauteurs et des distances additionnelles nécessaires à la réussite des parcours. Il s'est avéré que la répétition rapide de cette fonction lorsque le joueur est positionné face à une surface verticale provoquait une réaction physique atypique. Le glitche permettait de grimper vers le haut du mur tout en cumulant une vitesse anormale ayant pour effet de projeter l'avatar de manière démesurée dans l'atmosphère (Fig. 9.20). Ce glitche a rapidement été ludicisé pour escalader des murs normalement infranchissables ainsi que pour

---

<sup>30</sup> Encore ici, on constate la survivance formelle du *rocket jumping* comme glitche conventionné qui transcende le genre du FPS jusque dans ses hybridations. À ce sujet, on peut affirmer que la compagnie 5 Bits Games navigue aussi dans le modèle associé au détournement de la ruche puisqu'elle récupère et capitalise sur la popularité du glitche de navigation pour façonner les contenus de son œuvre vidéoludique. On dénote à nouveau un amalgame des approches économiques.



**Figure 9.20 :** Exploitation du *blast climbing* dans le niveau *The Fall* du jeu *Deadcore* (5 Bits Games, 2014). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) Approche de la surface verticale sur laquelle sera performé le glitche. (2, 3, 4) Glitcheur face au mur qui utilise la fonction *Blast* à répétition pour escalader la paroi. Le petit carré noir au-devant de la sphère translucide mauve est un artefact causé par le glitche. (5, 6) Ascension fulgurante et anormale au-dessus de la carte de jeu. Source : JBoudi Des Alpes (2014).

court-circuiter des segments majeurs des différents tableaux. Par l'entremise du *blast climbing*, des coureurs virtuels sont parvenus à compléter certains parcours en moins de cinq secondes. Évidemment, de tels résultats sont impossibles à enregistrer et à dépasser sans une maîtrise hors pair du glitche. La portée préfigurative de cette forme de bruit ergodique a engendré la propagation immédiate de la valeur d'usage fanique dans la communauté de pratique.

Parce que la valeur d'usage du glitche venait ruiner l'équité ludique en plus d'enrayer toute possibilité d'une saine compétition au sein du classement des meilleurs temps, le jeu social transformateur s'est rapidement confronté au regard normalisateur lors de la phase de

réaménagement. La jouabilité hors-cadre est le site d'un processus de négociation sociale marqué par l'émission de bruits culturels ayant pris la forme de débats sur le web, notamment sur YouTube, Speed Demos Archive et le forum de discussion officiel du jeu sur Steam. À travers un fil de discussion sur Speed Demos Archive, l'intervention d'un coureur vidéoludique surnommé Yoyoshi conteste la légitimité du glitche : « Blast exploit : I really hope devs will fix this skill because more you click faster, more you are faster. Not really fair in a speedrun... You just have to rocket-jump very fast many times and your speed is stacking for each rocket-jump you do » (Yoyoshi, 2014). Le glitche est également l'objet d'un profond désaccord à l'occasion d'une discussion sur Steam lancée par un joueur surnommé Yann&ch (2014). On y retrouve une longue conversation à laquelle participe activement le développeur et qui est appuyée par des captures d'écran et des incrustations de vidéos YouTube.<sup>31</sup> La négociation sociale a donné lieu de plusieurs échanges qui illustrent brillamment la fonction d'activation culturelle du glitche ainsi que les frictions du bruit ergodique transposé ici en bruit culturel décelable à travers les altercations avec le regard normalisateur :

There is a huge difference between cheating and exploiting game mechanics. I assure you all our times can be done in-game without alterations (Oxide, 22 octobre 2014).

I know we can use bug exploit or glitch, but complete a level in less than 3 sec ... Sorry but for me is not normal (Yann&ch, 22 octobre 2014).

there is one major exploit.... its not cheating (Trumpsta, 22 octobre 2014).

ban it, wasnt fun for regular players (Yann&ch, 22 octobre 2014).

I know Antoine (our programmer) had some clues about how to do that, and it as talking about something like disabling the Blast propelling effect if not placed on a horizontal surface... We'll see! (@ddNothing [developer], 24 octobre 2014).

For me "plasma climbing" with the blast is fully part of the game mechanic (even if it's only an end-game mechanic). And a very fun part that is, making you think outside the box and be creative (epikt, 30 octobre 2014).

The technique of "Plasma Clinbing" itself isnt really the bug. And i would be very sad if they would fix it through disabling blast on non horizontal surfaces. The real problem is that you can click VERY RAPIDLY to achive a vertikal boost way more powerfull than any jump pad (Buttercup, 30 octobre 2014).

---

<sup>31</sup> Au fil du débat, une prise de bec entre Isdyoyo, Oxyde et Buttercup révèle que l'usage de la technologie est en cause dans la radicalisation des effets kinesthésiques du glitche. Alors qu'Oxyde et Buttercup revendiquent la légitimité du bogue, Isdyoyo s'objecte de leur position en précisant que ceux-ci utilisent un script permettant de générer un nombre inhumain de cliques par secondes. Buttercup admet d'ailleurs avoir recours à un tel stratège pour enregistrer 160 cliques par secondes. Une fois de plus, la négociation technologique sert à appréhender et à optimiser le glitche, un phénomène concrètement impliqué dans le processus de design collaboratif de *DeadCore*.

Why not make the delay in between blasts to be about 0.5 seconds? that way you can't fully exploit spamming it to climb walls (Inathero, 30 octobre 2014).

Après avoir surveillé la réaction fanique, dialogué avec les joueurs et évalué les tensions avec le regard normalisateur, les développeurs ont apporté un correctif de jeu pour le moins particulier. Au terme de la phase de capitalisation et d'implantation, *Deadcore* fut recodé en date du 18 décembre 2014. L'œuvre se scindait en deux versions avec chacune leur règle opérationnelle et leur classement respectif :

Après avoir discuté avec des joueurs très actifs sur les forums Steam, nous avons décidé de remettre à 0 les classements en ligne car ils étaient remplis de temps réalisés grâce à l'exploit du Blast : cela veut dire que les nouveaux classements en lignes sont vierges et que vous devriez vous dépêcher d'aller prendre la première place !

Mais pas d'inquiétude, nous avons également gardé les anciens classements en ligne dans une branche séparée nommée "deadcore\_1.0", avec la version 1.0 de DeadCore (celle contenant l'exploit du "Blast Climbing").

De cette manière tout le monde sera capable de choisir sa propre version du jeu et des classements en ligne sur lesquels s'affronter en ligne ! (fabz, 2014).

5 Bits Games offre ainsi au joueur la liberté de choisir et d'alterner entre une itération de design où la défektivité de programmation est rectifiée (offert principalement au non-participant de la communauté de produsage) et une autre où le glitche ludicisé est préservé intacte (visant à satisfaire plus directement les produsagers engagés dans la création de contenus). Ce choix de conception caractérise une situation de produsage singulière. D'abord, elle exemplifie un scénario où la négociation socio-technique effectuée auprès des fans les plus riches en capital de jeu a orienté le recodage de la valeur d'usage de *Deadcore* (« Après avoir discuté avec des joueurs très actifs sur les forums Steam »). Dans ce cas de figure, la récolte socialement concertée du glitche par les créateurs s'insère aussi dans une économie du don. Les innovations de design façonnées, documentées et négociées par la force de jouavail des glitcheurs ont été évaluées et collectées par les développeurs de façon transparente et collaborative. Par la suite, elles ont été réapprovisionnées gratuitement à la communauté sous forme de correctif venant bonifier l'offre de services en ajoutant de la valeur d'usage. Ce faisant, les dons en quantums de jouavail déployés en-jeu et hors-cadre sont repayés par un don de temps de travail ainsi que des contenus additionnels donnés en cadeau. Cet échange de service témoigne d'une philosophie anarcho-communiste où chacun des produsagers bénéficie

gratuitement du glitche. D'un sens, la compagnie répond aux besoins et aux intérêts variés de sa communauté de fans en tablant sur les artefacts du produsage. De l'autre sens, les glitcheurs peuvent continuer de chérir leur fétiche dans la poursuite de leurs activités d'exploration, de création de contenus et de construction identitaire. Tel que je l'ai illustré dans ma *Carte ludopolitique du glitche* (Fig. 9.11), on a affaire ici à une approche exceptionnaliste qui s'approprie le glitche-artefact depuis l'espace de produsage dans le but d'assurer la jouissance maximale du commun vidéoludique (le bien-être de la communauté de pratique prédomine sur la recherche de profit).

L'éthos anarcho-communiste d'écoute et d'équité qui démarque la gestion particulière du glitche par le studio 5 bits Games découle très certainement de la philosophie de la course vidéoludique dans laquelle s'inscrit *Deadcore*. La juste redistribution des fruits du glitche sous forme de marchandises et de services bonifiés est emblématique d'une économie du don qui s'observe de manière similaire dans l'histoire du *rocket jumping*. Ce parallèle se dénote dans le contexte de la course vidéoludique qui connaît un essor fulgurant autour de la sortie de *Quake* et *Quake 2*. Dans le cadre du projet *Quake Done Quick*, une communauté de coureurs se cimente autour de l'objectif métaludique consistant à terminer les tableaux uni-joueurs de *Quake* à l'intérieur des temps les plus rapides. Au cœur de cette initiative fanique s'articule un ensemble de glitches et de trucs de jouabilité qui sont au cœur de l'accélération des temps de réalisation des niveaux. Évidemment, les sauts de roquette occupent une place centrale dans le répertoire de contre-jouabilité paralogique de cette communauté. À ce titre, la fameuse vidéo inauguratrice de *Quake Done Quick* réalisée par Donner, Belz et Pflug et diffusée publiquement le 11 juin 1997 est plus qu'explicite. L'analyse de la vidéo d'origine archivée sur YouTube par [dada78641](#) (2011) permet d'identifier plusieurs occurrences où les coureurs effectuent d'impressionnants bonds assistés par roquette afin de progresser plus rapidement durant les missions, notamment en contournant différents segments du jeu. La réification du glitche sous forme de machinima participe à la création d'une valeur d'usage qui est aussitôt redonnée à la communauté de fans pour ouvrir le spectre des expériences possibles. La monétarisation du glitche n'est pas financière, mais sociale puisque ce qui motive le produsage reste l'enrichissement des plaisirs collectifs, la diversification de formes de jouabilité possibles et le gain de réputation susceptible de nourrir d'autres interactions humaines et communautaires. La vitalité de cette économie du

don à laquelle participe fondamentalement le glitche se constate de manière étonnante dans l'explosion de cette scène culturelle qui accompagne la publication de la vidéo.

Un point marquant de cette logique économique du don reste les nombreuses collectes de fonds organisées par la culture des coureurs vidéoludiques à travers l'entité *Games Done Quick*. Les données colligées sur la page Wikipédia (voir Wikipédia 2019a) de cette initiative culturelle relatent des contributions monétaires massives à l'endroit de divers organismes de charité. Pour relever deux cas saillants, l'édition 2019 du marathon *Awesome Games Done Quick* ayant eu lieu entre le 6-13 janvier dans la ville de Rockville dans l'état du Maryland a récolté 2,425,790 dollars américains pour l'organisme américain *Prevent Cancer Foundation*. Pour sa part, le marathon *Summer Games Done Quick* s'étant déroulé du 23 au 30 juin 2019 dans la ville de Bloomington de l'état du Minnesota a permis de cumuler 3,039,576\$ pour Médecins sans frontières. Même lorsque la monnaie entre dans la mire de cette économie du don, l'objectif reste de soutenir des causes humaines et sociales, et ce, au-delà de la communauté de produsage. Les valeurs d'usage et d'échange du glitche s'insèrent à l'intérieur d'une culture du cadeau orientée sur le commun, la gratuité, le partage, l'entraide et la collectivité.

### 9.7. Abriter

Le dernier processus de produsage relevé par Bruns est appelé « abriter la ruche » (*harbouring the hive*) : « ce modèle met en évidence une offre de services à valeur ajoutée dans [et pour] la communauté produsage » (2007, p. 102). Cette formule permet de circonscrire une seconde facette de l'économie du don entourant le glitche. Au sein de celle-ci, les chasseurs de glitches aident l'industrie et la communauté en prenant soin de ne pas leur causer d'inconvénient et sans chercher à retirer des bénéfices monétaires (contrairement aux coureurs-glitcheurs de *Deadcore* qui recherchent le prestige conféré par les tableaux des meilleurs temps). Pour exemplifier cette modalité de mise en œuvre du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*, j'effectue un retour sur l'évolution de *TF2*.

Le 23 janvier 2017, un modificateur et chasseur de la communauté de *TF2* dont le pseudonyme est Nicknine publie sur sa chaîne YouTube une vidéo intitulée « TF2 - Server/Client hitbox mismatch » (2017). Cette dernière fait état d'un glitche de processus à faible degré d'avantage et à visibilité très basse, mais dont les répercussions invisibles sur la

jouabilité sont d'une extrême importance. Le chasseur spécifie que le basculement entre certaines classes de héros engendre une erreur de correspondance entre les paramètres de pose de l'avatar et ses boîtes de collision (Fig. 9.21).



**Figure 9.21** : Désynchronisation entre le modèle 3D de l'avatar et ses boîtes de collision à la suite d'un changement de classe problématique dans *Team Fortress 2* (Valve, 2007). Image du haut : alignement normal. Image du bas : désalignement anormal. Source : Nicknine (2017).

Dans un billet sur le forum Reddit de *TF2* publié par wickedplayer494 (2017), une intervention du chasseur de glitches introduite au chapitre 7 surnommé sigsegv explique les formalités du bogue. Premièrement, il s'avère que les indexes regroupant les variables de postures des modèles d'avatars sont listés avec des inversions minimales entre les paramètres de pose

« `move_x` » et « `move_y` ». <sup>32</sup> Deuxièmement, il advient que lorsque le client change de héros, lesdits paramètres ne sont pas actualisés dans la mémoire cache du côté serveur. Par voie de conséquence, lorsque l’avatar est déplacé sur l’axe des « X » et des « Y », les animations de son corps et de ses boîtes de collisions étaient réorientées en direction opposée.

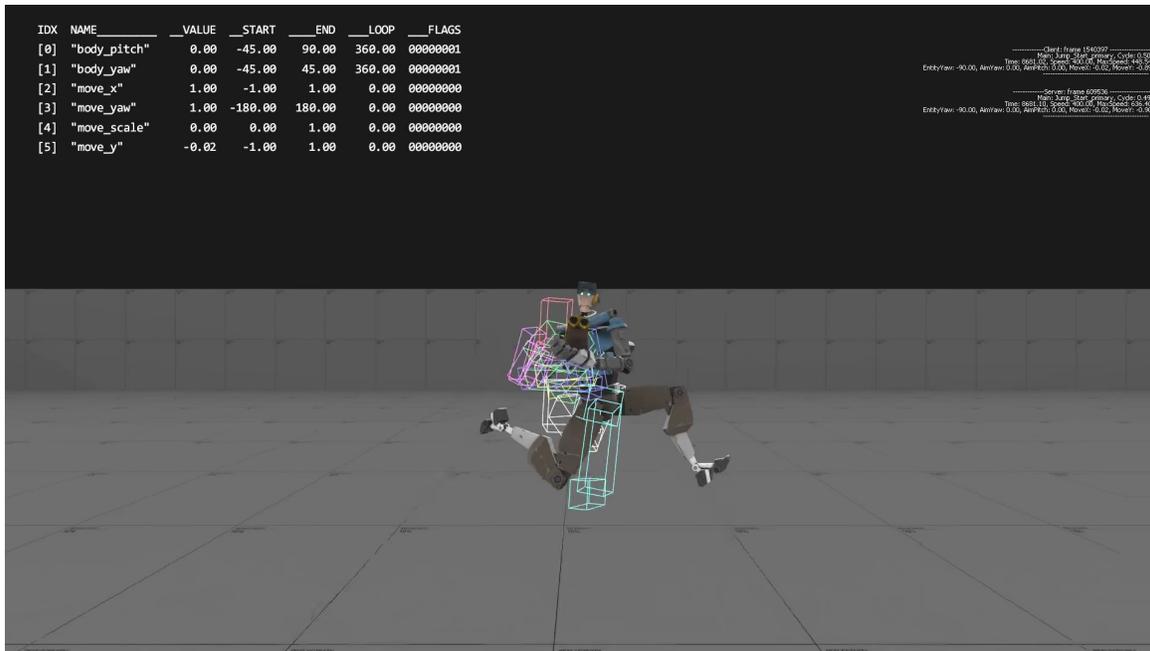
Dans le contexte d’un FPS multi-joueur compétitif en ligne, cette désynchronisation constitue une entrave significative à la détection des tirs. Dans la mesure où la tête et le haut du corps incarnent les principaux points de mire pour générer un maximum de dommage, le bruit technique de ce glitche de processus interférait auprès de la comptabilisation des dégâts. Par exemple, un tir réussi à la tête pouvait littéralement n’enregistrer aucune perte de santé alors qu’un coup de feu raté était susceptible de causer une diminution des points de vie. Moins d’un mois après la publication de la vidéo de Nicknine et le signalement du glitche à la compagnie par sigsegv, Valve applique un correctif de jeu pour réparer le design. Dans le descriptif de la mise à jour du 14 février 2017 (10 ans après la sortie du jeu !), on peut lire : « Fixed an animation bug that would cause the client and server hitboxes to become out of sync » (TF2 Team, 2017b).

La force de jouavil de Nicknine et de sigsegv constitue un cas remarquable d’économie du don où les chasseurs ont mis leur contre-jouabilité innovante au service de la communauté de produsage durant une phase de prospection très discrète. De prime abord, on constate que les deux produsagers ont utilisé la technologie pour négocier le caractère technique du glitche. <sup>33</sup> La capture d’écran tirée de la vidéo « Pose parameter hitbox bug example: giant scout robot » (sigsegv, 2017) montre le chasseur dans un espace de jeu non-officiel (Fig. 9.22). L’affichage tête-haute habituel est remplacé par des informations méta-systémiques liées aux paramètres de

---

<sup>32</sup> Pour être extrêmement précis, je me permets de renvoyer ici à la déclaration même de sigsegv qui spécifie les classes de héros concernées par le glitche : « the player models for scout/heavy/sniper have their pose parameters listed in one order, while the player models for soldier/pyro/demo/engie/medic/spy have their pose parameters listed in a slightly different order (`move_x` and `move_y` swapped) » (sigsegv dans wickedplayer494, 2017). Dès l’instant où le joueur basculait entre l’un de ces deux groupes d’avatars, le glitche faisait son apparition.

<sup>33</sup> La liste des moyens techniques utilisés par sigsegv dans le cadre de ses activités de chasse aux glitches est impressionnante. Dans un billet de blogue cité au chapitre 7 et initié par wickedplayer494 (2016), le chasseur énumère ses principaux outils de jouavil : débogueurs, désassembleurs, comparateur de versions de jeu, multiples systèmes d’exploitation (Windows, Mac, Linux), archive extensive des différentes versions de *TF2*, architecture personnelle pour (dés)installer ses propres modifications de jeu, un éditeur de texte pour faire de la reconnaissance textuelle dans les codes sources des moteurs de jeu ainsi que les versions 2007 et 2013 des logiciels publics de création de jeu (*Source SDK*) sur lesquels *TF2* a été conçu. Cette liste d’accessoires numériques montre que l’appropriation de la technologie peut atteindre des degrés d’implication extrêmement sophistiqués où se brouillent sérieusement le jouavil du glitcheur et le travail de concepteur.



**Figure 9.22 :** Capture d'écran de la vidéo YouTube « Pose parameter hitbox bug example: giant scout robot » (sigsegy, 2017).

pose. Par ailleurs, l'affichage des boîtes de collision normalement invisible suggère l'emploi d'outils et de commandes spéciales configurés au moyen d'un serveur privé puisque ces visualisations demeurent normalement inaccessibles au public sur les serveurs officiels. Ajoutons également que la plateforme YouTube a aussi joué un rôle dans la communication et la négociation technique du glitche entre Nicknine, sigsegy et Valve qui se partagent des vidéos pour étayer leurs découvertes et leur solution.

Dans l'amorce de la phase de prospection, les preuves et les (res)ources rassemblées dans les archives du glitche guident la construction du sens du bogue qui a activé et attiré l'attention culturelle des deux chasseurs de glitches. Motivés par la volonté d'enrayer la valeur pathogène de l'artefact, Nicknine et sigsegy ont tablé sur leur capital de jeu afin de déterminer sa valeur d'échange négative ainsi que pour faire-valoir l'intérêt à le corriger auprès de la compagnie. S'ensuit la phase de réaménagement où les deux chasseurs ont mis leur force de jouavail au service de la communauté de fans afin de participer secrètement au développement collaboratif et à l'amélioration perpétuelle de *TF2*. Par l'entremise de leur contre-jouabilité innovante, de leur jouabilité hors-cadre et de leur influence préfigurative (opérations conceptualisées dans le triangle sud-est de la figure 9.10), ils ont discrètement domestiqué la

valeur d'usage pour comprendre son fonctionnement. Les savoirs ont ensuite transité vers l'espace de design à travers un bref processus de négociation sociale au sein duquel l'erreur de programmation fut silencieusement signalée à la compagnie par sigsegv sur le mode de la collaboration.

Durant la phase de capitalisation, la désynchronisation des boîtes de collision a provoqué la réouverture du processus de création. Les gestes de produsage et la valeur d'usage du glitche ont ainsi provoqué et dirigé le recodage du jeu (activité dans l'interstice entre l'espace du design de jeu et de la technologie dans le circuit). Les créateurs ont remanié les technologies pour corriger le glitche et améliorer leur œuvre au moyen d'une mise à jour. Ce faisant, ils ont racheté la valeur d'échange du bogue en réinvestissant des quantum de travail pour implanter les rectifications techniques nécessaires. Par la suite, la bonification de la valeur d'usage est remise en circulation dans l'espace de produsage et le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* est revivifié. Notamment, on constate que le capital de jeu des deux chasseurs a été subséquemment bonifié à travers bon nombre de remerciements et de louanges entre autres dans la section commentaire de leurs vidéos YouTube ainsi que par la presse vidéoludique à l'occasion de deux articles journalistiques dédiés à leur jouavail de main de maître (Grayson 2017, Orland 2017).

Ce cadeau offert à Valve et à la communauté de fans par Nicknine et sigsegv caractérise les principes fondamentaux de l'économie du don. Les services fournis découlent d'une motivation sociale basée sur l'amour profond du jeu ainsi que sur une volonté d'entraide et de coopération. Rien n'est attendu en retour autre que la bonification des produits vidéoludiques au bénéfice du bien commun de la communauté de pratique. Il ne s'agit en aucun cas de développer ou de commercialiser des marchandises comme c'est le cas avec l'approche d'hameçonnage de Delfy, NISLT et Ninja Cookie. En ce sens, on peut affirmer que Nicknine et sigsegv ont collaboré à sécuriser l'intégrité de l'ortho-jeu et du *ludus*. Plus encore, ils ont protégé la communauté en octroyant leur expertise à titre de consultants et d'agrégateurs de (res)ources pour assister le contrôle qualité, le soutien technique et la réparation du design. On rejoint ici la conception de la pratique du glitche comme forme de service aux joueurs et aux créateurs telle qu'abordée par Meades (2015, p. 107). Ici, le glitche-artefact est approprié pour tester les systèmes, dénicher leurs failles, développer des solutions et protéger le commun (plutôt

qu'enregistrer un profit). Pour cette raison, je localise cette pratique d'abritage dans la zone de l'exploration de l'espace de produsage de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 9.11). Ainsi, l'abritage et la récolte représentent deux approches économiques du glitche qui contiennent les signes-traces de la philosophie de l'anarcho-communisme.

On dénote l'imbrication de cette forme de protection de la ruche dans le cas du *rocket jumping* et du *strafe jumping*. L'un de ces exemples s'observe du côté de la modification de jeu ultra populaire *DeFRaG* (DeFRaG team, 2000) pour le jeu *Quake III : Arena* que j'ai étudié au chapitre 1. Conçue pour mettre en valeur les trucs de sauts dans l'optique du jeu de parcours, cette conversion est téléchargeable gratuitement en ligne. À ce titre, l'ensemble des contenus additionnels reconfiguré par cette création fanique ainsi que par la communauté environnante (cartes de jeu, outils d'interface, tutoriels, compétitions, machinimas, etc.) délimite une offre de service bonifiée. Les glitches mécanisés de *Quake III : Arena* s'insèrent dans la mise en place de nouvelles valeurs d'usage anticipées lors de la phase de prospection puis matérialisées à travers la phase de réaménagement durant laquelle s'est opéré l'acte de modification de jeu. Dans cette perspective, *DeFRaG* s'approprie les artefacts du produsage non pas pour s'enrichir ou rivaliser au sein d'une culture de la marchandise, mais bien pour contribuer d'une économie du don et nourrir la richesse sociale des expériences partagées en communauté.

Il en va de même pour une modification de jeu intitulé *Quake3 Arena Hopper Modification v3.0* (a13xoloid, 2011-2012). Insatisfaits devant la programmation mécanique du saut de roquette dans les comportements de l'intelligence artificielle de *Quake III : Arena*, certains modificateurs de jeu ont généreusement remédié à cette imperfection technique en offrant à la communauté les ajustements suivants :

bots can now dynamically hop to higher targets that are supposed to be reachable by rocket jumping [...]

bots that are holding rocket launcher (or weapon index 5) during combat can now gain additional vertical speed on jump (rocket jump emulation) (a13xoloid, 2011-2012).

La même philosophie de partage s'observe dans la communauté de *TF2* où s'articule le même type d'hébergement des artefacts du produsage. L'initiative nommée *Jump Academy* (<<https://jumpacademy.tf/>>) consolide un groupe de pairs, des forums de discussion, des serveurs privés, des tutoriels, des outils et plusieurs cartes de jeu spéciales proposant des défis

articulés autour du *rocket jumping*. Dans le même ordre d'idée, lorsque Spirit532 crée et partage gratuitement un module externe pour enrayer le *spectator exploit* sur les serveurs privés d'autres fans de *TF2*, sa force de travail et son plugiciel sont mis à contribution d'une culture du cadeau. L'acte de produsage de Spirit532 est marqué par une volonté d'entraide et d'assistance auprès des victimes du glitche. Il n'est en aucun cas question d'enregistrer des gains en argent. Mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* définit un outil théorique prédisposé à l'analyse des valeurs d'usage et d'échange du glitche qui participent d'une culture du cadeau basée sur la volonté collectiviste et mutualiste d'abriter le commun vidéoludique de la ruche.

### **9.8. De l'économique au politique**

Le tracé économique formalisé au cours de ce chapitre s'est amorcé par la présentation des caractéristiques fondamentales du paradigme de produsage et du média circulaire. Ces nouvelles réalités paradigmatiques ont été explicitées à travers une réflexion sur la culture vidéoludique réseau qui a servi à détailler l'économie d'amélioration perpétuelle à travers laquelle évoluent les glitches. Cette ligne de pensée a informé la conceptualisation de mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* que j'ai développé pour relier au sein d'une même matrice théorique les processus techniques, les interactions sociales et les dynamiques économiques qui situent le glitche au cœur de l'économie d'amélioration perpétuelle. Le modèle a guidé l'analyse de différents glitches reflétant quatre grandes approches économiques du produsage. L'étude des logiques de détournement et d'hameçonnage a mis en lumière une culture de la marchandise compétitive où le glitche est exploité dans le but de dominer le marché (virtuel et réel), d'accroître son influence et de cumuler des revenus monétaires. L'examen des méthodes de la récolte et de l'abritage a exposé les contours d'une économie coopérative du don où le glitche est approprié afin d'octroyer des services additionnels et bonifiés à la communauté.

L'exploration de ces dynamiques socio-économiques a été l'occasion de cerner plus adéquatement la place du glitche au sein de la culture vidéoludique réseau. J'ai montré qu'en s'appropriant ou en exploitant cet artefact, les acteurs sociaux adoptent des rôles de plus en plus entremêlés qui ouvrent sur de nouvelles interactions. Notamment, les glitcheurs agissent comme rétro-ingénieurs et testeurs qui identifient des bogues sur les réseaux sociaux. Les concepteurs sont aussi les utilisateurs des plateformes socio-numériques à travers lesquelles ils chassent les

glitches pour les corriger. Les chasseurs de glitches deviennent des intermédiaires de terrains dont la rétroaction et la force de jouavail ont la capacité de faire la promotion des jeux, d'affecter l'aura culturelle de l'œuvre ou encore d'altérer formellement la jouabilité et le design. Les concepteurs méta-jouent au chat et à la souris avec les abuseurs de glitches qu'ils tentent de réguler. Les glitcheurs professionnalisés tels que Nicknine et sigsegy (ajoutons les membres de mapMonkeys engagés comme testeurs dans la franchise *Call of Duty*) utilisent les erreurs commises par les compagnies pour aider la communauté de produsage, se positionner comme expert et accéder plus concrètement à l'espace de production des jeux. Au sein du circuit, on constate qu'autant l'industrie, les glitcheurs que les joueurs réguliers profitent et paient les frais du glitche afin de négocier des revenus ainsi que leur capital de jeu. Mon modèle a été conçu spécifiquement pour faciliter l'analyse des multiples manières dont les différents acteurs culturels travaillent l'artefact pour (re)façonner les marchandises et les services vidéoludiques en vertu d'une pluralité de points d'entrée et de sortie.

L'utilisation du *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* a permis d'opérer une dé-fétichisation du glitche en insistant sur les conditions humaines, laborieuses et socio-économiques responsables de sa (dé)matérialisation formelle, de sa circulation culturelle et de ses retombées économiques. Dès lors que l'on possède une sensibilité accrue au sujet de l'économie culturelle de produsage sous-jacente au labeur du glitche, on peut maintenant adopter une perspective critique sur ses dimensions politiques. Ce sera l'objectif du prochain chapitre que réfléchir aux signes-traces des sensibilités politiques au sein de différents énoncés actionnels de glitche.

# Chapitre 10

## Tracé politique : Radicaliser l'erreur

Ce dixième chapitre développe un tracé politique des effets de politisation ambivalents du glitche. Premièrement, je dresserai un portrait critique des différentes manières dont mon objet d'étude fut pensé dans une optique ludo-politique par les sciences du jeu vidéo. Afin de contribuer à cette initiative, je réalignerai ma problématique dans l'héritage des théories critiques de Kline, Dyer-Witheford et de Peuter (2009), Galloway et Thacker (2007), Murphy (2014), Möring et Leino (2016) et Betancourt (2017). Deuxièmement, je situerai la participation du glitche aux « jeux de l'Empire » (Dyer-Witheford et de Peuter 2009) en identifiant sa contribution aux formations subjectives néolibérales et aux mécanismes de contrôle dans les systèmes. Troisièmement, il s'agira de relier le glitche au domaine des « jeux de la multitude » (Dyer-Witheford et de Peuter 2009) pour réfléchir son potentiel de résistance par l'entremise de la notion de « pratique contreprotocologique » (Galloway et Thacker 2007) en me focalisant sur trois sous-aspects, notamment la désertion, l'hypertrophie et la désobéissance sémiotique. En conclusion, j'insisterai sur la double potentialité de l'artefact en tant que point d'inflexion simultanément capable de mouler des sensibilités politiques conformes à l'idéologie de l'Empire (militarisme, capitalisme, néolibéralisme, bio-pouvoir, etc.) autant que de former des sujets alignés sur la philosophie anarcho-communiste de la multitude (autonomisme, liberté individuelle, liberté d'association, lutte pour le commun, justice sociale, etc.).

### 10.1. Spectre de résistance

La recherche sur le glitche dans les jeux vidéo a toujours négocié avec des questions d'ordre politique. Je présente ici les principaux enjeux abordés dans les études vidéoludiques. J'aborde les forces et les faiblesses de chacune des approches afin de cerner les angles morts dans l'état actuel de la politique du glitche.

#### 10.1.1. Innovation et rébellion

Dans leur article « Creative Uses of Software Errors Glitches and Cheats » (2007), Bainbridge et Bainbridge se réfèrent aux travaux du sociologue Merton afin d'aborder cinq

motifs comportementaux dénotant des orientations différentes par rapport au jeu. Deux d'entre eux concernent les glitches : l'innovation et la rébellion. Du côté de l'innovation, il s'agit d'un mode d'adaptation « dans lequel un individu continue de rechercher les objectifs valorisés par la société, mais en employant des moyens non-standards, violant ainsi les normes sociétales » (p. 73). Les formes de contre-jouabilité innovante comme la tricherie et l'exploitation des glitches sont des exemples clés du motif de l'innovation. Du côté de la rébellion, il est question d'une personne rejetant à la fois les normes (moyens) et les valeurs (objectifs) d'une société afin de les remplacer par les siennes. Les auteurs incluent la chasse aux glitches dans cette catégorie :

[Rebellion as a pattern of behavior] might describe players who seek glitches not primarily for their possible use as cheats but for the intrinsic challenge of finding them. Glitch hunting, thus, is a metagame that defines victory in terms of discovering unknown software errors. Depending on the orientation of the player, this can be a master's game played against the programmer, or it can be a noncompetitive exploration of exotic territory, even at times having some of the quality of scientific research and discovery (2007, p. 73).

Bainbridge et Bainbridge tranchent entre l'innovation et la rébellion sans considérer la possibilité que les efforts des glitcheurs rebelles puissent être récupérés comme force de jouavail sur le mode de l'innovation par leur opposant (ajout de fonctionnalités, idées de design, correctifs de jeu, etc.). En parallèle de la rébellion métaludique contre la figure du programmeur, on retrouve l'idée de frictions entre les sous-cultures et l'industrie qui apparaît être une constante en matière de potentiel ludo-politique.

### **10.1.2. Faire soi-même**

Au chapitre 9, j'ai détaillé la grille d'analyse théorisée par Genvo dans son acte de colloque intitulé « Comprendre les différentes formes de “faire soi-même” dans les jeux vidéo » (2008). Le modèle est présenté comme un outil faisant état de certaines « implications idéologico-politiques » (p. 3). Dans le cadre de ce modèle, l'exploitation de bogues devient politique en vertu de son potentiel de reconfiguration du *ludus* par la *paidia*. Dans ce cas, l'expressivité, l'autonomisation et l'agentivité ascendantes des minorités se trouvent enrichies par l'actualisation d'une participativité hétérogène plus affranchie du pouvoir descendant et homogénéisant des compagnies. La politique du glitche est alors une affaire d'opposition entre les glitcheurs en quête d'émancipation interactionnelle et l'industrie concernée par le maintien

d'un contrôle autoritaire sur leurs créations ainsi que sur les activités de consommation de leur communauté.

La grille de Genvo est pertinente pour raisonner l'exploitation du bogue comme force ascendante de reconfiguration et d'hétérogénéisation. Par contre, elle ne permet pas d'interroger l'émission de correctif de jeu comme le retour de balancier d'un processus de construction descendant venant réaffirmer et solidifier le pouvoir des compagnies. De manière plus générale, ladite grille tend à héroïser les sous-cultures et à antagoniser l'industrie. Ce rapport de dualité bon-versus-méchant et haut-versus-bas produit un champ aveugle autour de la multidirectionnalité des rapports économiques de pouvoir auxquels je me suis d'ailleurs intéressé à travers mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche*. En guise d'exemple, on peut rappeler le cas de Delfy dans le contexte TF2. L'influence préfigurative de ce glitcheur ainsi que son rôle vis-à-vis du jeu social transformateur est un cas d'exploitation destiné à cultiver du capital de jeu et à générer des revenus. De telles formes d'abus montrent que les glitcheurs sont aussi par moment responsables d'homogénéiser la jouabilité d'autres joueurs en plus de réduire le champ des interactions possibles en éliminant la valeur d'usage d'autres stratégies conventionnelles. Dans un autre ordre d'idées, le modèle n'est pas outillé pour tenir compte de l'appropriation du glitche par des artistes ou des développeurs de jeu qui s'en inspirent pour créer des contre-jeux originaux venant diversifier la variété des expériences vidéoludiques circulant dans la culture.

### **10.1.3. Jeu lent**

Du détournement ontologique identifié par Bainbridge et Bainbridge jusqu'aux conflits d'intérêts entre joueurs et entreprises relevés par Genvo, la littérature sur les qualités politiques du glitche recoupe également des dimensions économiques. Dans leur article de 2011 « Slow Play Strategies: Digital Games Walkthroughs and the Perpetual Upgrade Economy », Ashton et Newman adaptent la notion de « média lent » (*slow media*) au contexte de l'économie d'amélioration perpétuelle du jeu vidéo :

The notion of slow media invites a reconsideration of perpetual novelty and a closer examination of the forms of obsolescence, redundancy and supersession that are held as necessary and desirable. Critical reconsiderations of obsolescence have challenged the discourse of necessary and desirable technological progressivism and promoted a slowing down of our engagement with emerging technologies and sustained engagement with the seemingly redundant (2011, p. 1-2).

Suivant cette perspective, les chercheurs conceptualisent la chasse aux glitches et ses activités de documentation sous la forme de soluces de jeu en tant que « stratégies de jeu lent » (*slow play strategies*). Dans le cadre de ce rapprochement, l'appropriation du glitche définit un mode d'engagement ralenti, profond et étiré dans le temps. La jouabilité analytique et exploratoire constitue un « acte de résistance » (2011, p. 2) et s'arrime à l'idée de « pratiques perturbatrices de fan » (2011, p. 1). La dimension subversive découle de la valorisation et de la préfiguration d'une éthique de consommateur opposée aux habitudes de (sur)consommation (ultra)rapides des jeux. En ce sens, le jeu lent s'oppose au consumérisme configuré par les stratégies capitalistes d'obsolescence, de remplacement et de redondance (et le manque d'originalité afférent). Il devient une occasion de résister à l'économie d'amélioration perpétuelle consolidée par l'industrie du jeu vidéo. En préconisant la reconversion expérientielle, l'exploration archéologique de la matérialité vidéoludique, la focalisation minutieuse sur les détails et le remodelage de la plasticité des œuvres, une activité de jeu lent comme la chasse aux glitches se dérobe à la programmation du désir sur le « futur imminent » (Newman 2008, p. 32-37).<sup>1</sup>

L'idée du glitche comme moyen de protestation anti-consumériste traverse également les travaux de Jan Švelch dans un acte de colloque intitulé « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions » (2015). Le chercheur se réfère à deux cas d'exploitation de glitche – le *missile glitch* de *Mass Effect 3* (BioWare, 2012) et le *infinite respawn glitch* de *Dead Space 3* (Visceral Games, 2013) – permettant de dupliquer et de cultiver anormalement de grande quantité de ressources ludiques. Ces dernières peuvent ensuite être réinvesties dans l'économie virtuelle des jeux sans être obligé de jouer longtemps ou encore de déboursier de l'argent réel. Les utilisateurs-payeurs ayant acheté leurs outils et leurs

---

<sup>1</sup> Dans son livre *Playing with Videogames* (2008), Newman élabore la notion de futur imminent pour désigner un discours sédimenté par la presse vidéoludique ainsi que par l'industrie du jeu vidéo. Ledit discours a pour effet de fixer le désir des consommateurs sur les nouveautés à venir. Dans ce contexte, il se produit une fascination sur les prochains avancements technologiques, les succès commerciaux en développement, les aperçus et les entrevues en avant-première, les promesses d'innovations, les plateformes en devenir, les spéculations sur les améliorations graphiques, etc. Selon l'auteur, l'obsession pour le futur imminent participe d'une stratégie marketing destinée à produire de l'obsolescence : « fixing the gaze on the just-visible horizon serves another purpose also. It serves to rid the videogame of any lasting cultural value. The most exciting videogame is always the next one, the one we haven't yet played. [...] Each console, graphics card and, most especially, each game implicitly renders that which went before instantly obsolete » (2008, p. 33). L'ironie est alors de rendre désirable un futur qui une fois à nos portes doit aussitôt devenir désuet, redondant, dépassé et remplacé par d'autres promesses.

compétences avec de la monnaie se sont dès lors sentis trahis parce que la valeur d'usage de leurs achats était radicalement neutralisée et la valeur d'échange de leur quantum de jouavail (et même de leur quantum de travail) fut sévèrement diminuée. De leur point de vue, il s'agissait de vol et d'escroquerie similaire à du blanchiment d'argent ou à de la production illégale de fausse monnaie. Dans l'optique des glitcheurs, ces imperfections de design ont servi une « forme de protestation » (2015, p. 59) contre la philosophie corporatiste derrière les systèmes de micro-transactions. En devenant aussi riches et performants que les utilisateurs-payeurs sans toutefois investir un sou, les glitcheurs ont compensé, nivelé et renversé les inégalités de jouabilité créées par le système de micro-transaction. Dans ce contexte, la sur-utilisation du glitche s'est transformée en tactique rhétorique pour critiquer le modèle « payez-pour-gagner » (*pay-to-win*) jugé injuste, abusif et déloyal. Il a été question de dénoncer une entrave aux principes d'équité ludique venant dévaluer le quantum de jouavail des joueurs ayant investi d'importantes sommes de temps et d'effort de jouavail utile (plutôt que de l'argent issu de travail rémunéré) pour obtenir leurs pouvoirs ludiques. Les glitcheurs ont ainsi servi aux utilisateurs-payeurs le même traitement que ces derniers font habituellement subir aux autres par leurs investissements monétaires, mais ici en dépréciant la valeur d'échange de leur dollar acquis par le travail (plutôt qu'en dévalorisant le capital de jeu acquis en jouant). En montrant que l'argument est le même des deux côtés à la seule différence que c'est une monnaie différente qui se trouve dépréciée, ce geste d'exploitation politique du glitche navigue selon Švelch dans les eaux d'un activisme de consommation : « Bypassing in-game purchases using glitches or exploits can be then seen as a manifestation of political consumerism and such context could change regular cheating practices into a political action » (2015, p. 60).

Les travaux de Ashton et Newman et de Švelch valorisent l'éthos anti-consumériste de la chasse aux glitches, mais ils accordent peu d'attention à l'envers de la médaille. Ils oublient que l'une des motivations de certains glitcheurs est de collaborer à l'économie d'amélioration perpétuelle pour accumuler du capital de jeu, non seulement en identifiant des perfectionnements à apporter, mais en le faisant le plus rapidement possible dans un esprit de compétition consumériste comme le relève Meades :

Others [glitchers] ride rough-shod over modes of consumption, engaging in practices of piracy not through a rejection of the economic model, due to a lack of funds or even a sense of entitlement, but motivated by the need to obtain the game earlier than others, to glitch it first,

and release videos before their peers. [...] The pleasures for these glitchers were, as Rezzzo described, a “scavenger hunt” seeking the “shock value of everyone’s reaction” (Rezzzo cité dans Meades 2015, p. 113).

Dans la mesure où les glitcheurs sont couramment impliqués dans une course aux trouvailles jusqu’à avoir recours à des pratiques illicites comme le piratage, la thèse du jeu lent et de l’activisme de consommation est à nuancer.

#### 10.1.4. Transgression

Dans son ouvrage de 2015 *Understanding Counterplay in Video Games*, Meades ouvre la pensée politique du glitche au-delà des discordances d’ordre essentialiste en plus de complexifier le rapport d’opposition avec l’industrie. En réfléchissant la pratique du glitche dans l’optique du contre-jeu, il insiste sur quatre cadres discursifs de la transgression : la pathogénie, la maîtrise, l’identité et le carnaval.<sup>2</sup> Au terme de son analyse sur les pratiques du glitche, l’auteur prend soin de distancier cette forme de contre-jouabilité du discours de la transgression comme résistance :

Yet while glitching is certainly a counterplay activity – it works against game rules, contexts, and expectations of the player, is antagonistic towards the intended lusory means and prelusory goals, and roles of authorship and consumption – I found it difficult to trace a substantive thread of resistance or direct opposition when talking to glitchers. [...] It appears to me that in the noise and excitement of glitching, in the urgent energy that drives glitchers to be the very first to find the next glitch, rules and boundaries fade away, becoming less pressing besides the illicit tingle as they are broken. This is not necessarily done out of overt resistance but out of something that resonates more with the discourses of identity, mastery, and, every now and then, carnival (2015, p. 113).

À contrario de la tendance théorique générale, Meades garde à distance le parallèle entre le glitche et la résistance. Selon lui, l’objectif du glitcheur n’est pas d’engendrer des changements profonds et durables en ce qui concerne les rapports de force qui s’articulent dans les systèmes de jeux et autour de ces derniers. Le chercheur insiste plutôt sur l’idée que les glitcheurs sont davantage motivés par l’idée de se rapprocher de leur objet d’amour (les jeux), d’être reconnu comme des experts et de participer au développement en collaboration avec les

---

<sup>2</sup> Il importe de rappeler l’appartenance des pratiques du glitche auxdits discours de la transgression (pathogénie, résistance, maîtrise, identité et carnaval) qui ont été abordés au chapitre 1. Les ramifications de chacun des cadres discursifs ont été synthétisées dans le tableau 1.1 (p. 112) avant d’avoir été l’objet d’une discussion axée sur le glitche (p. 112-115).

concepteurs pour qui ils éprouvent un respect sincère. Plutôt qu'une volonté explicite d'opérer un transfert des pouvoirs en faveur d'une communauté marginalisée, le chercheur précise que « cette rupture du jeu est l'expression d'une séduction avec le texte et l'ensemble du milieu. Il s'agit de contre-jouabilité motivée par l'amour » (2015, p. 116).

Meades offre certainement le modèle de pensée le plus raffiné et nuancé en matière politique. Par contre, il ne prend pas ouvertement position sur les effets politiques de la transgression par le glitche. Il n'est jamais question des subjectivités politiques qui se modalisent à partir des contre-usages du glitche. Dans un autre ordre d'idées, son rejet de la valeur de résistance suscite des interrogations. L'enquête ethnographique menée par l'auteur rapporte explicitement que des glitcheurs adoptent parfois des attitudes hostiles à l'égard de certaines compagnies de jeu. Meades décrit des exemples où l'utilisation du glitche s'est présentée comme une avenue pour s'opposer ouvertement à des choix de conception ainsi qu'à des prises de position publiques à l'égard du glitche rationalisé comme pathogène. En se référant aux insultes dirigées à l'endroit des glitcheurs par Vonderhaar, le directeur du design de *Call of Duty : Black Ops*, Meades souligne que des glitcheurs ont répondu à cet affront par un surplus de contre-jouabilité sur le mode de la résistance.<sup>3</sup> Après le commentaire public de Vonderhaar, la compagnie fut inondée par une rafale de vidéos de glitche disséminées sur le web en guise de représailles (2015, p. 112). Toutefois, le chercheur refuse le rapprochement avec la résistance puisque l'acte de transgression vise ici l'autorité des développeurs et non pas celle du système de règles :

Some glitchers feel motivated to intentionally break games as a statement of ill-defined resistance against a developer, while others fought to assist with Quality Assurance testing on the same franchise. The resistance was not in relation to the limiting nature of the games, Aarseth's tyranny of the game (2007), nor a rejection of its annual mode of production but against a perceived slight and diffuse dislike for a corporation - but not its product? This is most definitely the terrain of postmodern biopower (2015, p. 112-113).

---

<sup>3</sup> Réagissant à l'utilisation anticipée de glitches avant la sortie de *Call of Duty : Black Ops*, Vonderhaar a dégradé la pratique du glitche en avilissant les adeptes de cette forme de contre-jeu en plus de solliciter indirectement les actes de dénonciation par le public : « We are disinterested in making mini-celebrities out of douche-bags. You better think twice before you glitch. You never know who in your game doesn't like glitchers who reports you and saves the game in their File Share and tells us about it » (Vonderhaar cité dans Meades 2015, p. 112).

Devant un exemple aussi flagrant d'opposition à l'industrie, il semble inopportun de rejeter le potentiel de résistance du glitche sur la base d'une séduction pour le produit vidéoludique. Pourquoi l'amour pour l'artefact rendrait-il automatiquement caduc le discours de la transgression comme résistance alors que le glitche apparait manifestement intriqué à une contestation culturelle des mécanismes de contrôle opérés par le bio-pouvoir? Qu'est-ce qui justifie ce rabat sur l'ontologie de l'objet dans le cadre d'une approche situationniste et ethnographique? Pourquoi la protestation contre les entreprises via le glitche ne peut-elle pas être considérée comme forme de résistance? Sur quelle base peut-on affirmer que l'altération du système de règles et la transgression de la figure de l'auteur relèvent de la résistance alors que la volonté de transformer les normes de la culture vidéoludique réseau non? La focalisation de Meades sur la relation d'amour entre le glitcheur et le produit laisse en marge un thème central à la politique du glitche : les tensions entre l'énergie radicale des fans, l'administration des communautés et les stratégies d'exploitation économique de l'industrie. À ce titre, les réflexions de Genvo, de Švelch et de Ashton et Newman formulent une importante contribution permettant de ramener dans la pensée politique du glitche ce qui est évacué par Meades, c'est-à-dire la portée critique et subversive de l'artefact en tant qu'outil pour désobéir au programme économique et idéologique d'une industrie qui cherche à capitaliser sur la force de jouavail des glitcheurs ainsi que sur l'affection techno-culturelle pour les jeux et les glitches.

#### **10.1.5. Révolte ontologique**

Du côté de la francophonie, l'étude du glitche côtoie des raisonnements politiques ancrés dans l'ontologie du jeu et de l'être. Dans son article « Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques » (2013), Robert interroge le glitche à l'image d'une finalité-sans-fin dont la raison d'être repose sur sa propre présence et sa possibilité ontologique. La beauté et l'inconcevabilité du bogue non-bloquant sont l'occasion d'une émancipation marquée par une libération de l'imagination ouvrant sur une infinité de sens. Dans cette perspective, la rencontre de l'artefact marque l'accès à une pensée critique sur le monde :

Et si nous voulions aller encore plus loin pour penser ces bugs, nous pourrions même y voir l'improbable trace d'une certaine « nature » s'insinuant alors au cœur des systèmes informatiques en s'y épanouissant d'elle-même. [...] Dès lors, libérant l'imagination hors de la logique prévalant dans telle ou telle réalité virtuelle, ce bug non-bloquant découvre cette marge

immaîtrisable d'excédent ontologique relevant de cette époque informatique du monde (2013, p. 7).

Suivant les observations de Robert, la fonction politique du glitche est davantage philosophique. Celle-ci alimente l'expansion de la connaissance et l'enrichissement d'une conscience réflexive à propos de l'intervention de la nature dans les machines et du substrat informationnel des matériaux de la société de l'information. Ce retour métaphysique vers la nature des choses se constate également dans le mémoire de maîtrise de Demeilliez intitulé « Le glitche comme moyen de révolte dans le jeu vidéo » (2016). L'auteur étudie les liens entre le glitche et une forme de révolte marquée par le refus d'obéir, le rejet de l'autorité et l'objection face à un conformisme esthétique. Le glitche devient un instrument de résistance contre le *ludus* et l'autorité de l'auteurialité procédurale. Selon l'auteur, la révolte ne peut se réaliser pleinement que lorsque l'appropriation des erreurs alimente une destruction des règles matricielles conférant au joueur une créativité ludique ou artistique à partir de laquelle actualiser un nouveau jeu par-dessus le jeu de base. Cette insurrection ontologique se produit lorsque le glitche sert notamment à transformer le jeu en jouet, à faire primer la liberté d'improvisation de la *paidia* sur la performance régulée du *ludus*, à potentialiser l'invention de para-jeux autogérés ou encore à dynamiser la création de contenu d'utilisateur et la création d'œuvres artistiques à part entière.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Dans la pensée de Demeilliez, plusieurs degrés ou angles de révoltes sont possibles. La révolte peut être *épistémologique* du moment que « le glitche comme révélateur » (2016, p. 115) véhicule des savoirs au sujet des règles, du fonctionnement du programme et des rapports de forces entre joueur et système. Ces prises de conscience représentent un refus « contre l'ignorance désirée par le jeu » (p. 34). La révolte peut être *fictionnelle* lorsque le glitche permet de « disséquer la fiction » (p. 34) et de générer des narrations émergentes au sein desquelles le joueur parvient à « s'affranchir de l'emprise narrative du jeu et de ses développeurs » (p. 27). Il existe aussi une révolte *auteuriale* « contre le jeu tel que conçu » (p. 42). Il est question de « refuse[r] la soumission du joueur à une œuvre préfabriquée par autrui » (p. 79), notamment en revendiquant un pouvoir de co-création, en contrevenant au joueur implicite et en subvertissant les intentions des concepteurs. La révolte devient *ontologique* via la corruption des règles, la destruction du *ludus* et le rejet de la finitude du jeu au profit de l'improvisation libre et indisciplinée. La révolte s'annonce *artistique* dès l'instant où l'appropriation du glitche est consciemment réintégré dans le cadre d'activités de création de contenu : captures d'écran, modifications artistiques de jeu, machinima, vidéo de course vidéoludique, torsion de données dans l'optique du *glitch art*, etc. Dans ce cas de figure, les accidents non-bloquants viennent « troubler, modifier, augmenter l'expérience esthétique » (p. 50) en lui faisant violence par des méthodes de captation qui ont pour effet de « l'arrêter, [la] figer, et donc, [la] détruire » (p. 54). Autrement, il est question d'une révolte *ludique* lorsqu'il s'agit de s'amuser à reproduire, à exploiter ou à jouer avec le glitche pour résister « contre l'infini du glitch qui se retrouve canalisé dans des apparitions ponctuelles et désirées » (p. 96). En dernier lieu, on observe une révolte *métaphysique* qui rejoint les réflexions de Robert (2013). Ici, le glitche devient le catalyseur d'une intervention contestatrice s'opposant à la finalité de l'homme, à l'omnipotence d'un invisible régulateur (le programme) et à l'incommunicabilité de forces suprasensibles qui régissent les conditions d'existence (2016, p. 77-78).

L'intérêt de Robert et de Demeilliez envers la transgressivité ontologique du glitche a le mérite de donner préséance à des raisonnements philosophiques sur la condition humaine à l'ère de l'information. Comme le soulève Demeilliez, le glitche peut ainsi devenir le germe d'une prise de conscience, d'une émancipation individuelle et d'une libération sociale vis-à-vis d'une forme d'asservissement contemporaine :

De ce fait, les systèmes informatiques aujourd'hui reproduisent une réalité d'oppression politique qui passe par le maintien dans l'ignorance des personnes gouvernées par les gouvernements de toutes sortes (qu'il s'agisse d'une institution politique ou d'un fonctionnement économique qui régit la vie de chacun et dont peu connaissent réellement tous les tenants et aboutissants). Le glitche permet, dans une certaine mesure, de rompre ce rapport de domination (2016, p. 73).

Je partage profondément cette observation voulant que l'esthétique du glitche puisse servir à « briser le rapport de hiérarchie entre le joueur et l'illusion du jeu » afin de véhiculer une « conscience du dispositif ludique » capable de rendre sensible le rôle du joueur dans la mise en acte du jeu (2016, p. 73). Par contre, on peut reprocher à la lecture ontologique de Robert et de Demeilliez de se déployer au détriment d'enjeux politiques ancrés à travers des réalités économiques et sociales. Dans l'angle mort de cette conception politique, certaines valeurs insidieuses du glitche qui se dérobent à l'attention analytique. Celles-ci concernent le glitche comme vecteur de domination ludique, d'exploitation économique et de fétichisme des marchandises sculptant l'identité autour des principes idéologico-politiques du néolibéralisme (performance maximale, accumulation de ressources, loi du plus fort, chacun pour soi, approche entrepreneuriale de sa force de jouavail, etc.). Ignorer cette dimension court-circuite la possibilité d'une prise de conscience sur le double jeu politique du glitche découlant de son statut ambivalent d'artefact et de marchandise. À ce titre, il faut éviter que la célébration de l'artefact comme moyen de révolte ontologique participe à l'épaississement d'un voile autour des rapports humains de domination et des mécanismes de régulation comportementale qui sont justement l'objet de la révolte. Au demeurant, on ne peut que se réjouir de constater la force philosophique du glitche que l'on souhaiterait voir s'ancrer dans une situation culturelle plus tangible et moins abstraite.

### 10.1.6. Élargir l'horizon politique

L'état de la politique du glitche dans les études vidéoludiques est profondément marqué d'une fétichisation techno-culturelle pour l'artefact. Sous cette lentille, On dénote une fascination pour les conditions technologiques du glitche ainsi que pour la manière dont sa matérialité altère la plasticité des systèmes. La technicité et le culte du glitche se sont glorifiés pour leur effervescence esthétique et sociale en matière d'appropriation, de création de communautés, de productions faniques et de renversement des rapports de pouvoir entre les joueurs et l'auteurialité procédurale. En vertu d'une telle rhétorique, l'artefact se conçoit comme vecteur de rébellion, outil d'autonomisation, maillon d'un rapport communautaire, méthode de faire soi-même, tactique de jeu lent, forme de protestation anti-consumériste, élément de transgression et moyen de révolte. Cette posture d'analyse à l'avantage de magnifier le potentiel de résistance du glitche ainsi que les parallèles entre la contre-jouabilité paralogique et l'anarcho-communisme. En contrepartie, cette fétichisation produit l'impression d'une lutte bipartisane où les glitcheurs affrontent le système, les concepteurs et l'industrie. En idéalisant le potentiel techno-culturel subversif des aberrations technologiques, la théorie du jeu vidéo (Meades étant l'exception qui confirme la règle) néglige la récupération marchande du glitche par les glitcheurs autant que l'industrie. Ici, le glitche-marchandise représente une denrée fabriquée par la force de jouavail qui est exploitable sous forme de testage de jeu, de réceptacle d'innovations bon marché, de vecteur promotionnel, d'opportunité de réduire les coûts de production, de stratégies pour générer du capitale de jeu ou de l'argent, etc.

Pour raffiner l'analyse politique du glitche, il faut développer une pensée capable de tenir compte de ses effets de politisation ambivalents ancrés dans le circuit industriel. D'une part, il faut reconnaître que le glitche peut contribuer à former une sensibilité néolibérale motivée par l'optimisation de la jouabilité, la domination des autres, la privatisation de ressources ludiques, la rentabilisation maximale du quantum de jouavail, la mise en marché individualiste de soi ainsi que l'augmentation à tout prix de la dotation en capital de jeu (contre-jouabilité innovante). D'autre part, il faut arriver à conceptualiser le glitche comme agent de politisation capable de consolider une attitude politique davantage concernée par des valeurs anarcho-communistes : égalitarisme, gain d'autonomisation, démocratie directe, anti-autoritarisme, socialisation des moyens de production et de consommation, collectivisation des

ressources, valorisation de l'unité sociale et la défense du commun vidéoludique (contre-jouabilité paralogique).

La prise de conscience de l'ambiguïté ludo-politique du glitche comme moteur d'assujettissement et d'émancipation représente une occasion de peaufiner une réflexion critique de l'objet d'étude. Un tel mouvement de pensée contient une double promesse pour l'*anarchéologie* du glitche. Premièrement, il annonce un moyen de mieux comprendre le fonctionnement des structures de pouvoir et des ressorts du contrôle qui opèrent à travers le glitche, les jeux vidéo et la culture vidéoludique réseau. Deuxièmement, il garantit l'ouverture du spectre de la résistance à de nouveaux territoires et à de nouvelles potentialités. Pour entamer cette expansion des horizons, il importe d'abord de mettre en place les outils théoriques nécessaires.

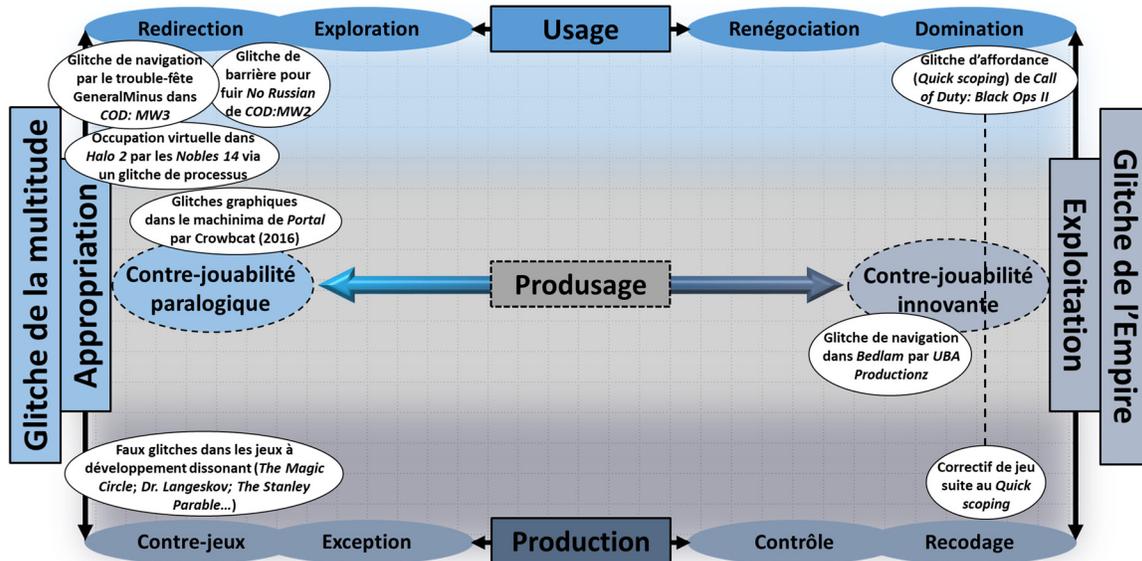
Dans leur ouvrage *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (2009), Dyer-Witheford et de Peuter s'inspirent des travaux de Hardt et Negri (2000, 2004) pour développer une théorie critique et politique du jeu vidéo. Cette dernière est articulée autour des notions d'« Empire » et de « multitude » (Hardt et Negri) qui sont à l'origine de deux adaptations conceptuelles clés : les « jeux de l'Empire » et les « jeux de la multitude ». Afin de situer le glitche dans cet héritage intellectuel, je dédie la suite de l'argumentation à ces deux notions. Puisqu'il n'est jamais question de glitche à travers la monographie de Dyer-Witheford et de Peuter, je convoquerai des concepts issus des travaux de Galloway et Thacker présentés dans leur livre *The Exploit. A Theory of Networks* (2007) ainsi que ceux formulés par Betancourt à travers *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (2017). Afin de lancer la réflexion, je spatialise d'emblée mes cas à l'étude au sein de ma *Carte ludopolitique du glitche* (Fig. 10.1).

## 10.2. Jeu de l'Empire

Galloway et Thacker présentent la notion d'Empire comme une organisation politique « fluide, flexible, dynamique et à grande portée » qui forme un *réseau* global (2007, p. 27).<sup>5</sup> En

---

<sup>5</sup> J'insiste ici sur la notion de *réseau* qui représente la caractéristique organisationnelle centrale définissant le régime de l'Empire de même que les forces de la multitude qui s'y opposent. Si les ramifications globalisées de ce vaste réseau (composé de sous-réseaux) pénètrent chacune des couches de la société de manière singulière, je me limiterai ici à l'étude des facettes qui touchent plus directement le glitche et le jeu vidéo. Mon centre d'intérêt se portera sur



**Figure 10.1 :** Spatialisation des exemples du chapitre 10 dans la *Carte ludo-politique du glitche*. Pour cette dernière occurrence de ma carte, je me permets d’ajouter dans leur hémisphère respectif mes propositions théoriques de « Glitche de la multitude » et de « Glitche de l’Empire ».

reprenant les propos de Hardt et Negri, les auteurs expliquent que l’Empire est un système de règles et de commandes administratives décentralisé et déterritorialisant. En ce sens, il s’agit d’un réseau souverain dit expansionniste dans la mesure où ses frontières ne sont ni fixes ni fermées. En vertu de cette flexibilité et de cette robustesse, l’Empire tend à infiltrer et à intérioriser l’ensemble des secteurs d’activité stratégiques de la société jusqu’à ne plus avoir d’extérieur (militaire, économie, politique, science, média, art, etc.). Dyer-Witheford et de Peuter offrent une définition bonifiée de l’Empire en insistant sur la couleur économique et colonialiste de ce nouveau régime mondialisé, distribué et multi-couche qui gouverne la société de l’information :

By Empire, we mean the global capitalist ascendancy of the early twentyfirst century, a system administered and policed by a consortium of competitively collaborative neoliberal states, among whom the United States still clings, by virtue of its military might, to an increasingly dubious preeminence. This is a regime of biopower based on corporate exploitation of myriad types of labor, paid and unpaid, for the continuous enrichment of a planetary plutocracy (2009, p. xxiii).

les réseaux médiatiques de la culture numérique dont la substance est *informationnelle*. Ces balises conservent le point focal sur la culture vidéoludique réseau ainsi que sur les nœuds et les mailles que j’ai théorisé au sein de mon *Circuit de l’économie socio-technique du glitche*.

Selon Dyer-Witheford et de Peuter, « *les jeux vidéo sont un média paradigmatique de l'Empire* – hypercapitalisme planétaire et militarisé – et de certaines des forces qui le défient actuellement » (2009, p. xv). Cette forme de divertissement reproduit, ludicise et propage les deux principaux piliers de l'Empire : le complexe militaro-industriel (dont l'exemple emblématique est selon Dyer-Witheford et de Peuter *America's Army* que j'ai présenté au chapitre 5) et l'économie capitaliste de libre marché (représentée selon les auteurs par *Second Life* [Linden Lab, 2003]).<sup>6</sup> Les jeux vidéo qui participent à la consolidation de ces deux piliers profitent au régime de l'Empire, notamment en assurant des processus de machination subjective et de formation sociale qui « réaffirment, répètent et renforcent les deux subjectivités vitales de l'Empire: le *travailleur-consommateur* et le *soldat-citoyen* » (2009, p. xiv; je souligne). De grandes corporations telles que Microsoft, Sony Electronic Arts, Blizzard Entertainment et Rockstar Games aux côtés des jeux comme *America's Army*, *Second Life*, *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004), *World of Warcraft* et la franchise *Grand Theft Auto* sont autant d'exemples du domaine des jeux de l'Empire. Dans leurs contenus comme dans leurs structures, ces œuvres contribuent à augmenter l'emprise de l'Empire sur plusieurs plans : banalisation-magnification de la guerre, perpétuation de la masculinité militarisée toxique, pacification apathique des individus par le spectacle, expansion d'une culture de la marchandise, fascination consumériste pour l'accumulation de richesses, construction d'un sujet social néolibéral accoutumé au libre marché, fortification de la propriété intellectuelle, habitude à des modes de gouvernance et de contrôle propre au bio-pouvoir et formation d'un cognitariat<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Il importe de nuancer le rapport entre le jeu vidéo et le capitalisme en référence à *Second Life*. En effet, le statut de « jeu vidéo » de la création de Linden Lab est discutable du fait qu'il s'agit plutôt d'un espace de socialisation et de commercialisation en ligne. Cela dit, les conclusions formulées conservent leur validité puisqu'elles s'appliquent de manière identique à l'économie virtuelle de plusieurs autres jeux étudiés par les deux auteurs, notamment *World of Warcraft*.

<sup>7</sup> La classe de travailleurs sous un capitalisme cognitif est nommée le *cognitariat* (mot-valise entre cognition et prolétariat). Dans un chapitre de livre intitulé « The Shameful Trinity : Game Studies, Empire, and the Cognitariat » (2012), Miller définit le cognitariat en tant que « personnes enlisées dans un travail précarisé qui ont des qualifications scolaires enivrantes et qui vivent aux interstices complexes du capital, de l'éducation et du gouvernement » (p. 122-123). Dans le contexte du capitalisme cognitif, tous agents qui participent activement à la production et à la circulation des biens et des services de nature informationnelle cadrent sous l'étiquette du cognitariat. Évidemment, l'industrie « ultra-cognitarienne » du jeu vidéo (Miller 2012, p. 127) est emblématique des conditions d'exploitation du capitalisme cognitif.

capable de performer au sein d'un capitalisme cognitif<sup>8</sup> basé sur l'exploitation du travail immatériel<sup>9</sup>.

Au cours de ma thèse, j'ai abordé plusieurs exemples parfaitement alignés sur les principes des jeux de l'Empire. Ce rapprochement se dénote à travers l'exploitation d'un glitche pour rehausser déloyalement la puissance de son soldat dans un FPS afin de dominer ses adversaires sur le champ de bataille (exploitation du système de vote de *Half-Life : Counter-Strike* étudié au chapitre 1). Il peut aussi s'agir de contourner les règles du système pour cultiver illicitement des items ludiques rares pour s'enrichir illicitement dans un FPS comme *Destiny* (glitche d'engramme abordé au chapitre 8). J'inclus dans cette catégorie les clans de glitcheurs professionnalisés qui mettent volontairement leur force de jouavail au service de l'industrie dans le but de générer du capital de jeu et éventuellement d'obtenir des contrats de travail. Ce partenariat glitche(ur)-industrie est si flagrant que l'on se demande comment il a pu échapper aux interrogations politiques déployées dans les théories vidéoludiques du glitche présentées dans la première partie de ce chapitre. Afin de combler ce manque, je propose de réfléchir à ce que j'appelle les *glitches de l'Empire*. Avant de procéder à l'exemplification, j'introduis trois notions clés qui serviront à clarifier la complicité du glitche vis-à-vis des jeux de l'Empire : le contrôle protocologique, le bio-pouvoir et l'aura du numérique.

### 10.2.1. Contrôle protocologique

Dans leur théorie critique et politique des réseaux, Galloway et Thacker développent des outils conceptuels pour décortiquer les nouvelles formes de contrôle et de résistance à l'ère de

---

<sup>8</sup> Le capitalisme cognitif est un concept mobilisé par Dyer-Witheford et de Peuter (2009) pour caractériser un capitalisme où les entreprises dépendent de la force de production cognitive des travailleurs, c'est-à-dire de leur intellect, leur imagination, leur esprit critique, leurs idées, etc. Sous un capitalisme cognitif, « [les] esprits des travailleurs deviennent la "machine" de production, générant des profits pour les propriétaires qui ont acheté, avec un salaire, son pouvoir de réflexion » (2009, p. 37). Toutes industries basées sur la mobilisation, l'extraction et la commercialisation d'une forme d'intelligence collective cadrent sur ce modèle économique, notamment l'industrie du jeu vidéo.

<sup>9</sup> Selon Dyer-Witheford et de Peuter (2009, p. 3-4), la notion de travail immatériel qualifie la force de production qui accompagne le basculement vers l'époque post-industrielle du post-fordisme enclenché depuis les 1960. Elle désigne des emplois médiatisés par l'informatique, les réseaux et le virtuel. Les opérations du travailleur sont principalement technologiques, mentales, communicationnelles et sociales. Les marchandises produites sont intangibles, symboliques et subjectives puisqu'il s'agit de vendre des savoirs, de l'information ainsi que des émotions. Selon les auteurs, le travail immatériel constitue « la forme de travail dominante et "hégémonique" dans le capitalisme global de l'Empire » (2009, p. 4). Dans le monde du jeu vidéo, la force de jouavail compte parmi l'une des formes de travail immatériel exploitées par l'industrie.

l'Empire.<sup>10</sup> Selon les chercheurs, la notion de « protocole » délimite le dispositif d'administration spécifique aux réseaux :

*the concept of "protocol" refers to all the technoscientific rules and standards that govern relationships within networks. Protocols abound in technoculture. They are rooted in the laws of nature, yet they sculpt the spheres of the social and the cultural. They are principles of networked interrelationality, yet they are also principles of political organization (2007, p. 28).*

Lorsque les théoriciens parlent de contrôle protocologique dans le contexte des réseaux informatiques, c'est pour désigner un ensemble hiérarchisé et distribué de code programmé, d'instructions algorithmiques, des procédures computationnelles, de routines logicielles et d'opérations techniques.<sup>11</sup> Cette structure organisationnelle basée sur la gestion de l'information et sur la régulation du flux des données est responsable de gérer la configuration topologique du réseau, c'est-à-dire ses limites, la hiérarchisation des nœuds, le tissage des mailles, la porosité de ses frontières, les zones ouvertes et fermées, etc. Les protocoles ont la fonction de codifier les interrelations, d'interconnecter des agents autonomes et de déterminer les conditions d'interactions. Suivant cette ligne de pensée, Galloway et Thacker précisent que « le protocole concerne moins le pouvoir (confinement, discipline, normativité) que le contrôle (modulation, distribution, flexibilité) » (2007, p. 31). Dans le cadre de la culture de l'ordinateur, le contrôle protocologique est de nature cybernétique, informationnelle et systémique. L'exécution automatisée des protocoles s'effectue au sein de systèmes composés de boucles de rétroaction et de mécanismes d'autorégulation qui fonctionnent en interaction avec de l'information et des données numériques désincarnées.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> L'entreprise de Galloway et Thacker dans *The Exploit. A Theory of Networks* (2007) est fondamentalement ontologique dans la mesure où elle s'intéresse à définir les caractéristiques élémentaires de tous types de réseau. Dans cette perspective, l'ouvrage couvre des réseaux de diverses natures : biologique, épistémologique, technologique, communicationnel, médiatique, politique, de transportation, etc. La grande particularité de leur approche est également de faire tomber la coupure entre le technologique et le biologique afin de montrer comment les réseaux de ces deux domaines ont la même essence élémentaire, d'où leur similarité fonctionnelle, leur interaction et leur mutation de plus en plus prégnante (biotechnologie, bioterrorisme, ordinateur à ADN, etc.). À ce titre, le virus informatique équivaut à la maladie infectieuse, le code logiciel au code génétique, les règles informatiques aux règles biochimiques, etc.

<sup>11</sup> Pour donner des exemples de protocoles techniques à l'ère du numérique, les auteurs réfèrent au protocole Internet (*IP*), au protocole de contrôle de transmissions (*TCP*), au système de noms de domaine (*DNS*) et au système de gestion des droits numériques (*DRM*).

<sup>12</sup> La notion d'information est à comprendre ici dans toute sa complexité. D'une part, en tant qu'élément de connaissance et de savoir véhiculé par des contenus sémantiques. D'autre part, telle qu'abordée dans la note 2 du chapitre 7 (p. 398) en référence au travail de Shannon et Weaver, elle doit se concevoir comme quantité reposant sur un degré d'incertitude ou une liberté de choix dans la configuration formelle d'un message.

Quatre qualités conceptuelles des réseaux apparaissent davantage reliées à des aspects politiques de contrôle : l'individuation, la multiplicité, le mouvement et la connectivité. L'individuation concerne l'acte de désignation, d'encapsulation et de classification conceptuelle des choses par le biais du langage. Les protocoles exercent leur contrôle par des mesures de surveillance (biométrie, étiquetage, profilage, groupage, géolocalisation, stockage de données, etc.) qui déterminent « comment les nœuds isolés (agentivités) et leurs mailles (actions) sont identifiés et gérés comme tels » (Galloway et Thacker 2007, p. 60). Dès lors, l'identification universelle devient le nouveau standard en tant que « capacité de localiser physiquement et d'identifier tout à tout moment » (2007, p. 131).

La multiplicité constitue la robustesse et la flexibilité des réseaux. Elle renvoie à des opérations protocolaires de transformation et de reconfiguration topologique destinées à accommoder un maximum de contingences et d'hétérogénéité. Sous cet angle, la discrimination, la ségrégation et la régulation ne reposent pas sur l'exclusion ni le rejet. Au contraire, le contrôle protocologique procède par une inclusion des oppositions et des contraires qui sont groupés en niches :

Thus any type of protocological control exists not because the network is smooth and continuous but precisely because the network contains within it antagonistic clusterings, divergent subtopologies, rogue nodes. [...] we prefer an approach wherein the coexistence of multiple incompatible political structures is assumed as fundamental (Galloway et Thacker 2007, p. 34).

Pour sa part, la qualité du mouvement désigne le caractère processuel, dynamique et vivant des réseaux. Les protocoles sont responsables de régir la sécurité, la mobilité et l'accessibilité de l'information (distribution, accumulation, agrégation, circulation, etc.) selon les différents degrés d'autorisation des utilisateurs. L'exceptionnalisme des réseaux correspond à cette nécessité de gérer la porosité des frontières d'un réseau (et entre les réseaux) afin de déterminer l'information (où l'utilisateur) qui peut et ne peut pas circuler entre les seuils. À cet égard, le contrôle protocologique s'apparente à une catégorie de régulation informationnelle et interactionnelle d'ordre « physico-cinétique » qui est assimilable à l'idée d'une « politique de la physique » ou encore d'une politique des agentivités au sein des réseaux (2007, p. 196). Cette proposition précise que les protocoles fixent les conditions de navigation des usagers à travers

les données et, inversement, les trajectoires et les rythmes en vertu desquels les données sont acheminées vers les usagers.

Enfin, la connectivité repose sur l'éthos horizontal et distribué des réseaux. Cela signifie que les principes qui gouvernent le développement et le fonctionnement des protocoles suivent des idéaux d'universalité et de totalité propre au libéralisme, notamment la négociation, la vérification et l'ouverture. En ce sens, les formes de contrôles apparaissent prédisposées à la prolifération et au maintien de la connexion entre la multiplicité des agents. C'est en vertu de la manière dont l'individuation, la multiplicité, le mouvement et la connectivité impliquent le contrôle protocologique des corps, des gestes et des agentivités que la notion d'Empire rejoint celle du bio-pouvoir.

### **10.2.2. Bio-pouvoir**

En effectuant un retour sur la notion de bio-politique théorisée par Foucault dans *Histoire de la sexualité 1. La volonté de savoir* (1976), Galloway et Thacker intègrent à leur conception des réseaux des fonctions liées à l'organisation, à l'administration et à la régulation des populations au moyen des technologies informatiques.<sup>13</sup> Une part importante du contrôle protocologique consiste à surveiller et à collecter des informations sensibles afin d'orienter « *le développement de techniques d'organisation et de contrôle des masses d'individus, des groupes de l'espèce et des populations* » (2007, p. 72). Sous cette forme de gouvernance, la population est l'objet d'une abstraction mathématique par laquelle elle est étudiée comme corps politique à partir de données quantitatives massives (pensons au *Big data*). Dans cette logique, l'objectif du bio-pouvoir est de sécuriser, de normaliser et d'optimiser la performance du vivant, c'est-à-dire « pour le rendre productif, pour stimuler, améliorer et optimiser la population de l'espèce telle qu'elle existe dans les contextes du travail, des loisirs, de la consommation, des soins de santé, du divertissement et d'une foule d'autres activités sociales » (2007, p. 74).

Situé à la jonction du travail, du loisir, du consumérisme et de l'art, le divertissement vidéoludique délimite une sphère d'activité où le joueur s'accoutume au contrôle protocologique

---

<sup>13</sup> À titre informatif, Galloway et Thacker rappellent que dans la pensée de Foucault (1976), le champ d'application de la bio-politique recoupe notamment la modulation des taux de naissance et de mortalité, les théories de la dégénérescence, la santé et hygiène publique, l'épidémiologie ou encore les études statistiques de la démographie.

(règles, procédures, boucles de rétroaction, restriction des accès, conditions d'interactions, etc.) et au bio-pouvoir (surveillance de masse, quantification, régulation des corps, mesures de sécurité, gouvernance des communautés selon des données massives, etc.). Ce faisant, les jeux de l'Empire s'envisagent comme vecteurs d'éducation, de familiarisation et d'intégration des modes bio-politiques de gouvernementalité. Galloway et Thacker détaillent de tels effets de contrôle entourant le jeu vidéo :

[F]orms of informatic play should be interrogated not as a liberation from the rigid constraints of systems of exchange and production but as the very pillars that prop those systems up. The more video games appear on the surface to emancipate the player, raising his or her status as an active participant in the aesthetic moment, the more they enfold the player into codified and routinized models of behavior. [... Games] are training tools for life inside the protocological network, where flexibility, systemic problem solving, quick reflexes, and indeed play itself are as highly valued and commodified as sitting still and hushing up were for the disciplinary societies of modernity (2007, p. 115).

Les réflexions de Galloway et Thacker permettent de relier les jeux de l'Empire au bio-pouvoir en vertu de la manière dont le jeu vidéo prépare mentalement et entraîne physiquement les joueurs à performer au sein d'un capitalisme cognitif défini par le travail immatériel. En référence aux travaux de Betancourt, on peut ajouter que l'engagement auprès du glitche est susceptible de nourrir et de cristalliser les préceptes de ce qu'il nomme le « capitalisme numérique ». L'auteur définit cette facette du capital comme une amplification ainsi qu'une numérisation des principes du Taylorisme propres au capitalisme industriel.<sup>14</sup> Le capitalisme numérique transpose ce programme scientifique, économique et idéologique dans le secteur des industries numériques au moyen de l'automatisation algorithmique :

[Taylorism] seeks to isolate and identify the essential actions for production, and become reified as the autonomous semiotic (and algorithmically determined) production via the organization and structure of cybernetics: the translation of this approach into an algorithm enables the

---

<sup>14</sup> Betancourt (2017, p. 10-12) explique que le Taylorisme est une méthode d'organisation scientifique du travail industriel développé par l'ingénieur Frederick W. Taylor au début du 20<sup>e</sup> siècle. Cette forme d'ingénierie et d'administration de la production manufacturière prône le recours à des études empiriques afin de déterminer comment diviser, codifier et systématiser les opérations de la chaîne d'assemblage en petites tâches simples, précises et répétitives. L'atomisation standardisée des opérations accélère la fabrication, accommode la gestion des problèmes techniques et facilite le remplacement de l'ouvrier qui possède de moins en moins de compétences complexes. Le but est de maximiser l'efficacité de la production en minimisant l'intervention humaine comprise comme le principal facteur d'erreur, de ralentissement et d'improductivité. Suivant l'éthos du bio-pouvoir, il s'agit de surveiller, d'étudier et de quantifier le mouvement de l'employé pour ensuite optimiser le temps d'exécution, peaufiner l'ergonomie gestuelle et s'assurer que la productivité du travailleur est satisfaisante. Le Taylorisme numérique signifie une adaptation de cette science administrative dans le domaine du travail immatériel reposant sur l'utilisation des technologies numériques.

elimination of human labor entirely and its replacement by digital technology (Betancourt 2017, p. 10-11).

Comme l'affirme le théoricien du glitche : « les protocoles sémiotiques sont les dimensions productives du capitalisme numérique » (2017, p. 14). Or, sous un capitalisme numérique, il advient que la force productive de travail, les marchandises et la consommation sont basées sur le numérique, c'est-à-dire sur la production et la réception d'information via des technologies informatiques gérées par des protocoles. À ce titre, les stratagèmes d'endoctrinement et de contrôle opérés par les jeux de l'Empire touchent la transmission, l'appivoisement et l'intériorisation d'une littéracie numérique<sup>15</sup> qui s'accompagne d'un régime gestuel et corporel singulier.

Dans le cadre d'un capitalisme numérique, il est peu surprenant de constater que la pratique des jeux au sein d'une culture vidéoludique réseau devient l'objet d'une surveillance, d'une systématisation puis d'une marchandisation. Ce raisonnement est directement relié au problème de la codification relevé par Galloway et Thacker (2007, p. 134-135) pour désigner un phénomène d'exploitation économique que j'ai étudié sous l'angle du recodage des innovations de contre-jouabilité à travers mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* (figure 9.10 du chapitre 9). Encore ici, le jeu vidéo habitue les communautés de pratique à des formes de bio-pouvoir lorsque les informations générées par leur force de jouavail sont surveillées, stockées et réutilisées par l'industrie pour apporter des améliorations techniques. Sous l'égide de l'Empire, la (re)codification devient une nouvelle forme d'aliénation. Celle-ci

---

<sup>15</sup> J'utilise l'idée de littéracie numérique pour renvoyer à un ensemble de compétences techniques et cognitives incluant la maîtrise des interfaces, l'usage clavier-souris, la coordination main-œil, l'utilisation d'Internet, la manipulation de l'information, la navigation en environnement virtuel, les connaissances du fonctionnement de logiciels, la compréhension des nouvelles technologies, les savoir-faire communicationnels, l'utilisation des réseaux sociaux ou encore la coordination web du travail d'équipe. On se doit d'ajouter à cette énumération la capacité à (re)manier, à modifier, à archiver et à faire circuler de l'information via des réseaux de communication. De toute évidence, le jeu vidéo (et l'implication auprès des communautés de pratiques) est un média à l'avant-garde de l'alphabétisation numérique comme le souligne Apperley : « la jouabilité numérique offre un accès informel à certaines des littéracies nécessaires pour utiliser efficacement les technologies numériques en réseau » (2015, p. 202). On dénote un constat similaire dans l'ouvrage de Krapp *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture* (2011). L'auteur dédie un chapitre entier à l'étude du jeu vidéo comme « force d'acculturation » (*enculturating force*) (p. 76). Il analyse une série d'exemples où le jeu vidéo fut employé comme outils d'entraînement pour former l'interacteur à diverses activités, notamment l'usage des interfaces graphiques d'utilisateur, le travail informatique répétitif, les simulations d'évacuation en industrie, la gestion du risque ainsi que l'application de stratégies militaires (2011, p. 81-85). La transversalité qui existe entre la littéracie numérique et la littéracie vidéoludique constitue l'une des portées éducatives majeures du jeu vidéo et par extension du glitche.

est basée sur l'extraction et la commercialisation des données d'utilisateurs produites par leurs efforts cognitifs et leurs gestes sensori-moteurs. Les valeurs d'usage de ces données sont ensuite dérobées à leurs produsagers par des industries qui en hameçonnent les valeurs d'échange pour récolter la plus-value. En ce qui concerne le jeu vidéo, l'ignorance, l'indifférence et la fétichisation techno-culturelle des dynamiques de (re)codification des jeux (p. ex. les glitcheurs qui jouissent de générer des rustines) sont le symptôme d'une pacification du joueur comme « travailleur-consommateur » ou « payeur-testeur » aliéné par l'exploitation protocologique orchestrée par le capitalisme cognitif et numérique.

### **10.2.3. Aura du numérique**

Pour raisonner les mécanismes et les implications idéologiques de cette apathie insensible à la matérialité des œuvres ainsi qu'au labeur humain qui les sous-tendent, Betancourt propose la notion d'« aura du numérique » (2017, p. 15). Dans un contexte où le produsage de l'information est entièrement médiatisé par des protocoles sémiotiques et des technologies numériques, les marchandises semblent immanentes et vaporeuses. Betancourt théorise l'aura du numérique comme un subterfuge donnant l'impression que les biens et les services immatériels du numérique existent d'eux-mêmes sans ancrage matériel. Ces derniers semblent indépendants de leur support physique, de l'intervention humaine et du travail incarné des produsagers. L'information apparaît entourée d'une aura trompeuse créant l'illusion que celle-ci flotte sur un plan d'existence virtuelle en attente d'être actualisée sur demande et en direct selon les besoins du moment. L'effet de présentisme qui accompagne ce potentiel d'instanciation immédiat obscurcit le substrat matériel et physique du numérique (circuit électrique, câblage, disques durs, périphériques, modem, serveur, etc.). De manière similaire au fétichisme de la marchandise étudié au chapitre 8 et démystifié au chapitre 9, l'aura du numérique perpétue un mysticisme conférant des qualités magiques et suprasensibles au numérique qui apparaît dès lors comme « domaine auto-productif, infini, capable de créer de la valeur sans dépense » (2017, p. 16).

L'aura du numérique se présente comme un ressort de l'Empire en vertu de ses effets cognitifs pervers. Ces derniers traduisent une machination subjective, une hiérarchisation de la perception, un formatage de l'activité interprétative ainsi qu'une intégration du « système

discursif normatif des médias commerciaux où les moyens de production disparaissent de la considération de ses produits » (Betancourt 2017, p. 86). Cette programmation de l'acte de lecture (et du geste de jouabilité dans le cas du jeu) se caractérise par une élision, une omission et une négation de la physicalité et de l'humanité du numérique même lorsque ces dernières se médiatisent dans les représentations sous forme de glitches. Autrement dit, elle court-circuite une sensibilité aux signes-traces de l'acte d'énonciation numérique existant dans le creux d'un glitche. Ce conditionnement est à l'œuvre lorsque l'interprétant « assimile activement toute défaillance technique dans la forme normative du média examiné » (2017, p. 131). La codification de cette attitude interprétative et interactionnelle constitue une victoire du capitalisme parce qu'elle perpétue la fantaisie d'une coupure entre le physique et le numérique, entre les coûts matériels-humains et les retombées immatérielles. L'aura du numérique contribue ainsi à masquer l'une des contradictions internes du capitalisme qui nient les lois entropiques de l'univers : la quête d'une croissance économique infinie à partir de ressources matérielles finies.<sup>16</sup>

Selon Betancourt, l'effectivité de l'aura du numérique se signale à travers la naturalisation des glitches telles des banalités normales et passagères à ignorer. Par le fait même, elle dénote l'efficacité d'un mécanisme idéologie sous-jacent qui cherche à invisibiliser la matérialité du numérique et à neutraliser le potentiel critique des irrégularités techniques; potentialités que les artistes du *glitch art* cherchent à actualiser en suscitant un engagement critique auprès de la paralogie du glitche (voir chapitre 4). Dans cette optique, toutes formes de contre-jouabilité innovante qui appréhendent le glitche en tant que mécanique de jeu normale, stratégie alternative légitime et opportunité de recodage naviguent directement dans les eaux des jeux de l'Empire. C'est de ce type de glitche dont il sera maintenant question.

---

<sup>16</sup> Le fantasme d'une accumulation sans dépenses forme une idéologie risquée qui est propice aux crises économiques. Dans un contexte de finitude matérielle, le capital est limité tel que le démontre le phénomène de l'inflation (ou encore celui de l'entropie dans le domaine de la physique). Or, la fructification éternelle du profit entre en contradiction avec la méthode basée sur la surexploitation des ressources, l'inégalité de la redistribution et la réduction des coûts de production (dégradation de la force productive, baisses des salaires, pertes d'emplois par l'automatisation et externalisation de la production, etc.). Le paradoxe est celui d'une surproduction qui doit être compensée par une surconsommation dans un système économique générant une décroissance du pouvoir d'achat de la majorité suivant les principes de limitations du capital et de la concentration des richesses. L'absence de régulation et de réinvestissement court le risque d'une accentuation des tendances susceptible de se transformer en crise financière. Afin de poursuivre ses objectifs de rendement éternel, l'éclatement des atrophies du capitalisme force le modèle à constamment se reterritorialiser ailleurs dans le monde ou au sein de nouveaux marchés.

#### 10.2.4. Glitches de l'Empire

Je nomme « glitche de l'Empire » tous cas de glitche dont le bruit contribue à la sophistication du contrôle protocologique du bio-pouvoir, au rayonnement idéologique du néolibéralisme et au dynamisme de l'économie d'amélioration perpétuelle des jeux de l'Empire.<sup>17</sup> Pour étayer mon argument, je me tourne vers deux cas. D'abord, je m'attarde au loisir de la chasse aux glitches transformé en activité entrepreneuriale via le clan de glitcheurs professionnalisés nommé UBA Productionz. Ensuite, je m'attarderai au cas du *quick scoping* dans le jeu *Call of Duty: Black Ops II*.

##### 10.2.4.1. Entreprise de l'erreur

Une facette majeure des glitches de l'Empire porte sur la professionnalisation de la force de jouavail. J'inclus ici les activités de glitcheurs comme Rezzzo et sigsegy qui investissent leur force productive de jouabilité dans la chasse aux glitches afin de développer des profils de testeurs experts en vue de poursuivre une carrière professionnelle dans l'industrie du jeu vidéo. Pour exemplifier plus en profondeur cet aspect, je me réfère à une vidéo YouTube intitulée « \*New\* Bedlam Elevating Glitch (Elevate ANYWHERE!) » (UBAproductionz, 2015) réalisé par un membre du clan UBA productionz.

Dans le machinima en question, le glitcheur décortique les conditions de manifestation d'un glitche de navigation à avantage et visibilité très faible dans l'œuvre *Bedlam* (Red Bedlam, 2015) que j'ai analysée au chapitre 2. Dans le huitième niveau intitulé « Boulevard du Burnistoun », l'héroïne du jeu est lancée au cœur d'une zone de guerre délimitée par les nombreux immeubles d'une ville en ruine. Cette section est directement inspirée de l'esthétique et des mécaniques propres aux FPS militaires du tournant des années 2000 tels que *Medal of Honor* (DICE Los Angeles, 1999), *Battlefield 1942* (EA DICE, 2002) et *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003). Dans la mission concernée, il est possible de trouver plusieurs barils de bois

---

<sup>17</sup> Si l'on se réfère à ma définition du glitche retravaillé au chapitre 8 (p. 472), il est possible de loger le parallèle avec les jeux de l'Empire dans la proposition 5 et 6 à travers les renvois au labeur du glitche ainsi qu'à la notion de contre-jouabilité innovante.

disposés entre les chars d'assaut, les barricades et les soldats. L'utilisation transgressive de ces items peut générer des réactions physiques particulières (Fig. 10.2).



**Figure 10.2 :** Glitche de navigation dans *Bedlam* (RedBedlam, 2015). À lire de gauche à droite à partir du haut. Source : UBAProductionz (2015).

Dans un premier temps, la méthode demande de trouver un baril qu'il s'agit de coucher à l'horizontale afin de se positionner face à l'extrémité démarquée par un couvercle formé d'une bordure concave. Dans un second temps, le joueur doit prendre le tonneau en maintenant enfoncée la touche « E » du clavier. Troisièmement, il s'agit de rapprocher très lentement la bordure de l'objet en direction des pieds de l'avatar au moyen d'un délicat mouvement de la souris vers le bas. Enfin, l'approche graduelle du tonneau doit se faire avec un angle de quelques degrés à peine par rapport au corps invisible du personnage. Si ces circonstances ludiques sont

respectées, la minuscule paroi concave servira de plateforme sur laquelle Athena pourra demeurer perchée pendant qu'un problème de détection des collisions déclenche une ascension fulgurante sur l'axe vertical, potentiellement jusqu'au plafond virtuel qui délimite le haut du niveau.

À la toute fin de la vidéo, le glitcheur professionnalise son expertise en offrant des services de testeurs de jeu à des compagnies susceptibles de vouloir bénéficier de ses compétences : « Now remember, to prevent glitches like these and more from being in your games, please contact us at [support@ubaproductioonz.com](mailto:support@ubaproductioonz.com) for all your game testing needs » (UBAproductionz, 2015). Cette stratégie rhétorique assiste la construction d'une identité d'expert en tâchant de mettre en place des outils communicationnels pour entrer en interaction avec l'industrie et obtenir des contrats de travail. Or, l'usage de la plateforme YouTube ainsi que l'inclusion d'une adresse courriel d'affaires servent à instituer une relation de professionnalisme entre le glitcheur savant et son public cible. Plus encore, en interpellant l'auditoire à la deuxième personne du pluriel, l'entrepreneur se positionne en tant qu'expert possédant des compétences uniques démontrées à travers l'exécution et la maîtrise du glitche. Cette distinction entre le « nous-expert » et le « vous-client » est aussi façonnée dans l'énoncé auto-promotionnel de clôture tout juste cité.

Le machinima mobilise un second mécanisme d'élaboration identitaire reposant sur l'utilisation de marqueurs qui manifestent l'auteurialité et le professionnalisme du clan tel que le logo de l'entreprise. L'animation d'introduction de la vidéo présente en gros plan le grossissement d'une surface sphérique noire et reluisante accompagnée d'effets sonores électroniques reprenant le style musical du « Dubstep ». Des composantes tridimensionnelles vibrant au rythme des basses fréquences affichent le nom abrégé du clan accolé au qualificatif : « UBA Unbreakable ». De plus, la portion supérieure de la totalité de la vidéo (voir Fig. 10.2) contient l'énoncé : « Found By: UBA Productionz ». Ces éléments signatures participent d'un arsenal péritextuel relatant le sérieux avec lequel le glitcheur investit sa pratique entrepreneuriale. Dans le même ordre d'idées, lorsque l'on fouille la chaîne YouTube du clan, on croise une référence à une autre chaîne YouTube destinée aux glitches nommée DefineGlitche. L'identification d'autres clans permet à UBAproductionz de s'inclure dans une communauté d'experts afin d'attester de son professionnalisme. Il est possible d'ajouter ici la

maîtrise des moyens de communication à cette réflexion sur les marqueurs d'expertise. À ce propos, il importe de souligner le rôle fondamental joué par le commentaire verbal en voix over qui détaille les conditions de réalisation du glitche de manière spécifique, efficace et synthétique. Il en va de même pour le travail de montage où le recours à la coupe, à la reprise vidéo, à l'ellipse et à l'accélééré permet de magnifier les effets du glitche pour assurer la compréhension du public.

Dès lors que les plaisirs de la chasse aux glitches s'articulent selon des motivations professionnelles fondées sur des intérêts économiques, le glitche s'appréhende comme marchandise et pénètre le territoire des jeux de l'Empire. La manipulation de l'artefact sert à développer, à mettre en valeur et à promouvoir un ensemble de compétences techniques auprès de développeurs de jeu susceptibles d'embaucher les membres du clan à titre de testeurs. Ce faisant, le maniement minutieux de l'interface de contrôle, l'exposition des irrégularités physiques des objets de jeu ainsi que l'exemplification des problèmes de détections des collisions ne relèvent plus du (para-)jeu ni de la contre-jouabilité paralogique. L'exploitation du glitche se trouve reterritorialisée et monnayée dans l'économie d'une industrie structurée par un capitalisme cognitif et numérique qui dépend du travail immatériel du cognitariat. À ce titre, le machinima représente une contribution dans le curriculum vitae du cognitaire dont la fonction est d'étayer une force productive de jouavail qualifiée en matière d'habiletés ludiques, de conscience des structures formelles, d'audace interactionnelle, d'attention aux détails, d'acuité descriptive, de perspicacité analytique et d'aptitudes communicationnelles. Dans cet énoncé actionnel du glitche, les éléments analysés sont les signes-traces de la sensibilité politique néolibérale du glitcheur.

De tels glitches de l'Empire contribuent à la formation socio-technique de glitcheurs productifs capables de servir les normes et les intérêts de l'industrie dans le contexte d'une économie d'amélioration perpétuelle et de produsage. Dans cette perspective, la manipulation de l'erreur prépare socialement l'individu aux logiques du marché, assure l'intériorisation des logiques du capital, solidifie les pouvoirs des corporations et promet de travailler dans le sens du contrôle protocologique. Ces dimensions formatives des glitches de l'Empire se dénotent dans l'approche entrepreneuriale de UBA Productionz. En considérant les bogues non-bloquants comme des outils de travail et des marchandises commercialisables, l'exploitation des glitches

se distancie de sa valeur de loisir fanique partagé en communauté pour les plaisirs autosuffisants qu'elle procure. Elle est plutôt envisagée sous l'angle de la transgression comme maîtrise et identité. La contre-jouabilité innovante se transforme en compétences marchandables, en service monnayable, en stratégie rhétorique auto-promotionnelle, en instrument de construction de portfolio, en méthode pour pénétrer un paradigme d'experts ou encore en moyen de faire de l'argent via des revenus publicitaires sur YouTube ou des contrats de travail dans l'industrie. Puisque UBA Productionz s'adonne à la pratique du glitche dans l'intention d'obtenir du travail dans l'industrie, il est approprié de situer cet exemple au sud de la strate du produsage à mi-chemin entre la zone du contrôle et du recodage (Fig. 10.1). Ce faisant, on rend compte de la manière dont le clan régule sa propre force de jouavail afin d'optimiser sa proximité avec la strate de la production, notamment en tâchant d'exposer leur capacité à informer la recodification des jeux vidéo.

On observe chez UBA Productionz que le glitche nourrit une subjectivité néolibérale. Les logiques économiques du libre marché sont librement encensées par les glitcheurs puis auto-administrées à même leurs activités de divertissement quotidien. Ces dernières sont désormais pensées comme des investissements de quantums de jouavail et des opportunités d'affaires hypothétiquement susceptibles de devenir rentables dans le futur. Dans ce contexte, la contre-jouabilité innovante travaille le glitche comme occasion de quantification de soi, de mise en marché de l'identité, de monétarisation des savoirs(-faire) techniques, de fructification de capitaux et d'auto-réalisation de son statut de jouavailleur efficace en tant que force cognitarienne. La condition néolibérale vectorisée par un tel contre-usage des glitches de l'Empire positionne le sujet « not as consumers but as producers, as entrepreneurs of themselves or, more precisely, as investors in themselves, as human capital that wishes to appreciate and to value itself and thus allocate its skills accordingly » (Feher cité dans Möring et Leino 2016, p. 154). Dès l'instant où la contre-jouabilité du glitche s'envisage comme une mise de fonds promettant de générer un retour en capital (de jeu, de visibilité, monétaire ou humain), la frontière entre le travail et le jeu s'effondre comme l'indiquent Möring et Leino dans leur article « Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form » (2016) :

[T]he neo-liberal subject does not distinguish clearly between play and work because both work and play are equally an accumulation of human capital – that is, investments of the subject in its future value of which it is unclear whether this value is ever being demanded. Thus, against the neo-liberal condition we may describe play as appearing meaningful as an investment geared towards possible future gains rather than as a pursuit of immediate gratification (2016, p. 154).

La négociation de la valeur d'usage et d'échange du glitche qui s'opère dans l'optique néolibérale de UBA Productionz signale l'efficacité du régime de bio-pouvoir des jeux de l'Empire. Le clan met lui-même sa force de jouavil au service de l'industrie en connaissance des possibilités de surveillance et de (re)codification. Plus encore, les compétences cognitives, sensori-motrices et communicationnelles qui sont promues dans la vidéo sont magnifiées précisément sous prétexte qu'elles correspondent aux besoins des entreprises en matière de testage de jeu. Le machinima sert alors d'énoncé actionnel contenant les signes-traces d'une discipline corporelle, d'une précision gestuelle et d'une promesse de rendement. Dans cet exemple, le glitche représente le moteur d'une machination subjective, d'une préparation mentale et d'un entraînement physique. Il est utilisé comme moyen autodidactique de se conformer au Taylorisme numérique afin de se vendre soi-même comme testeur de jeu discipliné et efficace. Ce faisant, le glitche-marchandise aligne le glitcheur sur le programme des jeux de l'Empire tout en les prédisposant à être obéissants, compétents et productifs dans le contexte d'un capitalisme cognitif et numérique basé sur le travail immatériel.<sup>18</sup> Si le glitche peut participer à la formation professionnelle du cognitariat pour lesdits jeux de l'Empire, sa complicité avec le régime s'étend également à la marchandisation du bogue pour accumuler des gains ludiques personnels.

---

<sup>18</sup> Le ton emprunté dans ce paragraphe est le signe-trace de mon propre positionnement idéologique par rapport aux effets de politisation néolibéraux d'une contre-jouabilité innovante focalisée sur le glitche-marchandise. La négation de la valeur d'usage intrinsèque du glitche au profit d'une poursuite de ses valeurs d'échange extrinsèques ignore une large part de la portée critique et sociale du glitche. Cela dit, je prends un instant pour reconnaître l'apport d'une telle expérience dans le contexte du néolibéralisme. Comme le fait Apperley dans son chapitre de 2015, je consens que « le jeu contribue au développement des fonctions cognitives et des habiletés sociales » (p. 194) et que la pédagogie du jeu « peut conduire à de plus grandes opportunités économiques et sociales » (p. 195). Ainsi, les compétences que développe UBA Productionz en jouavaillant sont certainement d'une grande utilité afin de performer au sein d'un capitalisme cognitif et numérique. Une telle adhérence au programme idéologique de l'industrie du jeu vidéo contribue assurément à l'acquisition d'une littéracie numérique de plus en plus essentielle pour fonctionner sur le marché du travail immatériel des sociétés de l'information. Autrement, j'ai souligné au chapitre 2 que cette même vidéo de UBA Productionz m'a inspiré dans ma propre expérience de chasse aux glitches, notamment lors de la réalisation d'une intervention dans le cadre du projet « Let's Play ta recherche » de Dor. C'est dire que même les exploitations entrepreneuriales du glitche sont toujours susceptibles de nourrir des appropriations critiques.

#### 10.2.4.2. Exploiter le complexe de divertissement militaire

Dans son article « Battle on the Metric Front: Dispatches from Call of Duty's Update War » (2014), Murphy effectue une étude critique d'un glitche d'affordance à degré de visibilité et d'avantage élevé dans *Call of Duty: Black Ops II*. Le *quick scoping* est un cas exemplaire de glitche de l'Empire que j'estime important de revisiter et de prolonger. Dans le système de combat du FPS en question, l'auteur rapporte qu'il existe un délai de transition entre deux mécaniques de tir : 1) le tir à bout portant (sans passer par la lentille de visée) et 2) le tir de précision (médiatisée par la lunette visée). La première est à privilégier dans les combats de proximité en mouvement au sein d'espaces contigus. Pour accommoder ce dynamisme, celle-ci est compensée par un système de visée automatique ayant pour effet de réaligner subtilement le tir sur la cible lorsque la mire est légèrement décalée par rapport à l'ennemi (à la manière d'un aimant). La seconde mécanique concerne les tirs de précision filtrés par la visée qui sont à préconiser dans les situations de moyenne-longue distance où l'avatar est stationnaire.

En se référant à une vidéo YouTube d'un joueur nommé Drift0r (2013), Murphy explique que durant le temps de basculement entre le tir à bout portant et le tir de précision, le système de compensation de la visée automatique demeure opérant tant que la micro-animation érigeant la lentille au-devant de la vision n'est pas complétée. Le *quick scoping* renvoie à un stratagème mariant ce glitche avec des fusils de précision (*sniper rifles*) capables de neutraliser instantanément les adversaires avec une seule balle. L'exploitation du glitche implique dans l'ordre : l'immobilisation de l'avatar, l'alignement de l'ennemi au centre du point de vue, l'activation de la mécanique du tir de précision puis le déclenchement de la gâchette juste avant la fin du cycle d'animation interposant la visée. Avec la bonne coordination et le synchronisme parfait, un tireur d'assaut peut ainsi abuser du système de visée automatique pour atteindre sa cible alors que la balle n'a pas réellement atteint l'ennemi. Ce glitche permettait de bénéficier déloyalement de la puissance des fusils de précision afin de dominer les affrontements rapprochés. Le degré d'avantage démesuré de cet exploit justifie son emplacement dans l'extrémité nord-est de la zone de la domination au sein de la strate de l'usage de la *Carte ludopolitique du glitche* (Fig. 10.1). Plus encore, un tel positionnement explique l'intervention rapide d'une mesure d'équilibrage de la part des développeurs :

On July 23, 2013, Activision released a software update for *Call of Duty: Black Ops II* (Treyarch, 2012). While the patch mainly fixed reported bugs, community managers also made adjustments to the multiplayer mode that targeted the statistics of various weapons. *Based on data derived from monitoring online play*, the update reduced the AN-94 assault rifle's damage, slowed the DSR-50 assault rifle's rate of fire, and slightly reduced the Ballista sniper rifle's rate of fire (Murphy 2014; je souligne).

L'application de ce correctif de jeu est à l'origine d'une féroce controverse ayant frappé en plein cœur de l'identité et de l'habitus d'une minorité de joueurs s'auto-proclamant « quick scoper ». Pour les non-glitcheurs et les concepteurs qui sont garants du regard normalisateur et de l'ortho-jeu, le *quick scoping* incarnait un briseur de jeu exploitable. La technique est argumentée dans l'optique de la tricherie venant entraver l'équité ludique en plus d'être en déphasage avec une philosophie de conception tendant vers le réalisme militaire. Pour les glitcheurs, l'aberration systémique a été défendue en tant que stratégie alternative légitime en raison du degré accru de pratique, de maîtrise rythmique et de précision requis pour exécuter correctement le glitche. Selon eux, la faille permettait de demeurer compétitif dans le contexte du mode multi-joueur dont les tropes de design configurent un préjugé de jouabilité. Le système de règles favorise largement les combats frénétiques et rapprochés de type « courez-et-tirez » (*run-and-gun*) soutenus par de nombreuses récompenses ludiques attribuées en réalisant des séquences ininterrompues d'accumulation de points (les *Scorestreaks*).<sup>19</sup> En ralentissant la vitesse de tir et le temps de rechargement des fusils à lunette, la rustine venait sévèrement désavantager les tireurs d'élite. Ces derniers étaient forcés de se rabattre sur une jouabilité de campeur plus lente, patiente et discrète. Par conséquent, ces contraintes réduisaient considérablement les chances de bénéficier des outils d'assistance conférés par les séries cumulatives de pointage. De ce côté de la polémique, la mise à jour a été interprétée comme une forme de discrimination envers un style de jeu par rapport à un autre. À l'apogée des frustrations, Murphy rapporte un déferlement d'insultes, de réactions condescendantes et des menaces de mort exprimé à l'intention de Vonderhaar, le directeur de la conception du mode multi-joueur.

---

<sup>19</sup> Dans *Call of Duty: Black Ops II*, la quantité de points cumulée à l'intérieur d'une même vie donne accès à différents bonus ludiques qui gagnent en puissance selon le cumul du pointage total (chaque mort remet la comptabilisation à zéro). À titre d'exemple, le seuil de 425 points dévoile les ennemis sur la mini-carte de jeu dans l'affichage tête-haute. À 450 points, le joueur peut prendre contrôle d'une voiture téléguidée ultrarapide qu'il peut faire exploser pour éliminer les ennemis. Arrivé à 1700 points, le soldat peut faire appel à une unité de chiens d'assaut qui attaque automatiquement les opposants.

Selon le chercheur, ces dérapages éthiques sont le corrélat de l'intensification d'un climat néolibéral qui découle de la généralisation d'un modèle d'affaires basé sur le jeu-comme-service (versus du jeu-comme-produit) :

According to Stenros and Sotamaa (2009), the game industry is currently moving away from product-based business models toward more service-oriented models in which players continually pay for content via subscriptions, in-game purchases, and episodic releases. In addition to avoiding piracy and limiting the second-hand market, this model also blinds itself to « aspects of game play that do not produce a tangible commodity that players are still interested in » (Murphy 2014).

Dans le contexte de *Call of Duty: Black Ops II*, j'ajoute que la toxicité qui règne dans l'écosystème du jeu repose également sur la quantification de soi dans le cadre d'un FPS compétitif multi-joueur pratiqué au sein d'une culture vidéoludique réseau. Il apparaît crucial de rapporter que les performances de jeu sont soigneusement quantifiées, diffusées et surveillées par les producteurs autant que par les consommateurs. Ce faisant, les profils publics de joueurs deviennent d'importants espaces d'accumulation et d'ostentation du capital de jeu. Ceux-ci assistent les participants dans la construction de leur identité, de leur réputation d'expert et de leur influence préfigurative. À ce titre, toute information sur le temps de jeu, l'acquisition de trophées, le positionnement dans les classements, les ratios éliminations/morts, les badges, la qualité de l'arsenal, les marqueurs de distinction cosmétiques, etc., représente des données publiques servant de support identitaire. Ces statistiques de jouabilité ont pour effet d'instaurer et d'accentuer un éthos néolibéral de compétition individualiste au détriment de la coopérativité sociale entre les joueurs.<sup>20</sup>

Du point de vue de la production, l'affiliation entre le *quick scoping* et les jeux de l'Empire est flagrante. Murphy indique que la polémique découlant de la régulation du glitch est imputable à l'idéologie néolibérale qui caractérise la gestion des communautés par Treyarch. L'auteur appuie son raisonnement sur la philosophie de balancement ayant mené au recalibrage

---

<sup>20</sup> Murphy associe certains des tropes de design que j'ai évoqués à une montée de l'individualisme dans la communauté multi-joueur de la franchise. Par exemple, l'auteur explique qu'il est courant que des joueurs experts quittent des parties en cours afin de maintenir leur ratio personnel lorsque ce dernier est menacé d'être révisé à la baisse par des co-équipiers moins expérimentés. Pour maximiser la rentabilité de son quantum de jouavail, l'expert peut préférer joindre un groupe d'utilisateurs plus performants capable de contribuer à l'amélioration de ses statistiques. Dans le même esprit, d'autres combattants jouent sans aucune considération pour le travail d'équipe simplement dans le but d'obtenir des trophées spécifiques ou encore parce qu'ils sont suffisamment compétents pour sortir gagnants des conflits grâce aux avantages ludiques décernés par les suites de pointage ininterrompues.

des fusils de précision : « Math + Feedback = Tuning. But mostly math. Sometimes what you have to say and the math agree. Sometimes, they do not agree » (Vonderhaar cité dans Murphy 2014). D'entrée de jeu, la formulation mathématique de cette maxime est le signe-trace de l'un précepte économique central du néolibéralisme clairement énoncé par Harvey dans l'introduction de son ouvrage *A Brief History of Neoliberalism* :

[Neoliberalism] holds that the social good will be maximized by maximizing the reach and frequency of market transactions, and it seeks to bring all human action into the domain of the market. This requires technologies of information creation and capacities to accumulate, store, transfer, analyse, and use massive databases to guide decisions in the global marketplace. Hence neoliberalism's intense interest in and pursuit of information technologies [...] (2005, p. 3).

La méthode de testage prônée par Treyarch (que l'on a pu observer aussi du côté de Valve au chapitre 9 avec les cartes thermiques et les taux de mort par mission) est une démonstration poignante d'un exercice de bio-pouvoir néolibérale basé sur « une technologie et/ou technique de gouvernement[alité] dans laquelle les principes d'organisation dérivés de l'économie sont de plus en plus appliqués à la vie quotidienne » (Murphy 2014). Le contrôle protocolique de la masse de joueurs ainsi que le déploiement technocratique des modifications de design se sont structurés à partir de métriques envisagées comme porteuses de vérité. La manipulation des données quantitatives a informé l'apport de transformations formelles jugées nécessaires à la santé économique du jeu-comme-service ainsi qu'au bien-être de la base de joueurs.

Pour aborder cet exemple à partir du vocabulaire de Galloway et Thacker, il advient que les opérations de surveillances des protocoles ont individualisé des agents problématiques (les fusils de précision et les exploiters de glitches) qui ont été associés à des rendements mathématiques déséquilibrés. Suivant les principes de multiplicité des réseaux, les données aberrantes ont été utilisées pour recoder le design de jeu et inclure les contingences de manière discriminatoire en modulant à la baisse les affordances et l'agentivité des agents. Le rééquilibrage des rythmes et des vitesses des armes (cadence de tir, temps de rechargement, balistique, animation, etc.) témoigne de la mise en œuvre d'un contrôle kinesthésique (ou encore d'une politique physico-cinétique propre au mouvement des réseaux). Le glitche est ainsi à l'origine d'une régulation de la fluidité mécanique des fusils à lunette. Plus encore, il est la source d'une rigidification du flux interactionnel de la contre-jouabilité innovante des tireurs d'élite puisque ces derniers sont contraints non seulement de réapprendre la dynamique de

manièrement des armes, mais aussi de se replier sur une jouabilité plus stationnaire. En procédant de la sorte, la gestion protocologique du glitche a permis de sécuriser l'intégrité du réseau dans le but d'accommoder la qualité et la quantité de connectivité entre les utilisateurs, les composantes des systèmes, les règles et les espaces de jeu. Par voie de conséquence, on peut affirmer que les irrégularités de conception et la force de jouavail des glitcheurs ont été exploitées par la compagnie dans la poursuite de ses intérêts commerciaux. L'application du correctif est l'aboutissement du phénomène de (re)codification où la création de nouveau code et le perfectionnement du contrôle protocologique découlent de la surveillance, du stockage privé et de la marchandisation des données comportementales générées par l'activité cognitive, sensori-motrice et navigationnelle des masses de joueurs au sein des environnements numériques de *Call of Duty: Black Ops II*. Ce cas montre que les glitches de l'Empire désignent ces erreurs qui solidifient l'auteurialité procédurale, raffermissent le contrôle de la propriété intellectuelle et densifient l'aura du numérique qui voile les abus de recodage d'une économie d'amélioration perpétuelle. Il s'agit des contingences qui participent à l'aiguillage et au raffinement du contrôle protocologique (reformulation des règles et des mécaniques de jeu) en plus d'informer des exercices de bio-pouvoir propre aux jeux de l'Empire. C'est en vertu de cette valeur d'innovation pour le design des jeux de l'Empire que la rustine découlant du *quick scoping* mérite sa place dans la zone du recodage au sein de la strate de la production dans l'hémisphère sud-est de ma carte (Fig. 10.1).

Du côté des consommateurs, les attitudes interactionnelles et les réactions entourant le cas du *quick scoping* corroborent l'appartenance de ce glitche aux jeux de l'Empire. En tant que moteur d'une contre-jouabilité innovante sur le mode du « chacun pour soi » et de la « loi du plus fort », l'exploit densifie l'aura du numérique. Il agit comme vecteur de politisation néolibérale opérant sur deux plans. Premièrement, l'aberration technique accommode une stratégie dégénérative rationalisée dans le but de gagner, de devenir un meilleur soldat virtuel, de réduire la marge d'erreur humaine dans l'atteinte des objectifs et de maximiser l'efficacité ludique. Ainsi, elle permet de court-circuiter des opérations de jouabilité plus complexes telles que l'étude des cartes de jeu, la patience, la préparation d'embuscades, la maîtrise des tirs de précision, la coordination entre co-équipiers ou encore l'atteinte des cibles en anticipant les déplacements. Par le fait même, le glitche minimise le risque d'échec lié à l'intervention du

joueur au regard de l'utilisation des fusils d'assaut. Il advient que le glitcheur applique l'éthos du Taylorisme numérique sur propre contre-jouabilité de manière similaire au « theorycrafting ».<sup>21</sup>

Dans le prolongement de ce premier point, on voit que le pseudo-sabotage attribuable à ce geste de contre-jouabilité est en parfaite adéquation avec le complexe de divertissement militaire. Le glitche est tourné en technique de combat optimisée. Sa valeur d'usage s'insère dans un stratagème de domination, de conquête et de triomphe armé qui est le propre du jeu de tir en contexte de guerre. Sous cet angle, le glitcheur innovant ne fait que radicaliser une idéologie qui est déjà encodée dans le genre du FPS militarisé. L'attitude interactionnelle impliquant l'usage du *quick scoping* participe au sculptage d'une identité de combattant où la fin justifie les moyens, et ce, même si la stratégie implique d'être étiqueté de tricheur. L'appât du gain et le fantasme de puissance déterminent l'attrait pour le glitche-marchandise. La séduction non-critique pour le fétiche ouvre sur la négation de la cohérence diégétique, le rejet de l'auteurialité procédurale, le cynisme face aux règles implicites, la dégradation de l'équité ludique et l'abandon d'une éthique de jouabilité respectueuse du « beau jeu », du « jouer ensemble » et du commun vidéoludique.

Une telle naturalisation du glitche est le résultat de l'aura du numérique en pleine action. Au moment de la controverse, les répercussions de cette aura se sont manifestées par la neutralisation de toutes possibilités de discussion critique sur les réelles causes de la polémique. Dans ce contexte, ce sont les attaques personnelles qui ont pris le dessus sur l'éventualité d'une conversation civilisée à propos des inégalités de jouabilité perpétrées par les tropes de design. La furie proprement néolibérale derrière les frictions sociales a oblitéré la possibilité d'un débat respectueux à propos des noeuds du conflit, c'est-à-dire la dégradation des rapports sociaux humains dans le modèle du jeu-comme-service ainsi que l'effet déshumanisant derrière un exercice de bio-pouvoir où la gouvernance de la communauté et la modification du design se sont organisées à partir de la surveillance des métriques (plutôt que par l'interaction sensible

---

<sup>21</sup> Cristallisé notamment à travers la communauté de fans du jeu *StraCraft* (Blizzard, 1998), le theorycrafting est une forme de méta-jeu procédant à l'analyse mathématique des mécaniques de jeu afin de déterminer des stratégies optimales de niveau supérieur. La standardisation de telles techniques de jouabilité découle de l'exploration du code de jeu, de l'étude des systèmes et du partage d'information au sein de l'intelligence collective. Les objectifs et les méthodes empiriques du theorycrafting pointent vers l'hypothèse d'un Taylorisme vidéoludique.

avec les participants). Cet exemple illustre que l'aura du numérique qui entoure les glitches de l'Empire a pour effet de normaliser les échecs systémiques, de déshumaniser les individus, de radicaliser l'importance des avoirs immatériels, de voiler les problèmes du contrôle protocolique, de cacher les positions idéologiques et de perpétuer l'illusion que l'écosystème de jeu est une entité autonome, vaporeuse et auto-régulée par la main invisible du libre marché. Les glitches de l'Empire sont alors ceux qui contribuent à l'épaississement de l'aura du numérique entourant les jeux de l'Empire au point de perdre tout leur potentiel métaludique et critique en plus de pacifier l'utilisateur en le faisant adhérer tacitement aux principes capitalistiques et aux protocoles sémiotiques des jeux de l'Empire.

Le second plan où s'articule la politisation néolibérale des glitches de l'Empire concerne les abus qui innervent un engagement interprétatif, ludique et identitaire proprement entrepreneurial. Le cas du *quick scoping* illustre le déploiement d'une manière de jouer déloyale performée dans une optique de jouavail, de quantification de soi et de consommation d'autrui à des fins d'enrichissements personnels. Les motivations prédominantes recourent le rendement statistique à tout prix, l'accroissement de la dotation en capital de jeu, la privatisation de ressources ludiques, l'instrumentalisation des autres joueurs comme valeur d'échange, la commercialisation des cumulations informationnelles et la rentabilisation maximale de chaque quantum de jouavail investi dans le jeu. Les glitches de l'Empire sont conceptualisés par leurs exploiters (glitcheurs ou concepteurs) comme des marchandises, voire un moyen de production privatisé, répondant à un besoin typiquement ludo-capitaliste qui est de réduire au maximum les investissements de temps et d'efforts nécessaires pour devenir propriétaire de marchandises vidéoludiques et jouir de leurs retombées. En ce sens, ils contribuent à cristalliser le dogme de la propriété intellectuelle.

Par ailleurs, dans le modèle d'affaire du jeu-comme-service et du joueur-comme-contenu, le glitche et les adversaires sont l'objet d'un processus d'individuation et de consommation qui les réduisent aussi à l'état de marchandises numériques. Dans l'optique d'une contre-jouabilité innovante et néolibérale, tous artefacts et agents ludiques sont perçus de manière indifférenciée en tant que valeur d'usage et valeur d'échange pour augmenter un ratio, acquérir un trophée, monter dans un classement et générer des revenus sur YouTube (comme le montre la quantité impressionnante de vidéos de *quick scoping* vue à des millions de reprises).

Dès lors, l'exploitation socio-économique du glitche de l'Empire représente une opportunité d'affaires pour accroître ses possessions vidéoludiques, cultiver du capital de jeu, étendre son influence préfigurative sur la jouabilité et le design puis monter dans la hiérarchie socio-ludique. Dans le cadre de cette économie culturelle et politique, la grogne des « Quick scoper » en réaction au correctif de jeu provient d'un sentiment d'entrave au libre marché dans lequel ceux-ci réalisent leur propre entreprise identitaire et économique. La rustine venait directement appauvrir leur force productive de jouabilité. Cette transformation engendrait une sérieuse dévaluation de la valeur d'échange de leur quantum de jouavail, de leur capital de jeu et de la rentabilité monétaire d'une grande quantité de vidéos YouTube générant des revenus publicitaires.

Le cas du *quick scoping* indique que le glitche peut jouer un rôle concret dans la solidification du (ludo)capitalisme néolibéral et le perfectionnement du divertissement militaire. Ce faisant, il advient que les glitches de l'Empire reflètent et nourrissent plusieurs des préceptes fondamentaux du néolibéralisme tels que la rationalité instrumentale technocratique, la privatisation des moyens de production, l'optimisation stratégique, le rendement à tout prix, l'accumulation infinie de ressources, la centralité du retour en investissement, l'exploitation économique du travail humain (via son abstraction sous forme de valeur d'échange), l'obsession de la domination du marché, la quantité des avoirs comme mesure du succès et la philosophie du Taylorisme. En raison de ces affinités ludo-politiques, on peut admettre que les glitches de l'Empire agissent comme les vecteurs d'une sensibilité politique néolibérale, notamment parce qu'ils participent activement à la machination subjective et à la socialisation du joueur sur l'axe du consommateur-travailleur (ludo-capitalisme) et du soldat-citoyen (complexe militaro-industriel); deux positions subjectives que Dyer-Witford et de Peuter définissent comme centrales au régime de l'Empire. Par conséquent, cette famille de glitches doit ses liens de parenté conceptuelle avec les jeux de l'Empire à la manière dont elle intensifie des idéologies impérialistes iconiques : militarisme, masculinité militarisée, libre marché, individualisme, quantification de soi, consumérisme, culture de la marchandise, etc.

Dans la mesure où le jeu vidéo est un média paradigmatique de l'Empire, il va de soi que le glitche comme marchandise peut incarner l'un des outils du régime. Cela dit, si l'artefact peut certes promouvoir et servir les normes établies, il existe de nombreux cas de subversions

et de détournement dynamisés par une contre-jouabilité paralogique. La théorie critique de Dyer-Witheford et de Peuter offre un arsenal conceptuel sophistiqué que j'estime essentiel de mettre à contribution de l'étude ludo-politique du glitche dans le but de raffiner l'analyse de ses potentialités de résistance.

### 10.3. Jeu de la Multitude

Hardt et Negri (2000) nomment « multitude » la forme de contre-pouvoir qui se déploie à l'intérieur du réseau de l'Empire. La multitude désigne un réseau hétéroclite de forces révolutionnaires et progressistes. Elle se compose d'une pluralité de points de singularités formant une multiplicité décentralisée, hétérogène et transnationale de sujets sociaux qui sont interconnectés en vertu de leur intérêt pour le commun. Située à mi-chemin entre la souveraineté centralisatrice et un anarchisme décentralisé (non sans rappeler l'équilibre de l'anarcho-communisme), la multitude est une organisation collective dissidente prônant entre autres la diversité culturelle, le déploiement plus juste et équitable des ressources globales, l'anti-militarisme, une globalisation plus humaniste et démocratique ainsi qu'un exode vis-à-vis du capitalisme néolibéral.<sup>22</sup> La multitude constitue une nouvelle forme de subjectivité distribuée. Ses savoir-faire socio-techniques sont mobilisés afin de porter un projet politique désireux de contribuer à l'émergence d'une alternative communaliste, altermondialiste et plus démocratique privilégiant l'humain et le bien commun plutôt que « la monétisation totale des relations sociales et la primauté du profit » (Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 187-188).<sup>23</sup>

En filigrane des jeux de l'Empire, Dyer-Witheford et de Peuter dénotent la manifestation d'initiatives ludiques dissidentes. Ces dernières sont engagées dans le traçage de lignes de fuites et la création de brèches pour potentialiser un exode vers des alternatives. Ce que les théoriciens

---

<sup>22</sup> Le projet politique de la multitude se démarque par la mobilisation ascendante, polyfacétale et multidimensionnelle d'une variété d'intermédiaires de terrain résistant au pouvoir globalisé des corporations. Plusieurs causes sociales sont au programme de la multitude, notamment la protection de l'environnement, la lutte contre le réchauffement climatique, la défense du statut citoyen des migrants, l'accès à l'éducation et à l'emploi, l'arrêt des interventions militaires américaines au Moyen-Orient ou encore la réglementation sur l'utilisation des énergies fossiles.

<sup>23</sup> Le nouveau monde à construire peut se synthétiser en quelques idées majeures (Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 188) : 1) la citoyenneté globale, 2) le droit à une rémunération sociale pour tous, 3) la liberté d'accès et de contrôle sur le savoir, l'information, la communication et les affectes, 4) le retrait du contrôle des moyens de communication par le capital et 5) la mise en place d'une démocratie globalisée et d'une gouvernamentalité participative.

conceptualisent comme les « jeux de la multitude » s’articule en fonction de six trajectoires d’activités ludiques remaniées sur un axe multitudinal :

*counterplay*, or acts of contestation within and against the ideologies of individual games of Empire; *dissonant development*, the emergence of critical content in a few mainstream games; *tactical games* designed by activists to disseminate radical social critique; *polity simulators*, associated with the educational and training projects of the “serious games” movement; the *self-organized worlds* of players producing game content independently of commercial studios, especially in MMOs; and finally *software commons* challenging restrictions on, and monopoly control over, game-related intellectual property (2009, p. 191).

Comme je l’ai explicité au cours de ma présentation de l’art vidéoludique lors du tracé artistique (chapitre 5), la résonance entre mon objet d’étude et les jeux de la multitude sont riches et multiples. La contre-jouabilité paralogique du glitche cadre sous plusieurs des lignes de fuites identifiées par Dyer-Witheford et de Peuter. Dans la suite de mon chapitre, je me concentre à raisonner des cas de glitches qui opèrent plus précisément à travers trois lignes de fuite qui sont davantage favorables à l’usage ludo-politique des bruits vidéoludiques : la contre-jouabilité, les mondes auto-organisés et le commun logiciel.<sup>24</sup> Afin de positionner adéquatement l’appropriation de l’erreur dans le sillage de ces trois facettes des jeux de la multitude, je tiens à introduire la notion fédératrice de « pratique contreprotocologique » (Galloway et Thacker 2007). Cette dernière est essentielle pour circonscrire plus finement les capacités du glitche dans l’optique de la multitude.

### 10.3.1. Tactiques contreprotocologiques

Dans le contexte des réseaux informatiques, les gestes de résistance et l’agitation politique s’articulent sur le plan de la redirection du flux de l’information et de la navigation (plutôt que via un transfert physique du pouvoir entre des organismes, des institutions, des groupes sociaux, des classes, etc.). Ce faisant, la dissidence se déploie autour d’une exploitation

---

<sup>24</sup> Afin de me focaliser sur mon concept de contre-jouabilité paralogique, je laisse de côté l’autre ligne de fuite des jeux de la multitude qui touche plus directement au glitche, c’est-à-dire le développement dissonant qui renvoie aux jeux populaires dont les scénarios critiquent ouvertement le régime des jeux de l’Empire. Je tiens tout de même à souligner l’importance de contre-jeux qui confèrent une place aux glitches tels que *The Stanley Parable*, *Bedlam*, *The Magic Circle*, *The Beginner’s Guide* (Everything Unlimited, 2015), *Dr. Langeskov*, *The Tiger*, and *The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* ou encore *Pony Island*. Dans chacune de ces œuvres, des glitches alimentent des méta-commentaires et des discours métaludiques politisés à propos de la matérialité vidéoludique, du conditionnement des habitudes de jouabilité et des problèmes reliés aux manques de créativité et aux conditions de travail difficiles dans l’industrie. Le caractère métaludique de ces contre-jeux justifie leur positionnement dans l’hémisphère sud-ouest de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 10.1).

des mécanismes de contrôle protocologique déjà en place au sein des systèmes, plus précisément via un « mésusage tactique des protocoles » (Galloway et Thacker 2007, p. 30). Dans la pensée de Galloway et Thacker, l'insurrection politique dans les réseaux repose sur la découverte, le façonnage et le contre-usage de brèches et de points faibles dans les systèmes :

*Protocological struggles do not center around changing existent technologies but instead involve discovering holes in existent technologies and projecting potential change through those holes. Hackers call these holes "exploits" (2007, p. 81).*<sup>25</sup>

Tel qu'énoncé, le principal vecteur de perturbation et de changement est attribué à la notion anglaise de *exploit* : « une faille retentissante conçue pour résister, menacer et ultimement abandonner le diagramme politique dominant » (2007, p. 21). Les failles exploitables sont les principaux catalyseurs de ce que les deux chercheurs appellent des « pratiques contreprotocologiques ». Ces formes d'engagement critiques et politiques détournent les points de vulnérabilités des réseaux dans le but d'engendrer des transformations topologiques (redistribution des nœuds, remaillage entre les nœuds, reconfiguration des frontières, reterritorialisation du réseau, etc.) ou protocologiques (nouvelles règles, réalignement des mesures de contrôle, altération des conditions d'interaction, transgression de l'accès à l'information, mobilité alternative des données et des utilisateurs, etc.). Les théoriciens détaillent quatre aspects des pratiques contreprotocologiques qu'il importe de considérer pour générer des changements politiques. Premièrement, il est question de l'importance du statut non-anthropomorphique et dés-individualisé de l'opposition. Si l'identification universelle est la norme du contrôle protocologique, la non-identification de l'individu et l'errance dans les zones

---

<sup>25</sup> Le piratage informatique comme condition de possibilité du glitche a fait sentir sa *présence non présente* à plusieurs occasions au cours de mon enquête *anarchéologique*. Les signes-traces de cet héritage se sont manifestés dans le tracé imaginaire du chapitre 3, notamment à travers les œuvres de fiction *The Matrix*, *Mr. Robot* et *Ghost in the Shell* où le glitche côtoie des récits de rébellion en lien avec l'informatique. Au chapitre 7, la proximité glitche-piratage a refait surface à travers les primes aux bogues dans les domaines de la cyber-sécurité et du jeu vidéo ainsi que via l'histoire du journaliste Schifreen responsable de la colonne « Bug Hunter » avant d'être impliquée dans la controverse du piratage de la British Telecom. Cette ligne de prolongement est réitérée à travers les réflexions citées de Galloway et Thacker. Le pont s'établit ici entre l'hacktiviste qui cherche des failles technologiques pour rediriger le fonctionnement des réseaux et le glitcheur qui détourne les systèmes de jeu pour les transformer. En vertu des recoupements multiples entre les deux séries culturelles, l'appropriation et l'exploitation des glitches peuvent se concevoir à la fois comme glissement du piratage dans le monde du jeu vidéo ou encore comme potentiel tremplin du jeu vidéo vers le piratage informatique. Le glitche est sans doute le point de bascule entre les deux séries. D'un point de vue ludo-politique, l'existence de cette zone de partage est d'une grande importance puisqu'elle suggère la possibilité que l'expérience vidéoludique du glitche puisse orienter les glitcheurs vers le monde du piratage avec tout ce que cela implique en matière d'attitudes, de littéracie, de vision du monde et d'éthiques politisées et dissidentes.

non-identifiables délimitent des tactiques politiques. Le mode d'organisation en bloc unifié cherchant le face-à-face doit faire place à une composition interrelationnelle du pair-à-pair privilégiant la distribution en essaim, en banc et en nuée. L'effectivité de cette morphologie groupale et anonyme est double. D'un côté, elle réside dans son caractère non-individualisable, non-universel, non-homogène et a-centré. De l'autre côté, la force de l'essaim se loge dans ses propriétés nomades, pliantes et vigoureuses capables d'opérer avec une diversité de moyens et selon plusieurs angles d'attaques.

Deuxièmement, les tactiques contreprotocologiques doivent privilégier l'hypertrophie comme mode de perturbation. Puisque le contrôle protocologique est une affaire d'administration physico-cinétique de l'information et de la navigation, il ne s'agit plus de neutraliser ou de détruire le système. L'objectif est plutôt de provoquer des redémarrages, d'innover des virages et de dynamiser des poussées aberrantes. Ces débordements ou ces excès contreprotocologiques incarnent des occasions pour esquiver les protocoles, désobéir aux régulations sémiotiques et forcer des transformations topologiques de la configuration spatiale et kinesthésique des réseaux :

We must scale up, not unplug. Then, during the passage of technology into this injured, engorged, and unguarded condition, it will be sculpted anew into something better, something in closer agreement with the real wants and desires of its users (Galloway et Thacker 2007, p. 98-99).

Troisièmement, la lutte contreprotocologique est aussi structurelle. L'opposition doit se focaliser moins sur les caractéristiques des nœuds ou des agents qui composent le réseau et davantage sur « la qualité des interactions entre les nœuds » (2007, p. 99). À ce titre, l'enjeu concerne l'agentivité des agents au sens où l'objectif est de protéger l'accès à l'information, de démocratiser les moyens de communication, de démanteler la propriété intellectuelle, de favoriser les bricolages technologiques et de libéraliser la co-créativité du commun.

Quatrièmement, l'objectif de la résistance multitudinale concerne le mouvement. Suivant la logique infectieuse du virus ou du pollupostage, le but est de disséminer un maximum de bruit en tirant avantage de la régularité homogène des réseaux ainsi que des structures redondantes et standardisées des protocoles. Dans cette perspective, Galloway et Thacker soulignent que les pratiques contreprotocologiques peuvent se comprendre « comme

implémentations tactiques et intensifications du contrôle protocologique » (2007, p. 99). De telles tactiques kinesthésiques s'approprient ce que l'on pourrait appeler l'effet-réseau<sup>26</sup> pour déclencher des formes d'inondation, d'engorgement et de noyage informationnel capables de saturer les réseaux et de causer des affluences métalectiques de données transgressant le seuil des frontières topologiques.

Afin de transposer rigoureusement le potentiel de changement politique des pratiques contreprotocologiques dans le domaine vidéoludique, il est primordial d'établir une distinction entre la notion d'*exploit* chez Galloway et Thacker et le concept d'exploit que j'ai employé tout au long de ma thèse au sens de stratégie dégénérative. Les auteurs n'utilisent pas ladite notion pour parler d'exploits ou de prouesses tirant avantage des failles de design pour orchestrer des stratégies optimales afin de mieux performer dans un système. Ils s'y réfèrent dans l'optique du piratage informatique en tant que brèche, faiblesse nodale et maille vulnérable à partir desquelles il est possible de faire déraiser les comportements d'un réseau en vertu d'une intention politique. J'estime important de transposer cette nuance dans le vocabulaire francophone des études vidéoludiques. Inspiré de la distinction entre stratégie et tactique de de Certeau présentée dans l'introduction de la thèse à la note de bas de page 19 (p. 25), je suggère de conserver l'expression « stratégie dégénérative » ou « exploit-stratégique » pour renvoyer à l'exploitation abusive et prodigieuse de glitches dans le cadre d'une contre-jouabilité innovante alignée sur l'éthos des jeux et des glitches de l'Empire. L'exploit-stratégique infléchit les imperfections du contrôle protocologique, mais pour répondre de manière plus efficace aux exigences du design de jeu et au programme idéologique de l'auteurialité procédurale. Inversement, je propose l'idée de « tactique dégénérative » ou d'« exploit-tactique » pour identifier l'appropriation créative et bruyante du glitch à travers une contre-jouabilité paralogique vitalisée sur le mode des jeux et des glitches de la multitude. L'exploit-tactique est l'objet de pratiques contreprotocologiques orchestrées pour rediriger le fonctionnement des systèmes, explorer des avenues contraires, faire

---

<sup>26</sup> J'utilise librement l'expression effet-réseau pour désigner la capacité de propagation virale et mémétique (réplication-mutation) de l'information au-delà des seuils qui délimitent la topologie de différents réseaux. J'associe cette idée à une version réseautique et protocologique de l'effet boule de neige, de l'effet papillon, d'une réaction en chaîne, d'un emportement disproportionné ou encore d'une suite de contingences non-anticipées qui prend une ampleur démesurée capable d'affecter une pluralité de réseaux.

muter des hypertrophies et subvertir les positions subjectives des jeux de l'Empire. La suite de l'argumentation s'affaire à l'étude de cette seconde catégorie.

### **10.3.2. Glitches de la multitude**

Je définis les « glitches de la multitude » comme tous types de bruits vidéoludiques faisant l'objet d'une appropriation contreprotocologique par une contre-jouabilité paralogique. La valeur d'usage de cette catégorie de glitches est de rediriger le flux militaro-industriel et corporatif des jeux de l'Empire, de démystifier l'aura du numérique et de catalyser le projet politique de la multitude. Les glitches de la multitude sont ainsi utilisés pour esquiver les topologies striées des jeux de l'Empire, pirater ses machinations idéologico-politiques, perturber leur souveraineté réseautique, interférer avec les gestes de (re)codifications et sculpter des sensibilités politiques anarcho-communistes.<sup>27</sup>

J'insiste avec vigueur sur la nécessité de ce rapprochement théorique entre la redirection paralogique du glitche et les lignes de fuites des jeux de la multitude pour deux raisons. Dans un premier temps, une telle conceptualisation permet de fédérer un projet ludo-politique du glitche distribué entre une diversité d'agents et de tactiques dégénératives dont les singularités sont agrégées par une volonté de défendre, de démocratiser et d'enrichir le commun vidéoludique. En ce sens, en incluant le glitche dans la théorie de Dyer-Witheford et de Peuter, il devient possible de théoriser les exploits-tactiques des glitcheurs paralogiques comme une nouvelle force collective, autonome et co-créative. Ce cadre de pensée raffine le portrait et la compréhension des jeux de la multitude en y greffant les potentiels de résistance du glitche déjà théorisés par les sciences du jeu : rébellion, hétérogénéisation ascendante, jeu lent, protestation anti-consumériste, contre-jeu comme transgression et révolte ludique. Deuxièmement, l'appréhension de mon objet d'étude en tant que capacité multitudinale préfigure une riche contribution à l'édification d'une théorie critique et politique du glitche en phase avec la défense du commun vidéoludique. Afin d'emprunter cette direction d'analyse, je procède à l'adaptation de trois notions clés : désertion, hypertrophie et désobéissance sémiotique. Ces trois concepts sont disposés à qualifier les glitches de la multitude dans l'optique d'une contre-jouabilité

---

<sup>27</sup> En référence à ma définition du glitche remaniée au chapitre 8 (p. 472), on peut dénoter l'éthos de la multitude à travers les propositions 4 et 6 qui réfère aux concepts de bruit et de paralogie.

paralogique et, par extension, à raffiner la première ligne de fuite des jeux de la multitude théorisée par Dyer-Witheford et de Peuter.

### 10.3.2.1. Désertion et non-existence

Parmi les formes de résistance identifiées par Galloway et Thacker ainsi que par Dyer-Witheford et de Peuter, on retrouve la notion de désertion ou d'exode. Le principe repose sur l'abandon du corps politique gouverné par le régime de bio-pouvoir de l'Empire :

Abandoning the body politic not only means leaving behind—or deserting—the military foundations of politics but also means a radical opening of the body politic to its own abandon. When the body politic is in abandon, it opens onto notions of the common, the open, the distributed (Galloway et Thacker 2007, p. 111).

Ce que Galloway et Thacker appellent le « droit au nomadisme » et la « politique de désertion » (2007, p. 140) désigne la mise en place de tactiques de non-existence. Dans les réseaux informatiques, le contrôle protocologique des masses indifférenciées d'utilisateurs repose sur la surveillance, l'individuation, la quantification et le contrôle de l'information. Or, la résistance contreprotocologique tente de se dérober à la mise en information de l'individualité ainsi qu'aux calculs métriques. Les exploits-tactiques de désertion impliquent entre autres le camouflage des données numériques, le rejet des représentations numériques de soi, le refus de s'auto-identifier, le travestissement de l'information, l'émission de données (ab)errantes et le contournement des calculs algorithmiques.

L'essence de la non-existence est double. D'un côté, elle opère par effacement et barbouillage de la *figure*.<sup>28</sup> Galloway et Thacker expliquent que toute forme d'hostilité repose sur un rapport frontal de face-à-face avec un ennemi auquel on associe un visage. Or, pour désertir l'Empire, esquiver ses protocoles et envisager des alternatives, la multitude doit s'auto-défigurer afin de rendre son individuation impossible. C'est en ce sens que la composition

---

<sup>28</sup> Le rapport à la figure doit se penser autant en matière de représentation que de visage. D'une part, il est question de brouiller le mimétisme des images afin de désertir l'obsession du *figuratif*, de la signification, de l'immédiateté et de la visualisation optimale. Au contraire, il est question d'explorer le non-représentationnel, l'incommunicable et les bruits sous-jacents. D'autre part, il s'agit de camoufler et de travestir sa figure numérique dans le but d'échapper à l'individuation, à la quantification et à la régulation de l'identité par le contrôle protocologique des réseaux. Pour le formuler de manière métaphorique, Galloway et Thacker invitent l'utilisateur à devenir des glitches, c'est-à-dire des fantômes sans visages ni classification qui vont errer dans le désert des réseaux pour regarder au-delà des apparences et se libérer du caractère disciplinaire des catégories.

volatile, informe et sans visage de l'essaim constitue une force organisationnelle dont la puissance réside dans son anonymat, sa non-reconnaissance et sa volatilité. D'un autre côté, la non-existence est également une affaire de nomadisme compris comme « l'errance d'individus conscients de leur créativité et soucieux de ne pas tomber dans une condition de dépendance et de devenir des objets de charité » (Vaneigem cité dans Galloway et Thacker 2007, p. 139).<sup>29</sup> Le corps politique de l'Empire devient l'objet d'un exode paralogique et plus précisément d'une « dérive psychogéographique » (Carbo-Mascarell 2016).<sup>30</sup> La désertion correspond alors à l'errance, à la flânerie, à l'égarément et à la disparition d'une nuée de vagabondeurs fantomatiques et non-existants. Dans le contexte des réseaux, elle délimite un geste politique qui contrevient au contrôle protocologique en tant que régulation physico-cinétique de la navigation des usagers et de la mobilité de l'information. Ainsi, comme le soulignent Dyer-Witheford et de Peuter, l'exode est un retrait transformateur :

---

<sup>29</sup> Dyer-Witheford et de Peuter incluent dans leur sixième ligne de fuite des jeux de la multitude (le *commun logiciel*) ce qu'ils appellent en référence à Deleuze et Guattari des « forme[s] moderne[s] de nomadisme » (2009, p. 84). Ils regroupent dans cette famille le piratage informatique, la modification interdite de console de jeux, la confection de jeux « fait maison » (*homebrew*), l'expérience de logiciels abandonnés (*abandonware*) au moyen d'émulateurs téléchargés illégalement ainsi que l'utilisation de codes de triche et de modifications de jeux. La participation à de telles activités créatives rend possible la consolidation d'une nouvelle subjectivité de « joueur nomade » (2009, p. 84-87). Cette dernière désigne un assemblage homme-technologie configuré de manière transgressive pour désertir le régime de l'Empire, explorer de nouvelles connexions et ouvrir des possibilités d'usages alternatifs. En vertu des affinités que j'ai relevées au cours de ma thèse entre le glitche et les séries culturelles de la tricherie (chapitre 1), de l'imaginaire de l'hacktivism (chapitre 3) ainsi que du piratage informatique (chapitre 6), le glitche trouve une place de choix dans cette forme ludique de la multitude en tant qu'outil privilégié d'un joueur nomade.

<sup>30</sup> Dans son article « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice » (2016), Carbo-Mascarell explique que la notion de dérive psychogéographique s'inscrit dans la tradition romantique de la marche comme forme d'expression artistique et esthétique où la déambulation sert une quête d'émotions authentiques et d'expériences subjectives profondes. Selon l'auteur, les poètes romantiques, les psychogéographes du mouvement situationniste (Debord, de Certeau, Lefebvre, etc.), les flâneurs et les explorateurs urbains sont des exemples de pratiquants de la dérive. Il apparaît que la désertion de l'Empire est fondamentalement psychogéographique en vertu d'une dérive qui est autant spatiale que psychologique. Pour reprendre la terminologie de Carbo-Mascarell (2016, p. 3), on peut affirmer que l'exode prôné par les jeux de la multitude constitue une « pratique contemplative et spirituelle » dont la valeur émancipatrice repose sur « l'art de se perdre », « la résistance au fonctionnalisme », le « ré-enchantement du paysage », la « reconstruction des motifs et des récits » et la « lecture subjective de la sémiotique des lieux ». Dans cette perspective, le vagabondage et l'infiltration deviennent des outils politiques pour résister à la productivité, échapper au contrôle et « briser le capitalisme en marchant sans but » (2016, p. 3). Cette tactique de navigation introspective occasionne une reconnexion du marcheur non seulement avec lui-même, mais aussi des plans d'existence transcendants liés à la mythologie des géographies, aux fantômes du passé, aux secrets historiques enfouis dans les lieux et à des spatio-temporalités métaphysiques.

By exodus we mean not an escape on a spaceship to another planet but a social transformation that *exits* Empire. It suggests a process of overcoming Empire not by seizing power but by subtracting support from its institutions and, at the same time, creating other ones (2009, p. 218).

Le détournement de la mission controversée « No Russian » dans la campagne uni-joueur de *Call of Duty: Modern Warfare 2* est un exemple révélateur de désertion et de nomadisme. Dans ce tableau, le joueur incarne un agent double de la CIA du nom de Joseph Allen. Ce dernier infiltre une cellule terroriste russe dirigée par Vladimir Makarov. Le clan est responsable de la planification d'un attentat terroriste dans un aéroport international de Moscou dont l'objectif est de s'assurer que la paternité de l'événement soit imputée aux États-Unis. Afin de préserver sa couverture, Allen doit participer à la tuerie. En sortant d'un ascenseur, une foule de civiles rassemblée devant la douane devient la première cible de l'assaut. Le système impose la marche comme mode de navigation. L'environnement sonore est surchargé de cris de détresse, de coups de feu et d'éclats de vitrines. Les corps ensanglantés des personnages non-joueurs s'accumulent sur le sol alors que d'autres, gravement blessés, tentent de ramper à travers les décombres pour se couvrir. Après le carnage, les terroristes entrent dans un hangar pour rejoindre une ambulance leur servant de convoi d'évacuation. Juste avant d'embarquer dans le véhicule, une animation pré-scriptée prend le contrôle de l'action. Elle montre l'espion ranger son arme et empoigner la main de Makarov pour monter abord. Au même moment, ce dernier exécute l'agent de la CIA en spécifiant être au courant de la mission d'infiltration. La dépouille du personnage-joueur est laissée sur les lieux du crime afin de laisser croire que l'assaut fut organisé par les États-Unis dans le but de justifier le déclenchement d'une guerre auprès de la population russe.

Mes recherches comptabilisent plus de cinquante vidéos sur YouTube mettant en œuvre un même glitche de barrière à avantage nul et à visibilité moyenne. Une fois entré dans le hangar, le joueur peut devancer Makarov et grimper sur un charriot élévateur situé à droite de l'ambulance. La méthode implique ensuite de bondir sur des caissons en métal logés sur une plateforme. À partir de cet emplacement en hauteur, il devient possible de prendre un élan pour sauter sur la bordure d'une fenêtre placée au-dessus du camion d'urgence. Le glitcheur peut ensuite traverser la fenêtre qui manifestement ne possède aucune modélisation solide. Si ces étapes sont réalisées avant que l'antagoniste déclenche l'animation de clôture de la mission et que le protagoniste quitte le périmètre du convoi, le mouchard pourra esquiver la fatalité de son

sort. Cette esquivance lui donne la liberté d'explorer librement (et le temps qu'il le souhaite) les marges de l'espace diégétique pour découvrir notamment divers glitches graphiques (Fig. 10.3).



**Figure 10.3 :** Glitche de barrière dans le niveau « No Russian » de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009). À lire de gauche à droite à partir du haut. (1) : Glitcheur face à l'ambulance avec le charriot élévateur dans la portion droite du cadre. (2) : Positionnement sur les caissons de métal avant le saut vers la fenêtre non-solide. (3, 4) : Exemple de glitches graphiques observables depuis la périphérie du terrain de jeu. Source : JuggOrNot (2017).

Considérant les contenus sensibles et contraignants présentés dans la mission « No Russian », il est étonnant de constater un tel déferlement d'exploit-tactiques de désertion dans cette portion du jeu. Sans prétendre qu'il s'agit d'une protestation délibérée, cette volonté collective d'esquiver ce scénario de l'Empire traduit un refus commun de se soumettre à l'autorité de l'auteurialité procédurale. Par ailleurs, l'exode temporaire conféré par le glitch de barrière s'harmonise avec le discours de ré-humanisation qui est sous-jacent à la séquence. Dans son article « Face to Face : Humanizing the Digital Display in *Call of Duty : Modern Warfare 2* » (2012), Welsh résume l'enjeu éthique qui caractérise l'expérience de ce niveau :

Rather than training players to be unaffected by (digital representations of) violence, the level is purposefully staged to affect and *re-sensitize* players and their interaction with the virtual. With run and sprint disable, players must linger in the carnage of “No Russian” and watch it unfold. Even though the virtual airport patrons are utterly dispensable, [...] seeing them die is uncomfortable and disconcerting and it is supposed to be. “No Russian” succeeds by raisings

questions about how one is to “play” such a gruesome level, as well as about the justified cost of war now frequently conducted through “a blip of logistics” (p. 411).

Pour prolonger l’analyse de Welsh à partir de mon cadre théorique, je souligne que la compassion vécue à travers l’humanisation des personnages non-joueurs est redirigée du côté du glitcheur au moment de l’abandon et de la défiguration du terrain de jeu. En se dérochant au contrôle protocologique et kinesthésique programmant l’exécution d’Allen lorsque ce dernier entre dans la boîte de déclenchement d’événement localisée devant l’ambulance, le contre-joueur joue littéralement le rôle du soldat déserteur en situation d’objection de conscience. Il échappe à la directivité physico-cinétique de la conception de niveau. Il négocie un instant de non-existence durant lequel il se reconnecte avec lui-même ainsi qu’avec la communauté de glitcheurs (à qui sont destinés les vidéos YouTube) et se réhumanise comme individu par l’errance dans une zone non-identifiable où même le rendu graphique échoue. La dérive psychogéographique dans les marges du système prend la forme d’un nomadisme vidéoludique dont la trajectoire indéterminée et transgressive permet au glitcheur d’esquiver sa finitude algorithmique. Cette instance d’expérimentation paralogique et de tactique rhétorique détournant le discours idéologique du jeu explique pourquoi ce glitcheur de barrière est positionné à la jonction des zones de la redirection et de l’exploration dans l’hémisphère nord-ouest de ma carte (Fig. 10.1).

Les contingences sémiotiques qui découlent de ce sabotage spatio-narratif sont l’opportunité d’un effacement figuratif et d’une défiguration dans un non-lieu situé au-delà de la représentation. Ce geste de contre-jouabilité paralogique redirige le jeu de l’Empire sur l’axe des jeux de la multitude. Les glitcheurs s’emparent d’une autonomie ludique afin de se soustraire et de s’éloigner des mécanismes de contrôle protocologique des jeux de l’Empire. La flânerie et l’égarement leur permettent de devenir temporairement les créateurs de leur propre expérience. La position d’assujettissement de soldat-citoyen s’érode au profit d’un engagement exploratoire, archéologique et métaludique. Le complexe de divertissement militaire qui est encodé dans le corps politique de l’œuvre est abandonné. Par le fait même, l’aura du numérique est l’objet d’un contournement puisque la digression spatiale et diégétique révèle la matérialité vidéoludique et rend sensible la dimension humaine qui sous-tend la mission. Le rejet de l’aura du numérique permet aux glitcheurs paralogiques d’entretenir un raisonnement critique à propos de

l'expérience sensible des personnages non-joueurs. En reprenant le contrôle de leur expérience par le glitch, les contre-usagers font nécessairement migrer leur réflexion vers des interrogations sur leur propre rôle physique et éthique dans la mise en acte des tels contenus tragiques ainsi que sur le travail incarné des développeurs ayant construit les représentations et les comportements expérimentés durant le niveau. Ce faisant, le vagabondage paralogique ouvre la production de sens à des couches de signification alternatives permettant entre autres d'analyser la structure du système, de découvrir des plans de navigation différents, d'envisager des fugues narratives, de regarder différemment les jeux, de dénicher des artefacts singuliers et de réfléchir à la moralité des choix de jouabilité et de conception. Cette tactique de dérive physico-cinétique entre en contradiction directe avec l'autorité de l'auteurialité procédurale, la posture de joueur implicite et le fonctionnalisme du *ludus*. En tant que tactique contreprotocologique de jeu transgressif lent, cette forme de nomadisme sémiotique est emblématique d'une trajectoire d'évitement par rapport aux principes d'obéissance commandés par la posture de soldat-citoyen imposée à travers les jeux de l'Empire.<sup>31</sup>

À travers la gestuelle subversive des glitcheurs déserteurs, cette reprise de possession du sens du message constitue une redirection de la « rhétorique procédurale »<sup>32</sup> de « No Russian ». Alors que l'auteurialité systémique formule un argument procédural à propos de l'ambiguïté

---

<sup>31</sup> On peut certes s'opposer à une telle interprétation sous prétexte qu'elle prête des intentions ludo-politiques à des glitcheurs sans les avoir questionnés sur leurs motivations politiques réelles. La désertion du niveau No Russian est-elle une tactique contreprotocologique (exode de l'Empire) ou simplement une autre manière de faire étalage d'une auteurialité dérivée en se dérobant au scénario forcé de mise à mort du personnage-joueur américain par un terroriste russe (retour de l'Empire)? Avons-nous affaire à un déserteur en situation d'objection de conscience ou bien à un soldat-citoyen dont le patriotisme l'incite à reprendre le contrôle de la séquence au nom de l'Empire? Si la seconde proposition peut sembler plus appropriée, mon argument défend l'idée que les deux approches existent en puissance dans l'énoncé actionnel de glitche et que même si les glitcheurs ne sont pas explicitement conscients de la portée critique de leurs gestes, leurs glitches travaillent au sein de structures de pouvoir sur plusieurs plans en même temps. Dans ces cas à l'étude, j'ai simplement décidé d'actualiser les signes-traces du discours de la multitude qui reste tout aussi valable que celui de l'Empire.

<sup>32</sup> Le concept de « rhétorique procédurale » est une proposition théorisée par Bogost dans son livre *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007). D'un côté, il adjoint le domaine de la rhétorique qui renvoie à l'art de la persuasion, à l'efficacité de l'expression, à l'élégance de la communication et à la clarté des idées véhiculées. De l'autre côté, pour définir la particularité persuasive du jeu vidéo, il convoque l'une des caractéristiques fondamentales de l'informatique qui est la procéduralité que l'on peut définir suivant Murray dans *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* comme la capacité de l'ordinateur « d'exécuter des séries de règles » dans le but « d'incarner des comportements complexes et contingents » ([1997] 1999, p. 71-72). La mise en place de ce pairage conceptuel oriente Bogost vers la définition suivante : « *procedural rhetoric* is the practice of using processes persuasively, [...] its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming » (2007, p. 28-29).

morale de la juste guerre, la ruse rhétorique desdits glitcheurs s'approprie l'artefact pour co-organiser le sculptage social d'une strate d'objection supplémentaire. Cette dernière démarque un argument processuel plus explicite où l'attitude dissidente de contre-jouabilité cherche dans l'exode une alternative au militarisme du corps politique vidéoludique. Par la désobéissance ludique face aux règles du système (de jeu) militaire, les usagers réaffirment leur subjectivité d'individu souverain en exprimant leur libre arbitre à l'unisson. L'exploit-tactique potentialise une objection de conscience face aux justifications de la guerre, une indiscipline corporelle face au contrôle protocologique ainsi que l'expression d'un système de valeurs différencié par des principes de liberté, de recherche d'alternative et de préservation de l'intégrité.<sup>33</sup> Devant un tel geste d'évasion et de redirection du corps politique façonné par *Call of Duty : Modern Warfare 2*, il importe de rappeler les réflexions que pose de Sicart au sujet des limites de la rhétorique procédurale dans son article *Against Proceduralism* :

Play is not only a performance. Play does not only include the logics of the game – it also includes the values of the player. Her politics. Her body. Her social being. Play is a part of her expression, guided through rules, but still free, productive, creative. Without the openness of play, the player cannot express or explore their ethics, their politics (2011).

La torsion des règles par le glitche est l'occasion de réaménager la marge d'appropriation du jeu afin de se prémunir d'une expressivité idéologique personnelle à partir de laquelle prendre part au spectacle des possibles ludo-politiques. La reconfiguration du scénario par les acteurs dudit spectacle alimente la réalisation d'une prise de conscience et d'un détournement de la position d'assujettissement vidéoludique dans laquelle se trouve la communauté de pratique. Manifestement, le théâtre improvisé de l'acte de désertion tout juste analysé a opéré une

---

<sup>33</sup> J'attire l'attention sur la ligne de prolongement anti-militariste reliant le dadaïsme, la performance fluxienne *Play it by Trust* (Ono, 1966), les œuvres d'art vidéoludique *The Velvet-Strike* (Schleiner, Leandre et Condon, 2002) et *dead-in-iraq* (DeLappe, 2006-2011) ainsi que la désertion de « No Russian » par les chasseurs de glitches de *Call of Duty : Modern Warfare 2*. Les croisements manifestent entre les séries culturelles de mon tracé artistique (chapitres 4 et 5) et de mon tracé politique signalent que le rapport à la guerre est le signe-trace d'une unité de signification importante de la matrice techno-épistémique « glitche ». Mon approche anarchéologique autorise un discours de présence à propos de cette unité qui fait écho dans l'artefact sur le mode d'un appel à la paix, d'une considération humaine pour les ravages de la guerre et d'une revendication pour la résolution démocratique des conflits. Inversement, les exploitations compétitives et militaristes des glitches de l'Empire comme le "quick scoping" portent plutôt les signes-traces des allégeances fascistes retraçables dans la fascination esthétique du Futurisme italien pour la violence, la vitesse, la domination et l'efficacité machinique. En insistant sur les manières dont ces enjeux reliés à la guerre se reflètent dans mon objet d'étude, il devient possible d'articuler une critique des manières dont les gestes d'appropriation et d'exploitation de la contre-jouabilité se positionnent face aux postures idéologico-politiques du militarisme, qu'il s'agisse d'opposition ou de conformité.

activation culturelle dans la culture vidéoludique réseau. L'influence préfigurative de cette forme de contre-jouabilité a donné lieu à un jeu social transformateur en différé qui s'est traduit par la reproduction et le partage social du glitche à plus grande échelle. Encore une fois, les mots de Sicart permettent de clarifier la situation ludo-politique du corps du glitcheur qui fait « glitche » au regard de la rhétorique procédurale (rappelons au passage l'idée de Apperley [2013] stipulant que le corps du joueur est un glitche vis-à-vis du contrôle systémique) :

To write against procedurality is to sing the body, the presence, the player. Against procedurality an army of players stand and *play*, breaking the rules, misunderstanding the processes, appropriating the spaces of play and taking them somewhere else, where not even the designer can reach. Against proceduralism is a player who wants to *play* (2011).

Dans la pensée de Galloway et Thacker, la désertion peut également prendre une tournure existentialiste qui se retrouve également au cœur de la notion de dérive psychogéographique. Selon eux, l'évasion du corps politique est l'occasion d'une reprise de contact transcendantal avec la matrice commune et humaine de l'être. La confrontation avec l'infinitude du chaos potentialise un retour vers un état naturel et originaire d'existence (voire de non-existence) favorable à l'éclatement et à l'abandon de l'égo. Il en résulte une illumination de son propre abandon de soi à soi. Cette étape devient le point de départ d'une transformation profonde de l'identité en vue de sa réintégration au sein d'une totalité englobante :

Abandoning the body politic not only means leaving behind—or deserting—the military foundations of politics but also means a radical opening of the body politic to its own abandon. When the body politic is in abandon, it opens onto notions of the common, the open, the distributed (Galloway et Thacker 2007, p. 111).

En se déconnectant du réseau pour réaliser un pèlerinage introspectif et méditatif à l'intérieur de soi, l'individu débranché et hors-web peut migrer vers un état de non-existence à partir duquel explorer les fondements partagés de l'expérience humaine. Le sujet accède ainsi à une reformulation de sa souveraineté individuelle acquise par une reconnexion avec la source unificatrice du vivant qui est pré-constitutive de la raison, de l'entendement et de l'existence. Ce type d'exode constitue un mouvement de sacralisation de la vie, de communion avec le vivant et de revalorisation du commun. Il en résulte une ouverture vers une nouvelle forme d'abondance, de plénitude et de réunification à soi et à l'autre. En ce sens, le retrait vers la non-action, la sensibilisation à la fragmentation de l'être et l'abandon des quantifications de l'égo

contourne le régime de bio-pouvoir de l'Empire. Ce faisant, la désertion psychogéographique esquivé le contrôle protocologique des populations, évite les mesures d'identification universelle, se soustrait à la traçabilité numérique de soi, contourne l'esprit de productivité compétitive au sein des marchés et déroge de l'éthos de rationalité instrumentale préconisé par l'Empire.

L'analyse de la performance artistique *Evidence of Time Travel* (Leigh, Foxx, D'Agostino, 2014-) réalisée au chapitre 4 est un exemple riche de la manière dont le glitche peut participer à l'orchestration de tactiques de non-existence pour réfléchir l'ambiguïté de l'identité ainsi que la substance floue de l'être. On retrouve une expérimentation similaire dans le monde du jeu vidéo à travers un machinima (dépassant à ce jour les 9 500 000 vues) intitulé « Crushed between two portals experiment » (Crowbcats, 2016).<sup>34 35</sup> Cette œuvre a été créée à partir d'une modification du jeu *Portal* (Valve, 2007). *Portal* est une hybridation entre le jeu de casse-tête, de plateforme et de tir qui se joue en perspective à la première personne à travers le regard d'une héroïne silencieuse nommée Chell. Cette dernière incarne un sujet de laboratoire soumis à une suite de tests chapeauté par une intelligence artificielle appelée GLaDOS. Pour résoudre les épreuves, le joueur doit apprendre à maîtriser une arme nommée le *Portal gun*. Le fusil permet de tirer deux types de portails, l'un orange et l'autre bleu, qui sont interreliés visuellement et spatialement. L'objectif est d'appliquer lesdits portails sur les surfaces de l'environnement dédiées à cet effet afin de créer les circuits de téléportation nécessaires pour compléter les défis. Ces derniers impliquent notamment de créer des passages pour contourner des obstacles, de

---

<sup>34</sup> Je dois la découverte de cet exemple à mon collègue et ami Maxime Deslongchamps-Gagnon qui a eu la brillante intuition de me rediriger vers le machinima de Crowbcats suite à nos discussions sur le jeu vidéo et le glitche.

<sup>35</sup> L'analyse que je m'appête à réaliser du machinima de Crowbcats soulèvera des réflexions philosophiques qui résonnent de très près avec les questionnements explorés par *Evidence Of Time Travel*. Du point de vue de ma posture anarchéologique, la ligne de prolongement qui existe entre les deux créations pointe vers une autre continuité transhistorique et transmédiatique du glitche qui relie les séries culturelles du *glitch art* et de la chasse aux glitches vidéoludiques. Dès lors, il apparaît que les idées d'éveil spirituel et de prise de conscience se logent telles des *présences non présentes* au cœur de tous glitches. Dans la majorité des séries culturelles que j'ai étudiée à travers ma thèse, le glitche apparaît relié à un plan de réalité universel et archétypal vis-à-vis duquel il est en mesure d'exprimer des vérités profondes. Entre autres, on a pu observer que la matrice techno-épistémique du glitche offre des clés d'interprétation uniques à propos du substrat (im)matériel de l'identité humaine (quête identitaire des personnages de fiction du tracé imaginaire), de la nature de la mémoire individuelle et collective (œuvres du *glitch art* explorant la fragilité et la mutabilité des souvenirs), de l'inconscient collectif (le rapport aux fantômes et aux monstres dans les représentations horribles), du chaos entropique de l'univers (philosophie du bruit sous-jacente à l'ordre du visible et de la signification) et de l'origine ou de la destination de la conscience. Comme je le montrerai, le spectre de ces signes-traces continue de hanter les glitches vidéoludiques de « Crushed between two portals experiment ».

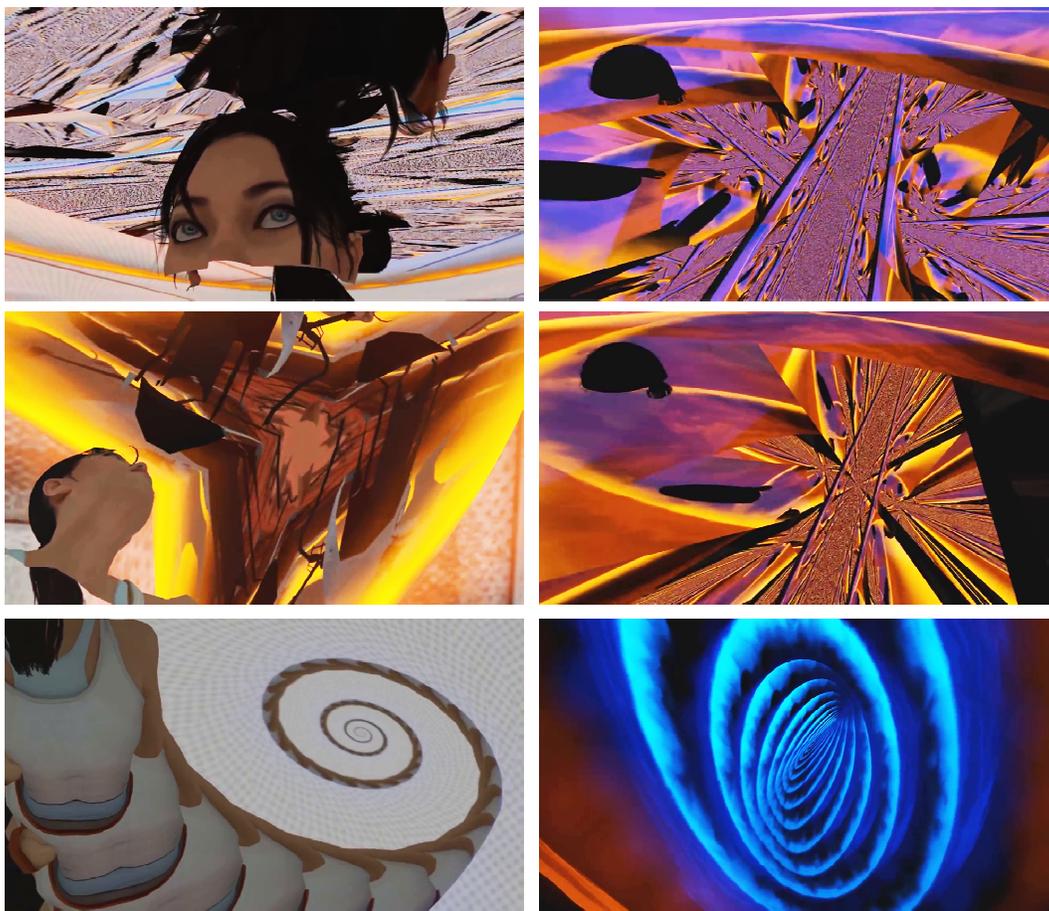
téléporter des objets, d'activer des boutons ou encore de cumuler de la vitesse pour effectuer des sauts vertigineux toujours dans le but d'atteindre une sortie menant vers un ascenseur.

Au fil de la progression, *Portal* révèle un sinistre récit d'aliénation et de dérapage éthique de l'intelligence artificielle. Chell apparaît comme un rat de laboratoire contrôlé pour apprendre à effectuer des tâches pré-scriptées de plus en plus complexes et dangereuses. En cours de route, celle-ci sera amenée à se rebeller. Dans un élan d'émancipation et d'autonomisation, la protagoniste tentera de s'évader du laboratoire et de détruire GLaDOS pour découvrir dans une révélation finale que même sa résistance était partie prenante de l'expérimentation destinée au perfectionnement d'androïdes militaires. En vertu de son discours critique portée sur les thématiques de l'Empire, *Portal* cadre sous l'étiquette des jeux de la multitude sur le mode du développement dissonant théorisé par Dyer-Witheford et de Peuter.

C'est dans ce contexte de tension narrative entre aliénation et libération que s'inscrit « Crushed between two portals experiment ». Le modificateur a configuré une carte de jeu minimaliste composée de trois éléments centraux. Premièrement, une plateforme horizontale, carrée et fixe montée sur un pilier et pointant vers le plafond. Deuxièmement, on recense une seconde surface plane du même format située vraiment plus haut et pointant vers le plancher. Celle-ci est parfaitement alignée avec la première plateforme en plus d'être ancrée sur un mécanisme d'abaissement à piston capable de faire descendre le plateau à toute vitesse. Troisièmement, on retrouve un bouton rouge sur un socle servant à activer le mécanisme à partir duquel provoquer l'entrechoquement violent des deux planités qui se font face.

La vidéo montre le glitcheur positionné au centre du premier podium localisé au rez-de-chaussée. L'utilisateur tire un portail sur la plateforme amovible placée en hauteur. Ensuite, dans un mouvement extrêmement rapide, il appuie sur le bouton et appose le second portail sous ses pieds. Chell est ainsi catapultée au cœur d'une violente collision entre les portails au sein de laquelle elle est prise entre deux localités non-existantes dans un cycle infini de téléportations sur elle-même. Maintenu en suspension dans ce paradoxe spatio-temporel, le corps de l'héroïne est l'objet d'un morcellement où les fragments sont dispersés à travers un déferlement de glitches graphiques qui rappellent l'esthétique du fractal. On voit Crowbeat manipuler délicatement la caméra virtuelle à la première personne (accompagnée d'effets de

grossissements réalisés au montage) afin de générer un flux de motifs kinesthésiques abstraits. La monstration expose des assemblages chaotiques de rayures amalgamant l'orange, le bleu, le blanc et le beige qui correspond à la palette de couleurs des objets ludiques de *Portal*. Le corps de Chell et le mimétisme de l'image sont l'objet d'une fragmentation qui fait éclater la représentation en parcelles inégales qui se miroitent entre elles à l'infinie. Par conséquent, on dénote des répliques éternelles de lignes étirées, de visages incomplets, de spirales, de têtes déchirées, de courbes entrecoupées, de bras, de points de fuite kaléidoscopiques et de surfaces planes rejoignant un horizon non-mimétique (Fig. 10.4).



**Figure 10.4 :** Captures d'écran du machinima « Crushed between two portals experiment » (Crowbcatt, 2016).

En réponse au récit de développement militaire, d'assujettissement cybernétique et de fausse émancipation configuré dans *Portal*, la création de Crowbcatt amène ce jeu de la multitude sur le terrain de la contre-jouabilité paralogique par l'entremise de la désertion

psychogéographique. Cependant, le nomadisme que fait rayonner le créateur obtient ses qualités transgressives par un exode du corps politique militarisé orienté vers l'intérieur. Tout le monde de jeu navigable est soudainement contracté et condensé en un seul point de singularité sans extériorité (l'entre-monde des deux portails fusionnés) de sorte que le glitcheur et le spectateur sont forcés vers un retrait introspectif et méditatif. Dans cet exemple, l'exploit-tactique de non-existence échappe au contrôle protocologique par la défiguration du personnage-joueur et par l'abandon du figuratif. Ladite défiguration marque l'échec d'une régulation systémique de la jouabilité et de l'interprétation qui ouvre sur un ailleurs où les jeux de l'Empire n'ont plus d'emprise.<sup>36</sup> Inspirés des travaux de Lyotard, Galloway et Thacker posent cette terre sans homme (*no-man land*) comme un site de résistance permettant d'aller au-delà de la représentation puis de dépasser l'entendement : « c'est le domaine du "sublime" contemporain dans les arts, le site même de la découverte de ce qui est au-delà de la représentation, de ce qui se trouve au-delà de la pensée humaine elle-même » (2007, p. 141).

L'évasion au sein de cet espace non-humain est l'occasion de se dérober à la surveillance et à la quantification de l'individualité. Par le fait même, elle vient interroger l'invisible et l'incompréhensible, c'est-à-dire la substance de l'existence et le substrat matériel du monde. La dématérialisation du corps de Chell qui se dissipe dans le chaos bruyant et infini des abstractions fractales lève le voile de l'aura du numérique et donne accès à un ensemble de questions à propos de ce qui existe avant, au-delà et après la vie humaine. Où se situe le corps meurtri de Chell et où les fragments sont-ils téléportés? Est-ce que l'héroïne meurt, renaît ailleurs, patiente dans un entre-deux ou existe dans un état quantique superposé et intriqué où elle est à la fois morte et vivante? Quel est le support incarné de la conscience perceptive qui simultanément habite, regarde et subit la dissolution du corps? Qu'est-ce qui se perd ou qu'est-ce qui est laissé à l'abandon lorsque survient la mort ou que se forme le vivant? Qu'est-ce que ce désassemblage révèle sur le corps, la conscience, l'âme, l'identité, l'égo, etc.? Qu'est-ce qui précède, succède ou dépasse l'expérience phénoménologique humaine? Quoi comprendre des liens formels et colorimétriques entre l'infiniment petit du fractal et l'infiniment grand du corps qui flotte dans une sorte de vide cosmique? Qu'est-ce que ce vertige sublime raconte à propos de la corrélation

---

<sup>36</sup> Je me permets d'insérer un glitche orthographique dans le mot « emprise » que j'écris avec un « R » et un « S » inversés pour signifier que le geste multitudinal de la désertion opère un renversement de l'emprise de l'Empire.

entre le chaos entropique de la nature et l'ordre mathématique du signe calculé par l'ordinateur?<sup>37</sup>

La contre-jouabilité paralogique se présente comme l'occasion d'un exode spatial, informationnel et psychogéographique où la désertion du corps politique militarisé donne accès à un plan d'existence à la fois personnel et universel qui n'est pas médiatisé ni contrôlé par l'Empire. Le glitche incarne l'opportunité de contourner l'aura du numérique pour explorer et critiquer la matérialité non seulement des œuvres vidéoludiques, mais aussi de l'expérience humaine qui perçoit, manipule et crée les choses du monde. L'émergence de questionnements existentiels, d'investigations *anarchéologiques*, d'explorations critiques et d'expérimentations nomadiques auprès de la fabrique matérielle et sociale des jeux incarne des initiatives de désertion propres aux jeux de la multitude et auxquelles contribue intimement le glitche. Pour référer à la localité de ce cas de glitches graphiques dans la figure 10.1, on peut affirmer que l'acte de produsage de Crowbat s'apparente à une forme de redirection du message de *Portal* avec néanmoins un fort ancrage dans la zone de l'exploration puisque la modification de jeu et le machinima rendent caduc le caractère ludique de l'œuvre d'origine.

La portée contreprotocologique du glitche ne se limite pas qu'à l'esquive psychogéographique dans les marges du jeu. Par moment, elle s'articule de manière plus confrontationnelle. La contre-jouabilité paralogique auprès des protocoles peut servir à brouiller les usages idéaux et à bloquer leur programme idéologique. De tels courts-circuits ergodiques ont le potentiel de générer une réflexion critique sur le caractère ludo-politique des jeux et des formules comportementales que ces derniers mandatent (et que les joueurs sont amenés à intérioriser mentalement et corporellement).

---

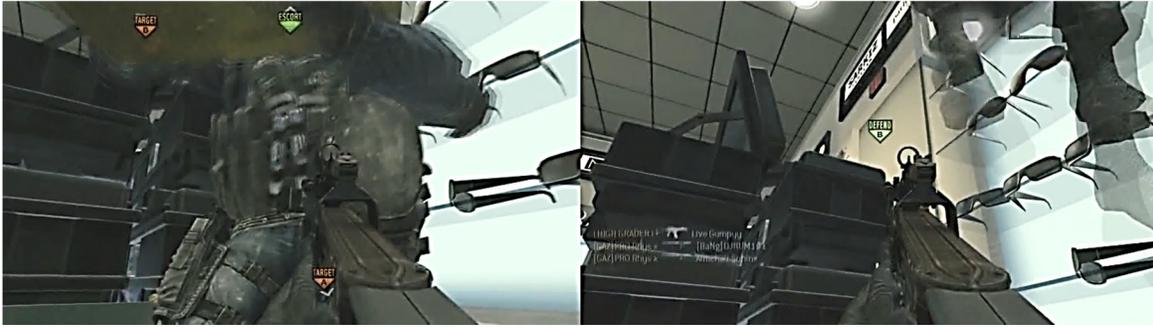
<sup>37</sup> La densité existentielle et métaphysique de ces interrogations ne fait qu'effleurer la profondeur des sujets de conversation philosophiques déclenchés par la création de Crowbat. Un recensement des fils de discussion à propos de la vidéo sur YouTube et sur Reddit (voir Asmundr, 2016) indique que le phénomène représenté dans le machinima a suscité plusieurs interventions à propos de la multidimensionnalité de l'univers, de la singularité des trous noirs, de la matérialité du continuum espace-temps, de la physique quantique, de la place de l'être dans l'univers, des secrets de l'existence, de la source de la conscience et de la destination de l'âme après la vie. La manifestation de ces raisonnements corrobore le potentiel de révolte métaphysique que Demeilliez (2016) attribue au glitche et qui se dénote à travers la qualité de finalité-sans-fin que Robert (2013) attribue à l'artefact.

### 10.3.2.2. Hypertrophie

Pousser le contrôle protocologique dans ses extrêmes définit un autre geste politique capable de critiquer les réseaux. L'exploration des excès, le bombardement d'informations inutiles, le gaspillage temporel et l'engorgement par le bruit ergodique représentent d'autres tactiques dégénératives proprement informatiques et informationnelles. En se référant aux motivations singulières que Meades attribue à la farce vidéoludique, il est possible de concevoir cette forme de contre-jouabilité paralogique dans l'optique d'un exploit contreprotocologique à valeur hypertrophique :

Another worthwhile consideration is the intentionality, and thus replication/extension and risk, of the grief-play act, the domination of players in a manner sufficiently disruptive and therefore *costly in terms of player time and effort* for it to have a meaningful negative impact on play. Examples might include preventing or restricting play, destroying items or statistics that have taken considerable time to accrue, or making the play environment so hostile or distracting that play is diminished or compromised (Meades 2015, p. 55; je souligne).

Dans une vidéo YouTube intitulée « GET OUT OF MY WAY! - MW3 Trolling Griefing Rage » (2012), un trouble-fête surnommé GeneralMinus s'approprié une règle constitutive du mode multi-joueur en ligne de *Call of Duty : Modern Warfare 3*. Le protocole en question stipule que les modèles tridimensionnels des avatars demeurent solides et imperméables l'un par rapport à l'autre. Le farceur récupère cette logique de collision afin de mettre en œuvre un glitch de navigation à avantage nul et à visibilité élevée. Dans le machinima en question, le troll attend que l'un de ses coéquipiers se loge dans un coin pour prendre couverture. Ensuite, il se positionne immédiatement derrière son allié et il couche son avatar à plat ventre sur le sol afin d'obstruer le passage. Bien que sur le plan de la vraisemblance il y ait amplement d'espace pour enjambrer le glitcheur couché au sol, le contrôle protocologique du système empêche la victime de sauter par-dessus l'obstacle (Fig. 10.5). Ce faisant, GeneralMinus court-circuite toutes les possibilités de déplacement de ses partenaires en privilégiant toujours les joueurs les plus performants. Les gestes de poussées, d'entrechoquement et de virages imposés aux victimes viennent hypertrophier les protocoles de jeu. Cette excroissance anormale de l'expérience découle littéralement de bousculades dans les coins et de vifs retournements kinesthésiques par lesquels la cible du troll tente désespérément de fuir l'embuscade absurde et fluxienne pour refocaliser son attention sur la victoire.



**Figure 10.5 :** Glitche de navigation réalisé dans *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011). Le farceur est couché à plat ventre derrière un de ses coéquipiers en situation de couverture dans un coin. L'image de droite montre la victime tentée en vain de sauter par-dessus le glitcheur. Emprisonné de manière absurde dans cet espace contigu, le soldat vulnérable est rapidement éliminé par un tir ennemi. Source : GeneralMinus (2012).

Lorsque les alliés demandent à l’amuseur virtuel de leur céder le passage, le blagueur leur répond différentes incohérences par rapport au contexte du jeu. Par exemple, il rétorque qu’il suffit de bondir par-dessus le corps de son avatar en disant qu’il y a suffisamment d’espace pour ce faire. À d’autres moments, il prétend que la victime abuse d’un emplacement stratégique qui lui est normalement réservé par habitude. Ailleurs, il maintient que le blocage sert de punition pour réprimander une attitude toxique ou encore un style de jouabilité individualiste de type « campeur » qui n’aide pas suffisamment l’équipe. En rendant ses camarades complètement impuissants et vulnérables tout en justifiant son geste de manière illogique, il s’assure de provoquer l’élimination des prisonniers, de faire perdre son équipe et de susciter des réactions de colère. Le bruit ergodique émanant de la situation se transpose aussitôt en vacarme sonore : cris de rage, hurlement d’insultes, distorsion dans le microphone, engueulade cacophonique, éclat de rire des témoins, etc. Cette forme de contre-jouabilité paralogique cadre dans l’optique de l’hypertrophie en vertu de la manière dont les aberrations inter(ré)actionnelles participent d’une logique d’encrassement technologique, d’improductivité cybernétique, d’entrave à la force productive de jouabilité et, par extension, d’une dévaluation du capital de jeu des victimes.

En détournant les intentions auteuriales, les protocoles systémiques et les standards de jouabilité, GeneralMinus confère au glitche des qualités hypertrophiques, rhétoriques et politiques en tant que « brouilleur culturel » (*cultural jammer*). Dans son ouvrage *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), Jenkins renvoie l’idée de brouillage culturel à tous « efforts des organisations de terrain pour insérer du “bruit” dans le processus de

communication en remettant en question ou en perturbant le flux corporatif des médias » (p. 322). La farce vidéoludique représente une forme de brouillage culturel par excellence. Elle illustre de quelle manière les glitches de la multitude peuvent alimenter des exploits-tactiques pour brouiller le flux du signal vidéoludique, vandaliser l'expérience optimale, subvertir l'idéologie des jeux de l'Empire, critiquer l'attitude corporatiste et consumériste des joueurs compétitifs et corrompre le contrôle protocologique qui régule l'action sur les axes du divertissement militaire, du ludo-capitalisme et du néolibéralisme. Pour approfondir ce raisonnement, je me tourne vers un article de Snider, Lockridge et Lawson intitulé « Challenging the Rules and Roles of Gaming : Griefing as Rhetorical Tactic » (2012). Cette contribution permet de clarifier les relations entre la farce vidéoludique, le glitche comme outil rhétorique et le bruit ergodique comme mode de brouillage culturel. Selon les auteurs, cette manière de contre-jouer constitue un geste profondément politique :

We've conceptualized griefing as *rhetorical tactic*, as a means of challenging FPS conventions and maneuvering within rather rigid developer-driven strategies and rule systems. And we believe that griefers, regardless of motivation, are working within larger power system and discursive structures, rejecting game guidelines and norms (2012, p. 296; je souligne).<sup>38</sup>

Les bogues non-bloquants, la régularité des systèmes de règles et la redondance des conventions génériques sont les principales munitions du trouble-fête. Le détournement savant et métaludique de ces éléments systématisés permet au farceur d'opacifier l'idéologie militariste du FPS et de soumettre ses formations subjectives et sociales à des observations critiques. Les trois auteurs condensent sous l'expression « victoire-au-foyer » (*win-focus*) l'ensemble des principes idéologiques qui sont la cible critique de cette tactique rhétorique. La victoire-au-foyer désigne une manière d'interpréter et de manipuler les signes structurés par le complexe de divertissement militaire. Autrement dit, le FPS modélise une position de sujet caractérisée par la masculinité militarisée (agression, violence, compétition, misogynie, homophobie, etc.), le tribalisme guerrier, la domination d'espaces autres (conquête, colonialisme, impérialisme, globalisation, etc.) ainsi que l'obéissance du soldat-citoyen. Ces modalités idéologiques forment un regard militarisant et utilitariste qui évalue chaque élément du jeu (accessoires, décors, localités, paysage, etc.) en fonction de son potentiel d'attaque ou de défense. Cette attitude

---

<sup>38</sup> Je note que Snider, Lockridge et Lawson emploient les notions de *tactique* et de *stratégie* en s'appuyant sur les travaux que j'ai déjà cités du philosophe de Certeau.

interprétative et interactionnelle est également conditionnée par une logique mathématique calculant chaque situation de jeu et chaque instance de coordination sociale (conversation vocale, jeu d'équipe, entraide) en matière de récompenses, d'accumulation de points, de trophées, de volonté de triomphe, de fluctuation statistique, de progression individuelle et de réputation sociale. Le travail du troll est alors de « perturber l'accent compétitif sur la victoire » afin de « déplacer le centre d'intérêt du jeu vers un but différent » (2012, p. 294), notamment sur l'idée de contre-productivité :

Here, the work of the griefer is productive: it offers new ways of being in the game, it presents new goals that are in tension with the game's pre-defined goals, and it uses genre conventions to resist the genre. Hush gameplay also completely dismisses the win-focus and scoring conventions by not allowing either team to win, working toward an ideal score of zero. In short, it seeks to address and reevaluate the ideological assumptions in the game that posit what is good (2012, p. 295).

Les excès hypertrophiques de rage provoqués et recueillis par GeneralMinus sont le produit d'un sentiment vexatoire vécu à la suite du brouillage culturel de l'idéologie et de la mise en acte de la victoire-au-foyer. En bloquant le passage aux meilleurs membres de son unité, le glitcheur empêche les joueurs-soldats d'obéir aux exigences militaires du combat, de dominer l'adversaire, de cumuler des points, d'améliorer leur ratio élimination/mort, d'acquérir des trophées, etc. Ainsi, l'interruption de la victoire-au-foyer par le bruit ergodique articule une tactique rhétorique anti-compétitive et anti-militariste ayant pour effet de rediriger radicalement le flux néolibéral et impérialiste de la jouabilité. L'objectif n'est plus d'exterminer l'ennemi, de cumuler des points, de grimper au classement, d'améliorer ses armes et son équipement, de tirer sur des amas de pixels déshumanisés, de conquérir l'espace de jeu, ni de triompher du conflit armé. Le centre d'intérêt est réaligné sur la négociation humaine, les contours de la matérialité vidéoludique ainsi que les visions du monde exprimées à travers les systèmes, les représentations et les pratiques culturelles. Les contingences du glitche questionnent la fixation émotionnelle sur l'accumulation ou la perte de marchandises immatérielles convoitées uniquement pour leur valeur d'échange en matière de capital de jeu et de prestige social. La dissolution de la cohérence souligne le zèle avec lequel les joueurs s'investissent dans le conflit pour posséder et exhiber de telles marchandises.

Le bruit ergodique provoqué par l'imposition d'une virevolte paidienne qualifie alors un acte de brouillement paralogique destiné à ridiculiser le respect fanatique de l'auteurialité procédurale et l'adhésion obsessionnelle au modèle du joueur implicite de *Call of Duty*. Ce faisant, le glitche hypertrophie puis paralyse la rhétorique procédurale codifiée à travers les structures de design, les objectifs de jeu, les affordances des pièces, les éléments fictionnels, les trajectoires narratives (im)possibles, etc. Par le fait même, l'inter(ré)action brutale face à la production de non-sens révèle les positions idéologiques, les stratégies interprétatives et les habitudes interactionnelles qui sont commandées par les jeux de l'Empire (soldat obéissant, dominateur, conquérant, vainqueur, riche capitaliste, etc.) puis intégrées par les joueurs compétitifs. À cet égard, Meades ainsi que Snider, Lockridge et Lawson partagent une même idée admettant que la farce vidéoludique constitue « une réaction soit contre le comportement des joueurs individuels, soit, autrement, contre un concept abstrait et généralisé du joueur » (Meades 2015, p. 61). En s'acharnant à obstruer les participants les plus performants et ceux qui privilégient la technique du campeur, GeneralMinus « confronte les autres joueurs à la nature apparemment arbitraire de la signification du style de jeu traditionnel » (Snider, Lockridge et Lawson 2012, p. 291).

En court-circuitant l'aura du numérique qui obscurcit la teneur idéologique inscrite dans la matérialité du système de jeu, des codes du FPS et des styles de jeu normés de *Call of Duty: Modern Warfare 3*, l'exploit-tactique rhétorique de GeneralMinus « attire l'attention sur la manière dont les sujets sont formés dans ces environnements numériques, mais invite également un potentielle de redéfinition pour de nouvelles formations subjectives et de nouveaux modèles d'être dans le jeu » (2012, p. 279). Les formations subjectives alternatives mises en actes par le trouble-fête proposent de nouvelles manières d'être dans les jeux de l'Empire. Elles encouragent l'adoption d'une posture anarcho-punk profondément désobéissante, provocatrice et ironique qui préconise un engagement métaludique, critique et subversif.<sup>39</sup> L'autorité protocologique des

---

<sup>39</sup> Aux côtés de la *présence non présente* de l'hacktivisme, je dénote les signes-traces du mouvement punk et de l'idéologie anarcho-communiste dans les formes de contre-jouabilité paralogique du glitche. Cet héritage adjoint ici dans l'expression « anarcho-punk » s'observe en vertu de plusieurs résonances, notamment la transgression comme identité, les pratiques du faire soi-même (DIY), l'anti-conformisme, l'anti-autoritarisme, le recours à l'action directe (vandalisme, sabotage, violation de la propriété privée, etc.), la primauté de la liberté individuelle ou encore la festivité hostile du carnaval. Le tracé artistique que j'ai construit aux chapitres 4 et 5 justifie davantage ces parallèles, entre autres par la possibilité de repositionner le glitche vidéoludique dans la continuité anarchéologique du dadaïsme, de Fluxus et du *glitch art*. Ces trois courants d'avant-gardes partagent avec le punk,

systèmes est l'objet d'un sabotage sémiotique et anti-autoritaire désireux de libéraliser les usages et de maximiser l'autonomisation des utilisateurs. Le conformisme comportemental est rejeté au profit d'une expérience destructrice, indisciplinée, autogérée et poétique. L'élite de joueurs compétitifs devient la cible d'intervention les ramenant à leur statut d'individu ordinaire en s'opposant à leur style de jeu matériellement conditionné. L'accumulation capitaliste de richesses et la culture de la marchandise sont perverties par une économie du gaspillage qui gâche l'investissement de temps et d'effort à travers la victoire-au-foyer. Le caractère individualiste, consumériste et formaté d'une jouabilité néolibérale est l'objet d'un traitement satirique qui expose son caractère conservateur, inauthentique et déshumanisant. L'engorgement dysfonctionnel érode l'aura du numérique et force la réintégration de considérations pour le caractère matériel, humain et social de l'expérience vidéoludique. Cet exemple réoriente la jouabilité sur des querelles métaludiques ouvrant la réflexion sur le cadre normatif de l'œuvre redirigée. Je relate ce cas extrême de redirection ludo-politique en positionnant le glitche de navigation de GeneralMinus complètement dans le coin supérieur gauche de l'hémisphère nord-ouest de ma carte (Fig. 10.1). J'ai décidé de loger la bulle blanche concernée à cheval entre les strates de l'usage et du produsage pour signifier que les ruses de contre-jouabilité documentées par le trouble-fête sont destinées à être visionnées et partagées. Ce faisant, cette production de machinima constitue une invitation au réemploi et elle participe à la création et à la propagation d'usages vidéoludiques alternatifs.

Le potentiel critique et politique attribuable à la poésie du glitche n'est donc pas qu'une affaire de désertion. Il repose aussi sur un contre-usage des protocoles, un blocage des routines conditionnées, une imposition d'anomalies interprétatives et un rayonnement d'une improductivité informationnelle, performative et économique. Le glitche rejoint ici le projet des jeux de la multitude par l'entremise d'un anti-Taylorisme, d'une redéfinition des expériences possible, d'une libéralisation du jeu comme processus, d'une dérégulation physico-cinétique de la jouabilité et d'une abolition de la propriété intellectuelle. Dans l'optique de la farce vidéoludique, le glitche s'est montré favorable à la contestation de l'obsession de la victoire et des possessions de marchandises vidéoludiques. Sous d'autres circonstances, les exploits-

---

l'anarchisme et la paralogie du glitche des principes comme la rébellion, le rejet des élites bourgeoises, le refus des hiérarchies autoritaires, la socialisation des matériaux culturels et la subversion des règles et des codes.

tactiques articulés autour des glitches de la multitude peuvent servir à encrasser et à rediriger les activités commerciales déloyales des compagnies.

### 10.3.2.3. Désobéissance sémiotique

Dans son ouvrage sur le glitche, Betancourt explique que la force productive de travail au sein du capitalisme numérique se structure et se régule par l'entremise de protocoles sémiotiques. La notion de paralogie a bien montré que le potentiel de résistance du glitche repose sur le sabotage des systèmes de signes, la redirection de la production de sens et l'émancipation autonomiste de l'interprétant ou de l'interacteur. Au sein de contexte différent, l'appropriation paralogique du glitche peut dépasser les confins de la démocratie sémiotique.<sup>40</sup> Dans son article « Between Semiotic Democracy and Disobedience: Two views of Branding, Culture and Intellectual Property » (2012), Katyal s'intéresse à ce dépassement qu'elle étudie par l'entremise de la notion de « désobéissance sémiotique ».

Cette forme de protestation prolonge l'idée de démocratie sémiotique en insistant sur l'interruption et l'occupation de la propriété intellectuelle (plutôt que l'appropriation des représentations). L'idée est de transgresser « [the] sovereign boundary of corporate property [...] and transforms it into a sort of “public” property open for dialogue and discussion, an entity that is non-sovereign, borderless and thus incapable of excluding alternative meanings » (2012, p. 59). Cette entrée par effraction peut s'effectuer au sein d'espace sémiotique tangible où circulent des idées clés (Katyal analyse le cas de *Occupy Wall Street* sous cet angle). Elle peut aussi s'articuler autour de la violation informationnelle des secteurs privés du cyberspace via des formes d'hactivisme telles que le piratage informatique, le travestissement identitaire, le vandalisme numérique (défiguration de sites web), le détournement du trafic web, les attaques

---

<sup>40</sup> La démocratie sémiotique est une notion chérie par les études de fans qui découle des réflexions de Fiske proposées dans *Television Culture* (1999). Comme l'explique Katyal (2012, p. 52-57), ladite notion renvoie à la démocratisation de l'usage des symboles qui est à l'origine d'une autonomisation des publics de fans. La démocratie sémiotique se retrouve alors aux fondements de la culture participative puisqu'elle octroie à l'utilisateur le droit de résister, de subvertir et de re-sémiotiser les contenus culturels. Cette forme de démocratie confère une plus grande souveraineté de consommation et d'expression aux citoyens vis-à-vis du contrôle autorial et de la propriété intellectuelle des corporations. Elle leur permet de participer à la conversation et à la construction des significations culturelles. Au cœur de la démocratie sémiotique, on remarque dès lors différents modes de réinterprétation et de re-signification tels que le copiage, la modification, le collage, le remixage, la parodie et le commentaire critique.

par déni de service ou encore les occupations virtuelles.<sup>41</sup> Dans le domaine du cyberespace, les exploits-tactiques de désobéissance sémiotique sont de nature contreprotocologique dans la mesure où ce sont les protocoles sémiotiques régissant l'accès à l'information ainsi que la mobilité des données qui sont enfreints. Le but derrière ces gestes de confrontation « is to interrupt, disrupt and replace the speech of the corporate entity with that of the disenfranchised consumer » (2012, p. 61). En ce sens, la désobéissance sémiotique désigne un acte de protestation pro-utilisateur, anti-corporatiste et anti-consumériste « [qui] se concentr[e] sur la “correction” du marché en donnant préséance à certaines idées plutôt que d'autres » (2012, p. 60).

Dans la culture du FPS, un exemple incontournable de désobéissance sémiotique nourri par le glitche se démarque à travers le cas des « Nobles 14 » ou des « Final Few ». Ces deux étiquettes renvoient aux 14 glitcheurs récalcitrants qui ont tenté de résister à la fermeture de la portion multi-joueur en ligne de *Halo 2* en présentant ce choix commercial comme une stratégie malhonnête de production d'obsolescence orchestrée afin d'inciter le passage à la Xbox 360 et de préparer les ventes du prochain *Halo : Reach* (Bungie, 2010). Le 5 février 2010, la compagnie Microsoft annonçait qu'en date du 15 avril 2010 elle procéderait à la fermeture de son service « Xbox Live » pour la console Xbox et les jeux afférents. Cette décision est justifiée de la sorte : « I wanted to let you know that on April 15, 2010 Microsoft will discontinue Xbox LIVE service for original Xbox consoles and games, including Xbox 1 games playable on Xbox 360. [...] We did not make this decision lightly, but after careful consideration and review we realize that this decision will allow us unprecedented flexibility for future features » (Hryb cité dans Plunkett 2010). Les jours précédents la clôture du service, des amateurs de *Halo 2* se connectèrent dans les environnements multi-joueurs en ligne du FPS éponyme pour jouer leurs dernières parties. Dans la nuit du 15 avril 2010, des centaines de joueurs nostalgiques finalisaient des affrontements finaux avant de se déconnecter pour de bon. Après minuit, il était impossible de se reconnecter. Cependant, 14 joueurs ont découvert un glitche de processus à avantage neutre

---

<sup>41</sup> On observe entre l'hacktivisme et l'anarchisme des tactiques de résistance commune. Dans son ouvrage *Anarcho-Syndicalism. Theory and Practice* ([1938] 2004, p. 73-88), Rocker recense les méthodes révolutionnaires prônées par les anarchistes. Il relève notamment l'éducation sociale des travailleurs, le rejet du parlementarisme bourgeois, l'action directe, la désobéissance civile, la grève, les manifestations dans l'espace public, le boycottage, la propagande anti-militariste, l'occupation et le sabotage industriel. L'hacktivisme opère une transposition de ces méthodes dans la sphère publique du web.

et à visibilité très élevé. Une faille dans le contrôle protocolique du réseau permettait aux joueurs connectés avant minuit de demeurer en ligne au-delà de minuit sans être expulsés. Les Nobles 14 sont ces derniers fans ayant décidé de s'approprier la contingence processuelle pour réaliser une occupation virtuelle, résister aux abus de la propriété intellectuelle et maintenir en vie le mode multi-joueur de *Halo 2*.

Deux semaines après la clôture du service, l'acte de désobéissance sémiotique perdure. Pour dissuader les glitcheurs hacktivistes et les inciter à abandonner leur lutte contre la propriété privée, Microsoft a offert des accès anticipés à la version bêta de *Halo : Reach* dont la sortie officielle était prévue plus tard dans l'année :

A small band of a committed few, engaged in a battle against insurmountable odds. It's not Noble team from Halo: Reach, it's the final, passionate few who are still playing Halo 2. We wish them the best in their battle against time. Their tremendous exhibition of courage and commitment makes them ideal candidates for Noble team and therefore we are working to ensure they have everything necessary to participate in the Halo: Reach beta (Microsoft citée dans Good 2010).

Malgré cette tentative de persuasion du conglomérat embêté, l'acte de résistance s'est prolongé 26 jours au-delà de la date butoir. Le 10 mai 2010, *Agent Windex* fut déconnecté automatiquement à 7h00 de l'après-midi (heure du Pacifique) suivi de l'éviction de *Apache N4SIR* autour de 11h00. Ce fut officiellement la fermeture du service multi-joueur de *Halo 2*.

En bloquant l'interruption jugée prématurée du support Xbox Live, l'occupation virtuelle « made it more costly for corporations to advertise and protect the identity behind their products and images, because of the skillful way the movement engendered a deep and widespread critique of the corporate world » (Katyal 2012, p. 61). À ce titre, l'efficacité de l'intervention des glitcheurs s'est dénotée à travers les stratégies discursives déployées par les représentants des jeux de l'Empire pour faire accepter une décision d'affaires motivée par le profit et diamétralement opposée aux affectes de leur clientèle. Pour ne pas envenimer la situation, les entreprises ont dû se plier à l'événement et s'adonner à un délicat et sans doute coûteux exercice de relation publique. Ce faisant, elles ont été forcées de tolérer les occupants (plutôt que de les expulser sur le champ comme ce fut le cas avec les deux derniers occupants) et de laisser libre cours à l'expression d'un discours critique affectant négativement leur réputation. Pour contrôler les dommages causés à leurs images et arriver à leurs fins sans se

mettre à dos leurs consommateurs, les compagnies ont pris soin de reconnaître la légitimité et la noblesse du geste des Nobles 14 en plus d'offrir des compensations aux individus les plus touchés. Pour étouffer davantage l'affaire, Marc Whitten du service Xbox Live a habilement redirigé le débat sur les promesses du futur imminent en interpellant (à la deuxième personne du pluriel) les utilisateurs en tant que force sociale centrale au progrès technologique :

There's no greater example of the power of the Xbox LIVE community than the "Halo" franchise. "Halo 2" has had an amazing run on LIVE, with a dedicated community more than five years after launch and well into the next generation of consoles. It has fundamentally changed the way we play video games. And while it's difficult to see that run come to an end, the "Halo" franchise continues to act as the benchmark for multiplayer gaming in this generation, with "Halo 3," "Halo 3: ODST" and soon "Halo: Reach" on Xbox 360.

Your Xbox LIVE community has grown to 23 million strong. And as we look down the road, we'll continue to evolve the service with features and experiences that harness the full power of Xbox 360. To reach our aspiration, we need to make changes to the service that are incompatible with our original Xbox v1 games. We will contact the Xbox LIVE members directly impacted by this change and if this includes you, I encourage you to check your LIVE messages and associated e-mail account over the coming weeks for more details and opportunities. We view you as a partner in this process (Whitten cité dans Plunkett 2010).

L'analyse de ces frictions culturelles et commerciales dans l'optique de la notion de désobéissance civile montre que le glitche peut dynamiser des phénomènes démocratiques relativement complexes. Dans son ouvrage *A Theory of Justice* ([1971] 1999), le philosophe Rawls dédie un chapitre à la notion de désobéissance civile qu'il définit de la manière suivante :

I shall begin by defining civil disobedience as a public, nonviolent, conscientious yet political act contrary to law usually done with the aim of bringing about a change in the law or policies of the government. By acting in this way one addresses the sense of justice of the majority of the community and declares that in one's considered opinion the principles of social cooperation among free and equal men are not being respected (p. 320).

L'occupation virtuelle des 14 fans de *Halo 2* est bel et bien un geste non-violent et consciencieux réalisé en public pour le public et fidèle à la loi et aux règles du jeu. L'action directe s'est déroulée dans les environnements en ligne du service Xbox Live. Plusieurs des dernières parties de jeux ont été webdiffusées en direct toujours dans un souci d'interaction sociale et de partage du geste de désobéissance ludo-politique avec les membres de la communauté de pratique qui soutenaient la cause en tant que spectateurs. L'attention journalistique est à l'origine de plus d'une vingtaine d'articles couvrant l'événement. Le forum de discussion sur le site web de Bungie a également été au cœur de l'intervention.

Les glitcheurs paralogiques ont interpellé le sens moral de la communauté et de l'industrie pour tenter de consolider une mobilisation capable de freiner et de renverser l'extinction de l'une des œuvres pionnières du FPS multi-joueur en ligne sur console. L'amour du jeu, le respect de la mémoire culturelle et le mécontentement par rapport à l'interruption du service Xbox Live ont incarné les principales motivations ayant justifié le recours à la désobéissance sémiotique comme l'indique ce commentaire de Agent Windex :

You may ask why we did this. Everyone has their own reason, but mostly it was for the love, and memory of Halo 2. For some, it was to show the disapproval to Microsoft, for shutting off Halo 2 so we could have more friends on our friends list. (Which is apparently why they shut down the servers, and that update still hasn't happened!) (Agent 2012).

La portée impressionnante du geste de contestation dans l'opinion publique est hautement redevable de la sincérité avec laquelle les « Final Few » ont milité pour assurer la préservation d'une classique de l'histoire du jeu vidéo âgé de six ans seulement et qui d'ailleurs jouissait encore d'une popularité considérable.

Sur le plan de la tactique rhétorique, les occupants se sont portés à la défense du droit des consommateurs. Ils ont revendiqué un accès à la juste égalité des opportunités de jeu et ils ont dénoncé une entrave aux principes d'équité de consommation (tous les joueurs n'ayant pas nécessairement les moyens financiers de passer à la Xbox 360 et d'acheter les nouveaux jeux). Pour le formuler autrement, il a été question de résister à une décision d'affaires considérée comme injuste et productrice d'inégalités. En venant interrompre l'accès à Xbox Live ainsi qu'à une foule de contenus vidéoludiques sans justifications satisfaisantes, Microsoft venait amoindrir le pouvoir de l'individu de disposer de son autonomie culturelle. Le retranchement des libertés de connexion et d'organisation pour jouer ensemble fut interprété comme une violation des principes de coopération sociale et de participation volontaire entre des joueurs présumés égaux et libres. Considérant que plusieurs usagers utilisaient encore la console Xbox en plus de se prémunir de leur abonnement au service multi-joueur en ligne, la cessation des réseaux et des serveurs fut contestée en tant que stratégie commerciale irraisonnable, partielle et de mauvaise foi. Plutôt que d'opter pour la préservation du commun vidéoludique, la diversification des expériences possibles et la démocratisation des accès aux jeux pour le plus grand nombre, les entreprises ont plutôt forcé une technique de production d'obsolescence. Ce

faisant, elles s'assuraient de faire migrer les clientèles vers les nouvelles marchandises vidéoludiques à l'horizon du futur imminent, nommément la Xbox 360 et *Halo : Reach*.

L'occupation virtuelle des espaces sémiotiques de *Halo 2* régis par la propriété intellectuelle de Microsoft a été l'occasion de créer du dialogue, de refuser la pacification du consommateur, de protester contre la gestion opportuniste de la propriété intellectuelle et de désobéir au mode de gouvernance néolibérale de la culture. En défendant le droit à jouer au sein de ces cyberspaces privatisés (et à travers lesquels les utilisateurs ont investi de l'argent pour acheter des contenus téléchargeables tels que des paquets de cartes de jeu multi-joueurs), le glitche est devenu l'objet d'un jeu de la multitude. Celui-ci a donné lieu à un geste de protestation anti-consumériste et anti-corporatiste.<sup>42</sup> Par le fait même, c'est l'idéologie néolibérale des jeux de l'Empire qui fut la cible du discours. En s'opposant à « la manière dont le protocole influe et sculpte la vie elle-même » (Galloway et Thacker 2007, p 78), les glitcheurs ont résisté au télos du futur imminent par l'entremise d'une forme de « jeu transgressif » (Aarseth 2007) et de « jeu lent » (Ashton et Newman 2011). Ils ont critiqué les incitatifs poussant les joueurs à toujours désirer les nouvelles marchandises vidéoludiques et à fétichiser les prochaines innovations technologiques. On a pu voir cette philosophie marchande à l'œuvre dans la manière dont le conglomerat a tenté de mettre fin à la dissidence en offrant des accès bêta de *Halo : Reach* et en promettant l'ajout de nouvelles fonctionnalités. Le glitche a permis de contester cette approche affairiste en potentialisant une tactique rhétorique au sein de laquelle s'est exprimé un scepticisme à l'égard des justifications technologiques fournies par Microsoft. La tactique contreprotocologique a ainsi contribué à l'émergence de « critiques sophistiquées à propos de la relation entre la culture et la marchandisation corporative » (Katyal 2012, p. 62). Elle a alimenté une tentative de protéger le commun vidéoludique ainsi que l'autonomie des communautés de fans en défiant l'autorité déloyale de la propriété intellectuelle. Cet affront à chercher à contrecarrer la souveraineté que les compagnies exercent sur la culture vidéoludique, les activités de consommation, la mémoire culturelle et l'histoire des jeux. Le geste de contrejouabilité paralogique s'est efforcé en vain de rediriger un modèle d'affaire capitalisant sur la

---

<sup>42</sup> Cet exemple rejoint et approfondit l'observation de Jan Švelch (2015) au sujet du glitche comme moyen d'action politique pour résister au caractère déloyal attribuable aux modèles économiques des compagnies tels les systèmes de micro-transactions.

production délibérée d'obsolescence dans le but d'optimiser la rentabilité des nouveaux produits et services.

Si pour Rawls la désobéissance civile compte parmi les « dispositifs stabilisateurs d'un système constitutionnel » capable de « maintenir et de renforcer les institutions justes » en tentant de corriger les écarts de justice ([1971] 1999, p. 336), on peut en dire autant de la désobéissance sémiotique dans le cadre institutionnel du jeu vidéo. Or, les glitches de la multitude peuvent s'appréhender comme les ressorts d'un mécanisme de stabilisation et d'équilibrage socio-ludique des forces culturelles en situation de négociation. Le rôle du glitche au sein de la pratique contreprotocologique des Nobles 14 montre que les accidents non-bloquants peuvent être utiles pour interrompre des situations injustes teintées de partialité décisionnelle et, ce faisant, faire respecter les obligations morales d'une institution envers la majorité. Dans ce contexte, le glitche s'envisage comme levier démocratique non seulement pour négocier l'équité ludique, mais aussi pour défendre une équité de droit de participation à la culture. Pour reprendre les termes utilisés par Apperley dans son chapitre de livre « The Right to Play in the Digital Era » (2015), on peut argumenter que le glitche peut nourrir des tactiques de désobéissance ludique pour préserver un « droit de jouer » compris au sens large de l'« égalité d'accès au même répertoire d'activités ludiques » (Apperley 2015, p. 195).<sup>43</sup> Dans cet ordre d'idées, l'appropriation des échecs systémiques se déploie en vertu de principes de justice tels que l'égalité des opportunités, la liberté d'expression, la liberté d'association, le droit d'accès à l'information, la défense du commun vidéoludique, le respect des différences, la coopération sociale, la communion et la démocratie. Devant le rayonnement de tels principes anarcho-communistes, on ne peut faire autrement que de concevoir l'occupation des Nobles 14 comme un cas de redirection emblématique performé dans la strate de l'usage (Fig. 10.1).

En définitive, la redirection des jeux de l'Empire au moyen d'une contre-jouabilité paralogique alignée sur l'éthos des jeux de la multitude est capable de participer à la formation subjective anarcho-communiste consciente de son agentivité citoyenne et démocratique. À travers ses expérimentations avec le glitche, le glitcheur anarcho-communiste participe à la

---

<sup>43</sup> Cette portion de l'énoncé d'Apperley porte plus précisément sur le droit inaliénable de jouer auquel tous les enfants devraient avoir droit selon les Nations Unies. Puisque la recherche d'Apperley vise elle-même à étendre ce droit de jouer à la vie adulte, je ne vois aucun inconvénient à l'utiliser pour parler de l'initiative des Nobles 14.

démocratie sémiotique de la culture vidéoludique réseau. L'appropriation des jeux et des glitches de la multitude se présente comme de potentiels moyens et espaces de politisation progressistes. Ces tactiques se trouvent directement engagées dans la préfiguration, la formation et l'application des principes de l'autogestion et de l'action directe. De tels savoirs et savoir-faire sont fondamentaux pour débattre et transformer les jeux de l'Empire, leurs systèmes de valeurs, leurs machinations subjectives, leurs effets de contrôle et leurs modes de gouvernance protocologique et bio-politique. Ainsi, si la désobéissance civile incarne un outil démocratique essentiel pour s'objecter de certaines injustices incarnées dans les lois et l'exercice du pouvoir, la désobéissance ludique est tout aussi fondamentale pour lutter contre les abus du contrôle protocologique programmé par une industrie capitaliste en position d'autorité. Si le corps du joueur est un glitche comme le souligne Apperley (2013), il apparaît crucial de protéger le droit de glitcher puisqu'il en va d'une liberté ludo-politique d'expression, d'association, d'éducation et de manifestation vis-à-vis le droit de disposer de son corps dans l'exercice des droits démocratiques. Même si de tels gestes de contre-jouabilité potentialisent parfois certains dérapages, l'effervescence d'une conscience réflexive, d'un dialogue culturel et d'une rugosité poïétique à propos de la matérialité et du commun vidéoludique est d'autant plus souhaitable que l'imposition et le maintien corporatif d'une culture lisse et aseptisée.

De la désertion psychogéographique jusqu'à la désobéissance sémiotique en passant par l'hypertrophie du brouillage culturel et la résistance au bio-pouvoir de la propriété intellectuelle, on voit que le glitche peut s'insérer dans le projet politique des jeux de la multitude de plusieurs manières. Contrairement aux conclusions de Meades qui rejettent le discours de la résistance comme cadre valable pour comprendre la pratique transgressive des glitcheurs, les exemples analysés illustrent que cette catégorie d'artefact est bel et bien en mesure de nourrir un hacktivismisme culturel et sémiotique dès lors que l'on situe la résistance au-delà de la transformation des jeux pour l'envisager dans le contexte informatique, informationnel et protocologique de la culture vidéoludique réseau. Cette reterritorialisation de l'analyse critique et politique du glitche a également le mérite d'avoir mis en lumière la complicité du glitche aux jeux de l'Empire (réalité oblitérée par l'ensemble des théoriques du glitche vidéoludique mise à part le travail de Meades). À ce titre, on ne peut faire autrement que de conclure sur une réflexion à propos de l'ambivalence politique du glitche.

#### 10.4. Ambivalence ludo-politique

La théorie critique de Dyer-Witheford et de Peuter est explicite à propos de l'ambivalence politique du jeu vidéo qui oscille entre la soumission aux jeux de l'Empire et la rébellion à travers les jeux de la multitude :

Virtual gaming is ambivalent: one face points toward the increasing corporate absorption of unpaid "playbor" to extend the life and profitability of games; the other turns toward intensifying autonomous production, with periodic but increasingly frequent flashes of conflict and outbreaks of anticorporate game activism (Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 212).

Les jeux de l'Empire se démarquent par leur propension à récupérer l'énergie radicale des jeux de la multitude pour en faire de nouvelles sources de revenus et raffiner ses mécanismes d'administration et de contrôle. Dans ce contexte, les activités de la multitude sont couramment l'objet d'une exploitation économique. Suivant cette logique, Dyer-Witheford et de Peuter évoquent deux aspects de la multitude à la fois comme « dissidence créative et conformité rentable » (2009, p. 190). D'un autre sens, les forces progressistes de la multitude se construisent sur la flexibilité et la robustesse des réseaux de l'Empire en détournant les apprentissages et les outils du régime contre le régime.

Pour référer à la spatialisation de mes cas à l'étude au sein de ma *Carte ludo-politique du glitche* (Fig. 10.1), cette double potentialité politique de l'expérience vidéoludique se traduit de manière visuelle pour l'expérience du glitche. Au pôle de la contre-jouabilité innovante, on peut attribuer à la notion de jeux/glitches de l'Empire: la professionnalisation de la chasse aux glitches par UBAproductionz, l'exploitation abusive (renégociation et domination) du *quick scoping* par les glitcheurs de *Call of Duty: Black Ops II* ainsi que les procédures de contrôle et de recodage de Treyarch. Ces gestes de transgression basés sur le glitche-marchandise et les exploits-stratégiques servent les intérêts du néolibéralisme soit pour les glitcheurs innovants désireux d'optimiser leurs performances de jouabilité, soit pour l'industrie qui cherche à réguler et à recoder les contre-usages de consommation dans le but d'améliorer leurs produits via des rustines. Au pôle de la contre-jouabilité paralogique, les formes d'exploration et de redirection opérées par un trouble-fête comme GeneralMinus, un machinimateur comme Crowbcat ou encore les 14 manifestants de *Halo 2* résonnent directement avec les jeux de la multitude. Ces actes de sabotage sémiotique, métaludique et critique qui sont articulés autour du glitche-artefact

et des exploits-tactiques alimentent des activités de bricolage et de braconnage à saveur anarcho-communiste. Dans la strate de l'usage, de telles formes d'appropriation sont l'occasion d'expérimenter, de détourner et de réinventer les jeux en fléchissant le contrôle protocologique. Dans la strate de la production, cette conceptualisation de la pratique du glitche inspire la création de contre-jeux avant-gardistes et métaludiques dont la subversion tolérée contribue à nourrir une réflexion méta-commentative sur la matérialité vidéoludique.

En repositionnant mon objet d'étude dans le discours sur la théorie critique et politique des jeux vidéo de Dyer-Witheford et de Peuter, j'ai pu conceptualiser l'ambiguïté politique du glitche par une distinction entre les glitches de l'Empire et les glitches de la multitude. Cette ouverture théorique a autorisé l'introduction de nouveaux concepts pour renouveler et revigorer l'étude de la problématique ludo-politique du glitche. J'ai désigné sous l'expression « glitche de l'Empire » l'exploitation des aberrations techniques dans l'optique d'une contre-jouabilité innovante participant à la fortification des jeux de l'Empire. J'ai classé dans cette catégorie tout glitche impliqué dans la sophistication du contrôle protocologique qui est responsable de réguler l'individuation, la multiplicité, le mouvement et la connectivité de la culture vidéoludique réseau. J'ai également ouvert cette classe de glitches aux bogues non-bloquants qui sont ignorés ou exploités suivant l'effet de l'aura du numérique. Il s'agit alors des erreurs qui subissent une naturalisation interprétative et interactionnelle venant neutraliser leur potentiel métaludique et critique au regard de la physicalité matérielle et humaine des œuvres. Lorsque l'échec du système favorise les exploits-stratégiques et l'épaississement de l'aura du numérique, elle stabilise et accentue les formations sociales et les machinations subjectives des jeux de l'Empire. Ces glitches consolident des positions de sujets comme celles du soldat obéissant, du dominateur conquérant, du travailleur-consommateur, du capitaliste sauvage ou encore de l'entrepreneur néolibéral.

Inversement, j'ai théorisé la notion de « glitche de la multitude » pour renvoyer à l'appropriation du glitche au moyen d'une contre-jouabilité paralogique dont les exploits-tactiques perturbent et redirigent le flux habituel des jeux de l'Empire. La désertion, l'hypertrophie et la désobéissance sémiotique ont été analysées comme des formes de pratiques contreprotocologiques, de tactiques rhétoriques et de brouillage culturel. J'ai expliqué que ces manières multitudinales de jouer permettent aux glitcheurs d'explorer, de transgresser et de

rediriger l'idéologie des jeux de l'Empire ainsi que ses conditionnements interprétatifs et interactionnels. Ce faisant, il devient possible de rattacher la paralogie des glitches de la multitude à l'émergence de nouvelles subjectivités que Dyer-Witheford et de Peuter attribuent aux jeux de la multitude :

Such distributed creativity reflects an emergent subjectivity equipped with impressive capacities for designing virtual worlds independently as player intelligence, creative desire, DIY design tools, and platforms for networked collaboration thread more tightly together. This is a critical part of the capacities of multitude. It shows that cognitive capitalism is paradoxically both reliant on, and the host of, a *noncapitalist virtuality*, that of "autonomous production" (Hardt and Negri 2000, 276; Thoburn 2001) (Dyer-Witheford et de Peuter 2009, p. 213).

Les positions de sujets et les rôles sociaux auxquels s'éduquent les glitcheurs paralogiques qui se frottent aux glitches de la multitude tendent alors vers un amalgame variable de sensibilités politiques plus conscientisées, critiques et humanistes. Parmi les attitudes politiques rencontrées, on retrouve celles du nomade ou du psychogéographe déserteur. Par objection de conscience, le glitcheur décide de rejeter sa condition d'assujettissement utilitariste afin d'explorer librement et lentement les marges des jeux de l'Empire. La déambulation indisciplinée à travers les composantes matérielles, les plateformes idéologiques et les pratiques culturelles de la matérialité vidéoludique devient une activité d'auto-réalisation autotélique. Le jeu n'est plus envisagé comme moyen de répondre aux objectifs pré-ludiques et sociaux codés dans l'expérience. L'exode délimite un refus de se plier au complexe de divertissement militaire et au ludo-capitalisme. Il en résulte une ouverture du champ des possibles ludo-politiques où le glitcheur peut expérimenter avec les limites de son individualité afin d'interroger le sens de sa place dans les mondes. À travers la subjectivité du produsager, il quitte la position passive de consommateur pour devenir la force productive centrale de son expérience vidéoludique. Ce faisant, il développe sa créativité, retravaille la matérialité des jeux, confectionne des stratégies différentes, réalise des œuvres critiquant les pratiques et réinvente sa jouabilité pour remodeler son média. En tant qu'*anarchéologue* du jeu vidéo, il lève le voile sur l'aura du numérique pour fouiller la matérialité vidéoludique, étudier les protocoles, découvrir des artefacts numériques et déduire les réalités humaines et sociales entourant la présence des glitches. Par conséquent, il porte aussi le chapeau du joueur-archiviste (présenté au chapitre 6 p. 368-383) puisqu'il participe activement à la documentation, à l'archivage et à la préservation de ses trouvailles. En vertu de la posture anarcho-communiste, le glitcheur se calque sur l'éthique bricoleuse,

exploratoire, désobéissante et politique du pirate informatique (voir tableau 6.1 pour de plus amples détails; p. 360-361). Par le fait même, il s'aligne sur le programme idéologie de ces deux mouvements idéologiques pour subvertir le régime des jeux de l'Empire et le remplacer par les valeurs de la multitude. Parmi les principes idéologiques défendus, on peut mentionner l'anti-autoritarisme, l'autonomisation individuelle, le respect de l'unité souveraine des communautés de pratique, la préservation du commun vidéoludique, la collectivisation des protocoles et des produits de l'intellect, l'accès à l'information, la propagation d'une alphabétisation ludique/numérique, la socialisation des technologies de produsage, la liberté d'expression et d'association ainsi que le refus de la surveillance et de la commercialisation de la vie privée. Enfin, sous son rôle social de citoyen démocrate, le tacticien du glitche prend plaisir à s'exercer au choc dissensuel des idées, à la renégociation sociale de l'équité ludique, à la délibération dans l'espace public, à débattre des bruits du glitche et à repenser les frontières du jouer ensemble. Ses intérêts sont principalement informationnels et communicationnels puisque l'objectif est de provoquer des jeux d'influence, de susciter des altercations diplomatiques, de reformuler des rapports de forces avec les décideurs, de confronter le regard normalisateur garant de l'ortho-jeu et de nourrir le dialogue symbolique avec les concepteurs. À cet égard, sa participation à la culture du glitche est conçue comme avenue pour exprimer et mettre en pratique sa « citoyenneté numérique » (Apperley 2015, p. 197) dans le contexte informel du jeu.<sup>44</sup>

L'ensemble de ces subjectivités vidéoludiques alternatives rendu expérimentables par l'appropriation contreprotocologique du glitche regorgent d'un potentiel d'exploration identitaire, d'apprentissage socio-technique, d'alphabétisation numérique, d'éducation économique, de sensibilisation critique et de formation politique. La possibilité d'intérioriser de tels acquis représente une part importante du potentiel ludo-politique dont dispose le glitche.

---

<sup>44</sup> Apperley explique que la « citoyenneté numérique » est un concept désignant les nouveaux enjeux liés à l'engagement dans la vie civile dans le contexte numérique des technologies de l'information et de la communication. Il précise que trois thèmes centraux se retrouvent au cœur du débat, nommément 1) le besoin de démocratiser la « littéracie numérique » pour assurer l'utilisabilité des infrastructures numériques et l'égalité des opportunités socio-économiques, 2) « l'accès [universel] à l'Internet » comme moyens de réduire les inégalités et 3) « l'impact de l'utilisation d'Internet sur la démocratie citoyenne » (2015, p. 197). Le cheval de bataille est alors de protéger les « droits numériques » des individus tels que la « capacité d'utiliser, de créer et de publier des médias numériques » ou encore l'« accès aux et l'utilisation des ordinateurs (et autres appareils numériques de communication) et des réseaux numériques » (p. 198).

Pour m'approprier à nouveau le concept du « droit de jouer » discuté par Apperley (2015), je maintiens qu'à elles seules, ces occasions d'émancipation justifient la pertinence de revendiquer le droit de glitcher. Évidemment, l'enthousiasme à l'égard des effets de politisation anarcho-communistes imputables aux glitches de la multitude ne doit pas oblitérer les mécanismes de pacification consumériste, d'asservissement idéologique et d'aliénation économique qui s'articulent sous l'aura du numérique bordant les glitches de l'Empire. À ce titre, il faut toujours garder à l'esprit que l'exploitation du glitche par une contre-jouabilité innovante est aussi le catalyseur d'inégalités ludiques, de rapports de domination, de situation d'exploitation économique, de solidification autoritaire, de réduction des opportunités de participation et de machination subjective aux fondements éthiques discutables.

Positionné dans un état d'équilibre fragile entre le glitche-artefact au service de l'éthos anarcho-communiste et le glitche-marchandise dynamisant le néolibéralisme, le glitche se conceptualise comme un agent de politisation doublement orienté que j'ai théorisé à travers ma *Carte ludo-politique du glitche*. La prise de conscience et la compréhension de cette ambivalence représentent un pas d'envergure pour saisir la politique du glitche avec plus de profondeur. Sous sa fonction de « point de bascule » (Menkman 2011, p. 31) ou de « point d'inflexion » (Betancourt 2017, p. 46), il potentialise simultanément un engagement critique envers la matérialité vidéoludique et le labeur humain derrière les œuvres ainsi qu'une acceptation tacite et crédule des illusions capitalistes magnifiées par l'aura du numérique. Sous ce rôle d'interrupteur ou de commutateur, le glitche apparaît autant capable de nourrir le programme idéologique des jeux de l'Empire que de vitaliser le projet politique des jeux de la multitude. Ultimement, le choix de l'inflexion revient à l'utilisateur qui décide pour lui-même du type d'engagement qui sera adopté. Toute la complexité du problème ludo-politique du glitche réside dans la labilité profondément contextuelle qui caractérise le libre mouvement du glitcheur à travers le spectre des manières d'appréhender le glitche. Au demeurant, ce dernier chapitre a posé des jalons théoriques pour légitimer et innover des modes de démocratie et d'action directe articulés autour du glitche. Pour reprendre les mots de Galloway et Thacker : « This is the first step in realizing an ethics and a politics of networks, an activation of a political consciousness that is as capable of the critiquing of protocological control as it is capable of fostering the transformative elements of protocol » (2007, p. 100). Tout le projet de mon

*anarchéologie* du glitche aura été d'activer une conscience des sensibilités et des potentialités ludo-politiques qui hantent chaque erreur ludique sous la forme de signe-trace de l'économie culturelle et politique responsable de leur existence. Dès l'instant où la *présence non présente* du fantôme dans la machine vidéoludique a été dépiquée, il ne tient qu'au chasseur de la traquer, à ses risques et périls.

## **Conclusion**

### **De la poésie politique au geste poïétique**

L'*anarchéologie* du glitche vidéoludique réalisée dans ma thèse a pris la forme d'une aca-chasse aux glitches à travers l'histoire, les discours, l'imaginaire, les arts et différents secteurs techniques. Ces champs de la culture sont devenus de réels terrains de recherche au sein desquels j'ai traqué, fouillé et excavé les manifestations épistémiques, esthétiques et matérielles de l'artefact. L'analyse s'est confrontée à un corpus profondément éclaté dont les fragments s'éparpillent entre des jeux vidéo, des films, des téléseries, des GIFs animés, des machinimas, des photographies numériques, des créations vidéographiques, des performances artistiques, des œuvres picturales et des expérimentations musicales. La méthode *anarchéologique* jumelée à un cadre théorique pluridisciplinaire combinant les sciences du jeu vidéo, les études des médias, les sciences de la communication, les théories critiques de l'art et les études de fans a servi de balises pour retracer les dispersions transhistoriques et transmédiatiques du glitche afin de les inscrire au sein de différents tracés.

Le chapitre 1 s'est affairé à consolider un tracé conceptuel reliant les notions clés par lesquelles les études du jeu vidéo et des médias ont appréhendé l'objet d'étude. Ce geste d'arpentage notionnel a localisé le glitche dans la lignée des concepts de bogue, d'émergence, de contingence, de tricherie, de méta-jeu et de contre-jeu. Le chapitre 2 a mis en place un tracé taxonomique recensant les forces et les faiblesses des principales typologies du glitche dans les théories vidéoludiques. En m'appuyant sur ce portrait critique, j'ai justifié mon ancrage dans l'approche situationniste de Meades (2015), ce qui m'a permis de fixer un vocabulaire classificatoire qui a été utilisé tout au long de ma thèse. Le chapitre 3 s'est dédié à la construction d'un tracé imaginaire préoccupé par la signification des représentations fictionnelles des erreurs. L'examen du traitement narratif du glitche à travers le cinéma, la télévision et le jeu vidéo a mis en lumière son intrication aux figures du parasite, de l'accident, de l'instrument technique, de la simulation et du symptôme. Les chapitres 4 et 5 ont cristallisé un tracé artistique au sein duquel la notion de « jouabilité critique » de Flanagan (2009) a autorisé une lecture transhistorique de l'artefact à travers l'histoire de l'art afin d'exposer la survivance de ses techniques créatives, de ses formes esthétiques et de ses usages rhétoriques.

L'exploration généalogique de différentes traditions artistiques a exposé un réseau d'héritages reliant l'artefact au Futurisme italien, à la musique expérimentale, au Dadaïsme, au mouvement Fluxus, au cinéma expérimental, à l'art vidéo, au *glitch art* puis à l'art vidéoludique. Le chapitre 6 a élaboré un tracé socio-technique qui s'est attardé à circonscrire la place des échecs systémiques au sein de diverses sphères techniques. À cet égard, je me suis focalisé sur les manières dont se définit, se perçoit et se négocie le glitche dans le monde de l'ingénierie, de la radio, de la télévision, du design de jeu, de la presse vidéoludique, du piratage informatique et de la chasse aux glitches. Les chapitres 7 et 8 ont puisé dans les trouvailles des tracés imaginaire, artistique et technique afin de prolonger le tracé conceptuel amorcé au chapitre 1. Chacun d'eux a développé une contribution théorique nouvelle pour raffiner l'analyse du glitche vidéoludique. Le premier s'est appuyé sur les parallèles entre le glitche et le bruit pour développer le concept de bruit ergodique. Le second a réfléchi aux usages commerciaux entourant l'objet d'étude afin de conceptualiser ce dernier dans l'option de la notion de marchandise. Le chapitre 9 s'est approprié ces deux bonifications conceptuelles afin de bâtir un tracé économique. La théorisation d'un modèle appelé le *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* a assisté l'examen d'une économie de produsage où l'artefact est entrelacé à des rapports d'exploitation (culture de la marchandise) et de coopération (économie du don) qui sont au cœur de l'amélioration perpétuelle des jeux. Le chapitre 10 a parachevé d'un tracé politique abordant le bogue non-bloquant comme un point d'inflexion entre deux tendances idéologiques : une contre-jouabilité innovante répondant aux préceptes du néolibéralisme (libre compétition, privatisation des moyens de produsage, entrepreneuriat, performance maximale, technocratie, quête du profit personnel, etc.) et une contre-jouabilité paralogique alignée sur les principes de l'anarcho-communisme (autonomisation des individus, rejet du contrôle autoritaire, bien-être de l'unité collective, socialisation de moyen de produsage, collectivisation des biens de consommation, abolition de la propriété privée, démocratie/action directe, etc.). Cette ambivalence politique a été l'objet d'une réflexion critique incarnée à travers l'analyse de la complicité ambiguë du glitche avec les jeux de l'Empire et les jeux de la multitude.

L'analyse de ces différents tracés à l'aide de ma *Carte ludo-politique du glitche* s'est attaquée à une problématique ludo-politique que j'ai posée comme une synergie incertaine

entre la poétique du glitche et la politique du glitche. Tel que démontré à travers la controverse du *short circuit lag* étudiée au chapitre 8, un même glitche peut autant servir à dominer une partie de jeu sur le mode du *ludus* (contre-jouabilité innovante) qu'à paralyser ou à faire dérailler l'expérience sur le mode de la *paidia* (contre-jouabilité paralogique). Par ailleurs, ce même glitche peut tout aussi bien servir des intérêts néolibéraux individualistes en fonction d'une culture de la marchandise (approche de Delfy) qu'être négocié dans l'optique du commun vidéoludique sur le mode d'une économie du don (approche de sigsegv). Plus encore, on dénote que l'approche marchande du trouble-fête Delfy constitue une réelle pratique contreprotocologique perturbant *TF2* sur l'axe de la multitude (rébellion, hypertrophie, encrassement, brouillage culturel, etc.). En revanche, la collaboration de sigsegv qui offre ses glitches en cadeau à la compagnie Valve répond parfaitement aux logiques des jeux de l'Empire (don de sa force de jouavail, aide au contrôle protocologique, support au capital, etc.). Sous cet angle, la culture de la marchandise n'est pas automatiquement synonyme des jeux de l'Empire et, inversement, l'économie du don n'est pas exclusivement liée aux jeux de la multitude. En clair, l'éventualité qu'un bogue bascule dans le domaine de l'Empire ou de la multitude renvoie à deux potentialités qui existent toujours en puissance au sein de l'artefact.

Afin d'appréhender le point de bascule idéologique attribuable au glitche, ma thèse a ancré ses analyses sur une étude du jeu de tir à la première personne. Cette famille de jeux a été appréhendée comme corpus d'œuvres par excellence pour aborder l'ambivalence poétique et politique du glitche en raison de ses multiples affinités avec les jeux de l'Empire; que ce soit par l'entremise de l'exploitation de la force de jouavail à l'intérieur d'un modèle d'affaires à « code source ouvert » ou encore en raison de la militarisation du genre aux tournants des années 2000. L'examen de cette formule générique a démarqué très clairement des subjectivités politiques de l'Empire que le glitche s'est montré autant capable de solidifier que de court-circuiter, entre autres la masculinité militarisée, le guerrier tribal, le joueur compétitif porté sur la victoire-au-foyer, le colonisateur impérialiste et le cyborg hyper-performant (pensons à *Halo*). Il a également été précisé que la pertinence de ce corpus résidait dans sa proximité avec la culture numérique et participative du web, notamment en vertu de sa place centrale au sein d'une scène compétitive multi-joueur, d'une culture de la modification, d'une culture de la rediffusion, d'une culture du machinima et d'une culture de la course

vidéoludique. Ce faisant, l'exploration de la problématique ludo-politique dans le contexte co-créatif, compétitif et militarisé du FPS s'accompagnait à la fois d'une promesse et d'un défi. D'abord, une promesse assurant la possibilité de mettre la main sur des cas de glitches exploités dans une optique ludo-capitaliste et militaro-industrielle. Ensuite, un défi de savoir de quelle manière l'artefact peut servir à résister et à subvertir ce cadre idéologique normatif et culturellement intériorisé.

En empoignant le corps politique du FPS, j'ai élucidé puis dénoué ma problématique sur deux plans. Le premier mouvement de pensée a été de resituer le glitche vidéoludique dans l'imaginaire collectif, l'héritage des arts d'avant-garde et la lignée des métiers techniques. Cette enquête *anarchéologique* s'est affairée à dénicher dans les énoncés actionnels de glitches les signes-traces de leurs conditions de possibilité généalogiques, conceptuelles, matérielles, laborieuses, économiques et politiques. Ces révélations ont permis d'exposer et de démystifier un premier mécanisme de ma problématique, nommément la fétichisation techno-culturelle du glitche. J'ai désigné ce culte du glitche à l'image d'une fascination pour ses potentiels technologiques imprévisibles. J'ai spécifié que cet engouement culturel est responsable d'une conceptualisation du glitche en tant qu'objet magique doté d'une vie propre et idolâtré pour ses pouvoirs mystiques. Afin de dé-fétichiser le phénomène, je me suis référé à mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* afin de mettre en relief les différentes stratégies économiques de produsage reliant le glitche au circuit industriel. J'ai ainsi tâché de déconstruire cette conception mimétique du glitche en exposant les substrats matériels de l'artefact et en retraçant leur lien tangible avec des formes de travail immatériel. J'ai ainsi clarifié l'articulation de diverses relations d'exploitation et de pouvoir : le glitcheur qui cherche à devenir un influenceur ou testeur, le Youtubeur qui génère des revenus, les compagnies qui capitalisent sur la force de jouavail des glitcheurs, les chercheurs universitaires qui bâtissent des portefeuilles académiques, etc.

En décortiquant ma problématique ludo-politique davantage, j'ai cerné l'implication d'un second mécanisme que j'ai repris des théories de Betancourt : l'aura du numérique. À l'aide de ce concept, j'ai expliqué que le glitche fétichisé bénéficie d'une aura qui crée l'illusion que l'artefact constitue une entité immatérielle, immanente et autotélique dont la raison d'être se résumerait à sa présence accidentelle et à ses potentialités fonctionnelles. Ce

raisonnement a ouvert la réflexion à l'idée que l'acceptation tacite de ce caractère éthéré et fantomatique obscurcit les impératifs matériels, humains et économiques qui sont responsables de la manifestation sémiotique des échecs systémiques. En approfondissant cette ligne de pensée, j'ai attribué des implications idéologico-politiques aux différentes attitudes interactionnelles par lesquelles s'appréhende le glitche. À cet égard, ma *Carte ludo-politique du glitche* a été employée pour spatialiser les divers usages du glitche de manière qualitative tout en tenant compte des positions sociales des usagers. Sur l'axe vertical, mon modèle offre une gradation entre l'espace de l'usage, du produsage et de la production. L'axe horizontal polarise deux tendances de contre-jouabilité du glitche. À l'extrémité droite de la carte, j'ai logé une contre-jouabilité innovante articulée sur des stratégies d'exploitation basées sur le glitche-marchandise. Dans l'espace des usages, cette attitude interactionnelle abuse du potentiel de renégociation et de domination du glitche afin de mieux performer dans les jeux. Du côté de l'espace de production, les entreprises prennent part à une contre-jouabilité innovante dès l'instant où elles récupèrent le bogue pour en faire une fonctionnalité ou pour réparer un design défaillant. Dans le cadre de cette logique, le glitche se manifeste comme un objet soumis au contrôle protocologique (surveillance, individuation, quantification, régulation, etc.) et, dans les cas extrêmes, il devient le point de départ d'un phénomène de recodage destiné à l'inclure ou à le retirer du système. Ici, le fétichisme du glitche est sous le charme de l'aura du numérique au grand bénéfice des jeux de l'Empire.

À l'extrémité gauche du modèle, on retrouve une contre-jouabilité paralogique structurée autour de tactiques contreprotocologiques. Dans l'espace de l'usage, la contre-jouabilité paralogique implique des digressions indisciplinées où le glitche permet d'esquiver le programme sémiotique de l'auteurialité procédurale, de transgresser la posture de joueur implicite configurée dans les structures de design et de résister à la propriété intellectuelle. La transgression passe par l'exploration libre de la matérialité vidéoludique susceptible de se radicaliser dans la redirection complète du jeu et de la production de sens. Dans l'espace de la production, les compagnies contre-jouent avec le glitche de manière paralogique lorsqu'elles font exception sur certains artefacts qu'elles tolèrent ou encouragent dans leurs œuvres entre autres pour leur valeur de divertissement et le rayonnement culturel qu'ils peuvent conférer. Une telle appropriation peut s'intensifier du moment que des développeurs créent des contre-

jeux utilisant le glitche comme outil rhétorique afin de produire un discours métaludique sur la matérialité vidéoludique, la culture vidéoludique réseau ou l'industrie. Autour de ce pôle, le contre-joueur retourne le fétichisme du glitche contre lui-même afin de subvertir l'aura du numérique au bénéfice du projet politique des jeux de la multitude. Autrement, au centre du schéma, j'ai figuré une zone grise renvoyant à l'espace de produsage. Celle-ci sert à localiser les interventions à mi-chemin entre la consommation et la production dont les usages créatifs produisent des contenus qui relancent la création d'usages et vice versa. Cette configuration en nuance a été choisie pour favoriser l'étude des contre-usages plus ambigus qui jouent à la frontière des tendances.

Ma carte permet de résoudre le problème de l'inflexion ludo-politique du glitche au cas par cas en montrant que chaque utilisation du glitche peut se penser en fonction de la manière dont il est possible de justifier sa place sur la carte. La réponse au problème est alors fondamentalement pragmatique. Il faut le redire, la portée politique attribuable à la poésie du glitche n'est pas une affaire de formalisme s'opposant à l'ontologie du jeu. Comme le souligne Betancourt dans son ouvrage *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* :

Glitches emerge not from errors but from the audience's *interpretation* of elements within a specific work *as* technical failure—critical engagement does not depend upon the *formal* nature of the art. [...] While interpretation is constrained by and focused through the apparent features of any given work, at the same time, it is dependent on past experience and expertise brought to that work... [S]ince criticality is not an inherent property of a work, but a function of how the audience interprets that work, the issue of criticality must instead develop from the particular features of the work, its presentational context, and structured form [...] (2017, p. 127-129).

Suivant les enseignements de Betancourt, il faut reconnaître que ce qui détermine l'inflexion repose sur le contexte d'expérience ainsi que l'attitude interactionnelle avec laquelle un glitcheur appréhende le glitche dont il est responsable de déterminer la fonction sémiotique, ludique, socio-culturelle, économique et politique. C'est dans cette optique pragmatique que j'ai proposé les notions de glitche de l'Empire et de glitche de la multitude. Ces deux concepts ont éclairé la tension oscillatoire entre, d'un côté, l'appropriation paralogique et critique puis, de l'autre côté, l'exploitation innovante et opportuniste. La transposition de cette tension dans ma *Carte ludo-politique du glitche* a fait état d'un double effet de politisation. D'un côté, le

glitche peut alimenter des gestes de désobéissance ludique nourrissant une sensibilité politique d'allégeance anarcho-communiste. Ici, le centre d'intérêt s'aligne sur l'expérimentation esthétique, la négociation démocratique des œuvres, la quête d'autonomisation et la recherche d'engagement humain et social profond (rapport de communauté, mutualisation des savoirs, échange de service, don de soi, plaisir sociaux, etc.). De l'autre côté, le glitche peut modaliser des pratiques d'exploitation abusives, apathiques et déshumanisantes qui sont directement calquées sur une sensibilité politique néolibérale. Dans ce contexte, il est le catalyseur d'une domination amoralisée, d'une absence de solidarité, d'une optimisation du rendement, d'un individualisme, d'une mise en marché de soi, d'une accumulation de capitaux, etc. Cette contribution à une théorie critique et politique du glitche a renouvelé l'appareillage conceptuel disponible pour réfléchir la collaboration des défauts de design au néolibéralisme par opposition à sa valeur d'usage pour critiquer le modèle hégémonique et dynamiser une culture vidéoludique plus en phase avec les principes de l'anarcho-communisme.

En vertu d'un tel pragmatisme, il faut se questionner sur le déferlement actuel des formes de renégociation et de domination par la contre-jouabilité innovante auprès des glitches de l'Empire. Combiné avec l'intensification ahurissante des phénomènes afférents de contrôle et de recodification, la prolifération des innovations du glitche peut s'envisager comme le reflet d'une radicalisation de l'idéologie néolibérale dans une culture vidéoludique réseau de plus en plus basée sur le modèle du jeu-comme-service et du joueur-comme-contenu. En comparaison, la rareté des formes d'exploration libre et de redirection critique serait le signe d'une atténuation des idéaux du libéralisme dans le monde du jeu vidéo. Au demeurant, le caractère fondamentalement démocratique du glitche reste garant d'un certain optimisme. Tout en gardant à vue la connivence entre l'erreur et l'Empire, j'ai voulu insister sur la valeur émancipatrice et multitudinale du glitche en cartographiant une pluralité d'avenues appropriatives où l'artefact se montre favorable à la réalisation d'apprentissages en matière d'alphabétisation numérique, de défense du commun vidéoludique, d'accès à l'information, de liberté d'expression, de libéralisation des usages, de démocratie/action sémiotique directe et de redirection critique du flux médiatique. J'ai la conviction que ce discours positiviste sur le glitche peut devenir la pierre angulaire d'un passage de l'abstraction théorique à l'action sociale.

### 11.1. Démocratie directe : Du signe-trace au tracé

Si l'on souscrit à la thèse développée par Jenkins dans *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), on admet « les compétences que nous acquérons à travers le jeu peuvent avoir des implications sur la manière dont nous apprenons, travaillons, participons au processus politique et nous connectons avec d'autres personnes à travers le monde » (p. 23). Suivant cette logique, l'expérience fanique de communion et de communauté concrétise des effets politiques autonomisant et démocratisant :

Just as studying fan culture helped us to understand the innovations that occur on the fringes of the media industry, we may also want to look at the structures of fan communities as showing us new ways of thinking about citizenship and collaboration. The political effects of these fan communities come not simply through the production and circulation of new ideas (the critical reading of favorite texts) but also through access to new social structures (collective intelligence) and new models of cultural production (participatory culture) (p. 257).

Dans son acte de colloque « Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation » (2007), Brun formule un constat similaire lorsqu'il indique que le basculement vers le paradigme de produsage génère des impacts tangibles sur l'engagement citoyen. Selon lui, le produsage représente une avenue pour « raviver les processus démocratiques en nivelant les rôles et en transformant à nouveau les citoyens en produsagers actifs de démocratie » (p. 104). Le chapitre de Apperley « The Right to Play in the Digital Era » (2015) pousse davantage la réflexion en postulant que jouer constitue un droit à défendre et à raffiner en vertu de ses fonctions préparatoires à la citoyenneté en contexte numérique :

The importance of digital play is not solely in the manner that it allows access to a wider community; it is also that the process of playing digital games and being a part of gaming communities fosters the development of skills that support civic behaviour and participation. Chief among the reasons that the right to play should be substantially rethought in the digital era is the increasing importance of the cultural expressions that are made through collating, editing, and remixing existing content. This suggests that, in the contemporary media environment, citizens should have “access to information not only as receiver, but as producers” (Martin Barbero 2011, 57) (p. 309).

Pour Jenkins, Bruns et Apperley, les capacités critiques, collaboratives, co-créatives et communicationnelles développées au gré de la participation culturelle forme l'individu à l'exercice de son agentivité citoyenne. À partir de ces conclusions, il est possible de relier le potentiel ludo-politique des glitches de la multitude à différentes valeurs de justice, d'équité et

de démocratie. Les formes d'organisation distribuées ainsi que la philosophie de coopération sociale prônées par plusieurs glitcheurs suggèrent des alternatives structurelles à tendance anarchisante : liberté de création, autonomisation, autogestion, absence de hiérarchie, intelligence collective, gouvernementalité participative, démocratie/action (sémiotique) directe, distribution décentralisée des pouvoirs, socialisation des moyens de production, mutualisation des savoirs(-faire), etc. Plus encore, les modèles d'activités économiques de produsage valorisent le commun vidéoludique et l'ouverture (plutôt que le privé et le fermé) en insistant sur l'accès à l'information, la collaboration sociale, la démocratisation des technologies, la non-finitude de contenus, la diversification des tactiques, le ralentissement de la marchandisation, la responsabilisation des individus et la collectivisation des (res)sources numériques. Ultimement, les exploits contreprotocologiques de la contre-jouabilité paralogique reposent aussi sur l'appréhension d'une agentivité sémiotique et politique qui peut se rattacher au pouvoir de participer librement au déploiement de la culture ainsi qu'aux débats sociaux:

The power of participation comes not from destroying commercial culture but from writing over it, modding it, amending it, expanding it, adding greater diversity of perspective, and then recirculating it, feeding it back into the mainstream media. Read in those terms, participation becomes an important political right. In the American context, one could argue that First Amendment protections of the right to speech, press, belief, and assembly represent a more abstract right to participate in a democratic culture (Jenkins 2006, p. 268).

Au demeurant, il ne faut pas se leurrer sur la capacité des glitches de l'Empire à inculquer le système de valeur du néolibéralisme basé sur l'individualisme, la compétition, la rationalité instrumentale, le consumérisme et la cupidité. Ajoutons ici les valeurs du militarisme telles que la masculinité toxique, la violence, la domination, l'autoritarisme, l'impérialisme, l'expansionnisme, etc. La contre-jouabilité innovante et sa récupération par l'industrie tendent également à relayer des modes d'administration descendants, notamment la propriété individuelle, la privatisation des moyens de production, le paradigme d'experts (technocratie, oligarchie, ploutocratie, etc.), le contrôle protocologique ou encore la biopolitique (surveillance, individuation, quantification des comportements, gestion indifférenciée des masses, etc.). En prenant contact (consciemment ou non) avec ces formes de gouvernementalité, le glitcheur innovant est amené à intérioriser, à normaliser et à naturaliser différentes mesures d'organisation et de contrôle social au détriment d'autres alternatives. En

souscrivant tacitement à de tels mécanismes de régulation, l'idéologie et les comportements du contre-usager sont domestiqués à l'image de l'Empire. J'ai exemplifié l'une de ces formes d'intégration subjective et pratique à travers mon *Circuit de l'économie socio-technique du glitche* lorsque j'ai mis en lumière l'adhésion et la contribution des glitcheurs à l'effervescence d'une économie d'amélioration perpétuelle basée sur une culture de la marchandise. Dans ce contexte, le formatage mental, l'endoctrinement gestuel et la force de jouavil des glitcheurs sont les objets d'un processus allant de la formation technique au travail immatériel jusqu'à l'exploitation économique. Le point culminant de ce processus demeure une aliénation rendue manifeste lorsque les compagnies parviennent à revendre les artefacts du produsage à leurs propres co-créateurs qui sont prêts à les racheter avec enthousiasme alors que c'est eux-mêmes qui les ont produits. À cet effet, le fétichisme du glitche poussant les glitcheurs à participer et à investir leurs capitaux au sein de cette économie d'amélioration perpétuelle est le symptôme d'une aliénation économique. Cette dernière est emblématique d'un néolibéralisme dont les mécanismes sont voilés par l'aura du numérique.

Des deux côtés de l'arène, on dénote une pluralité de lignes de prolongement partant du glitche vers la contre-jouabilité pour aboutir à la formation d'une sensibilité politique. Afin de spatialiser les potentialités de formation citoyennes ambivalentes du glitche, j'ai assemblé un ultime *Plan des résonances ludo-politiques du glitche* (Fig. 11.1) qui polarise les concepts

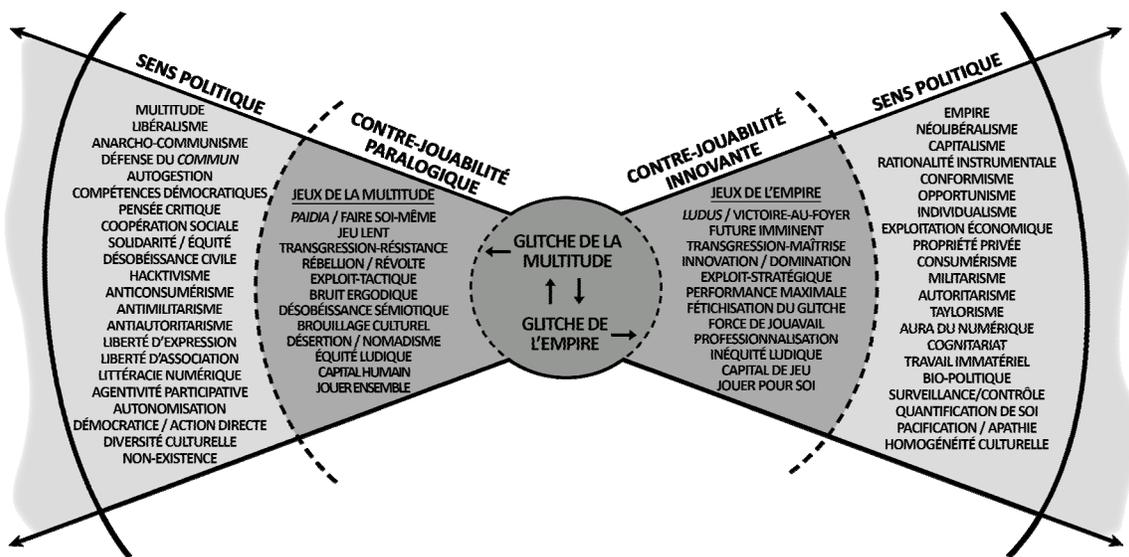


Figure 11.1 : Plan des résonances ludo-politiques du glitche.

et les idées politiques qui ont été au cœur de mon *anarchéologie* du glitche. On obtient ainsi une synthèse ouverte (d'où les ondulations aux extrémités) des potentiels effets de politisation susceptibles de découler des différentes formes de contre-jouabilité du glitche.

Dans une optique activiste, une interrogation essentielle reste encore à être posée sérieusement. Si le mode d'engagement du glitche relève de la pragmatique (bagage d'expérience, compétences, contexte de réception, attitude interactionnelle, facteurs institutionnels, codification de l'interprétation, etc.), comment le design de jeu peut-il se configurer pour potentialiser une contre-jouabilité paralogique et inciter une appréhension des glitches sur le mode des jeux de la multitude? Ce questionnement poïétique fondamental délimite un nouvel horizon de recherche-création qui méritera d'être exploré plus en profondeur au cours de futurs travaux.

## **11.2. Virage ludo-politique : Ancrer l'*anarchéologie* du glitche**

Naturellement, la prochaine étape pour raffiner la poésie politique du glitche consiste à aller expérimenter mes conclusions sur le terrain de l'(inter)action en procédant à la ludiscisation du problème posé. Comme le soulignent Galloway et Thacker dans leur ouvrage *The Exploit. A Theory of Networks* :

Because a network is as much a technical system as it is a political one, any theory addressing networks will have to entertain a willingness to theorize at the technical level. *This not only means a radical interdisciplinarity but also means a willingness to carry theorization, and its mode of experimentation, to the level of protocological practices.* Today to write theory means to write code. There is a powerful exhilaration in the transformation of real material life that guides the writing of counterprotocological code. As Geert Lovink reminds us: "No more vapor theory anymore." (2007, p. 100).

Pour mettre ma thèse à l'épreuve et la mobiliser au service d'une tactique contreprotocologique, la suite logique est d'en faire un outil de recherche-création. Dans son chapitre « The Gaming Turn » (2019), Lessard s'intéresse à la cristallisation des études vidéoludiques dans le contexte canadien. Il dénote que l'émergence des théories du jeu vidéo s'ancre dans une mouvance appelée le « tournant pratique » ayant été empruntée récemment par le milieu universitaire, notamment dans les départements de cinéma où la pratique et la théorie ont souvent eu tendance à être enseignées séparément. Le « tournant vidéoludique » des universités canadiennes se déploie dans l'optique d'une « approche équilibrée qui combine

l'étude historique et critique du média avec la création de jeu » (2019, p. 7). Le potentiel d'une telle initiative réside dans la formation de « praticiens critiques » (2019, p. 7) capable de combler le fossé entre la recherche et la création pour harmoniser un mouvement d'influence réciproque entre les publications scientifiques et la production artistique.

La possibilité d'emprunter moi-même ce tournant vidéoludique pratique à l'aide des outils théoriques que j'ai développés au cours de ma thèse représente une progression que j'ai déjà commencé à explorer à travers la réalisation d'un essai de machinima intitulé *Vertige* (Montembeault, 2019). Ce projet de recherche-crédation a été créé à partir de mes archives personnelles de séquences de jouabilité et de glitches consolidées durant mes recherches universitaires. J'ai entrepris de revisiter par le prisme du glitche des moments marquants associés à mes propres expériences de jeu. Le point de départ de ma démarche était théorique. Mon objectif était d'explorer le potentiel poétique du glitche dans sa relation à la notion de sublime que Betancourt définit comme une sensation à la jonction entre la terreur, l'étrangeté, l'immensité et la beauté qui découle d'un contact avec le chaos entropique de l'univers (2017, p. 117).

Tous les glitches graphiques et sonores de ma création sont le fruit d'une technique centrale du *glitch art* appelée la torsion de données. J'ai d'abord sélectionné des captures d'écran et des extraits vidéo qui ont été pour moi mémorables. Ensuite, j'ai transcodé les contenus sous forme de données brutes dans le logiciel de montage sonore *Audacity*. Enfin, j'ai effectué des enregistrements vidéo des fichiers corrompus à l'aide du logiciel *Open Broadcaster Software* afin de pouvoir importer et éditer les contenus dans *Adobe Premier Pro CC*. De cette manière, il m'a été possible d'approfondir ma réflexion théorique sur le glitche. J'ai pu étudier la manière dont les erreurs ludiques (celles expérimentées durant mes parties de jeu et celles générées nouvellement par mes outils de création) étaient en mesure de rediriger ma réinterprétation expérientielle en plus de rediriger la narration des jeux étudiés.

À travers ce geste de contre-jouabilité paralogique, le glitche m'a permis de transformer mes mémoires vidéoludiques en les faisant muter avec le récit réinventé de jeux vidéo de mon corpus. Dans la vidéo, on assiste à la déambulation en vue à la première personne d'une jeune femme revisitant le traumatisme refoulé associé à des abus passés (re-

narrativisation qui n'était pas planifiée d'emblée et qui s'est développée organiquement au fil des expérimentations). Située à la frontière entre la réalité et le cauchemar, l'héroïne fait face à une maison abandonnée que j'ai conceptualisée comme le symbole de son trauma (en m'inspirant des théories et des analyses de mon tracé imaginaire sur la figure du monstre). Chaque fenêtre occasionne la résurgence de souvenirs flous et oniriques qui replongent le personnage dans sa psyché fragmentée. L'exploration de ces fenêtres sur l'inconscient concrétise peu à peu la figure de l'abuseur dissimulée à travers le glitche. Lorsque la femme entre courageusement dans la maison, celle-ci confronte le souvenir dérangeant qu'elle peut désormais déconstruire. J'ai suggéré l'avènement de cet affrontement psychique en suggérant que la protagoniste dé-figure la représentation traumatique à l'aide d'un fusil dont les tirs génèrent des glitches graphiques qui sabotent figuration mimétique. Le passage à l'abstraction et à la non-existence marque une libération et une émancipation qui jouent sur l'ambiguïté entre le suicide, la *sublimation* psychotique et l'acceptation sereine. Cette transformation de l'état de conscience du personnage est appuyée sur le plan formel par un instant final de suspension paisible dans l'immensité d'un vide esthétique où le glitche n'est plus une menace, mais plutôt un moteur d'élévation et de beauté (Fig. 11.2).

Sans entrer dans le détail, cette recherche-crédation s'est présentée comme l'opportunité de m'approprier le glitche, le jeu vidéo et la théorie comme des matériaux culturels afin de catharsiser à travers des figures esthétiques des épreuves de vie difficiles que j'ai vécues. *Vertige* se conçoit dès lors comme une rustine psychologique pour mon personnage-joueur (qui me représente moi autant que mon héroïne) découlant de la rencontre exploratoire entre mon histoire de vie personnelle, mon histoire de joueur, l'histoire de ma protagoniste et le spectre du glitche que j'ai théorisé dans ma thèse. Ce jeu de résonance poétique et poïétique entre les signes-traces qui hantent mon œuvre n'aurait pas été possible sans mon parcours conceptuel et critique de chercheur. Inversement, la brève analyse que je viens d'étayer dépend entièrement de ma démarche pratique. Tout le potentiel d'une poïétique du glitche est bel et bien de concrétiser une expansion du champ des possibles ludo-politiques de l'erreur ludique afin de nourrir l'expressivité poétique et l'action politique des artistes, des concepteurs et des joueurs. Au regard du glitche, le virage vidéoludique identifié par Lessard s'accompagne alors d'une promesse qui est de se saisir de la théorie et de nos objets d'étude



**Figure 11.2 :** Capture d'écran de *Vertige* (Montembeault, 2019). De gauche à droite à partir du haut. (1) : Maison sinistre où se cache le fantôme psychologique de la protagoniste. (2, 3) : Apparition de glitches graphiques lorsque le personnage appréhende son trauma en regardant à l'intérieur de la maison par deux fenêtres différentes. (4) : Affrontement symbolique final où s'opère la déconstruction de la représentation mimétique de l'agresseur qui fuit dans l'arrière-plan. (5) : Élévation finale après l'élimination de la figure traumatique. (6) : Clôture du machinima avec un nouvel horizon fragmenté par le glitche.

pour explorer la jonction de l'art, du jeu, de la technologie, de la vie quotidienne, de la culture et de la citoyenneté.

### 11.3. Action directe : Des tracés aux corps

Aux termes de cette *anarchéologie* du glitche, le lègue de cette thèse demeure cartographique. Comme je l'ai expliqué dans le chapitre d'introduction, mon aca-chasse aux signes-traces du glitche voulait délimiter un réseau de tracés dans le but de consolider un atlas conceptuel, historique, formel et politique. En partant défricher les territoires et les trajectoires de mon objet d'étude, j'ai fait des rencontres fortuites, j'ai croisé des localités inattendues et j'ai encouru des transformations intellectuelles. En cours de route, la création de l'atlas a basculé dans l'utilisation ludo-politique de l'atlas. Au gré de ce voyage, ma curiosité et ma

fascination pour le glitche m'ont profondément aimanté vers le préfixe « *an* » de ma méthode *anarchéologique*. Plus je m'adonnais aux plaisirs transgressifs du nomadisme et de la sérendipité, plus je faisais corps avec ma problématique au point de devenir moi-même un explorateur a-discipliné et politisé. Je me suis permis la digression, l'errance et la paralogie à travers le temps profond des médias. J'ai joué avec les modes d'analyse pour exprimer mes visions du monde. J'ai hybridé librement des concepts issus de cadres théoriques distincts. J'ai pris le risque d'enfreindre et de contaminer les seuils de diverses approches méthodologiques. J'ai bricolé avec mon corpus d'objets jusqu'à réaliser moi-même une création singulière. J'ai fait dialoguer sur un même pied d'égalité des œuvres d'art prestigieuses avec des objets populaires bruyants et carnavalesques. Je me suis amusé à parasiter et à remixer une panoplie de matériaux culturels pour fabriquer les différentes figures qui jalonnent mon argumentation. J'ai désobéi aux normes et aux conventions qui structurent la composition habituelle d'une thèse de doctorat. En rétrospective, c'est ce caractère à la fois *paidien*, anarchique et punk de ma méthodologie *anarchéologique* qui donne une couleur particulière à ma réflexion.

Advenant que le fantôme de l'*anarchéologie* puisse survivre entre les lignes de ma thèse et au-delà, j'ose espérer que ce sera dans sa capacité à hanter l'intellect, à politiser les consciences, à teinter les sensibilités sociales et à informer la désobéissance gestuelle. J'invoque ainsi le spectre de ma recherche à bien vouloir donner corps et âme à l'esprit chaotique de l'a-disciplinarité scientifique, de la contre-jouabilité paralogique et de la dissidence ludo-politique. Cette invitation à se laisser posséder par le glitche (mais certes pas au sens néolibéral du terme) et à exorciser ses potentialités constitue un appel à l'action. Confronter le fantôme dans la machine implique de s'approprier l'élan vital du glitche pour sortir de l'apathie et refuser l'illusion de la matrice. Pour refaire un clin d'oeil au choix de Neo dans le film de Wachowski et Wachowski, si ma thèse peut guider vers le choix de la pilule rouge afin d'inciter quiconque à s'aventurer dans les méandres de la poésie politique du glitche, que ce soit dans les jeux ou dans l'espace citoyen, j'aurais à tout prendre accompli mon objectif. Pour l'heure, la chasse aux glitches continue.

*L'avenir, fantôme aux mains vides,  
Qui promet tout et qui n'a rien!*  
(Victor Hugo, 1837, *Les Voix intérieures VII*)

## Bibliographie

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore et Londres : The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. 2003. « Playing Research: Methodological approaches to game analysis ». Dans Adrian Miles (dir.), acte du colloque: *MelbourneDAC The 5th International Digital Arts and Culture Conference* (19-23 mai 2003, Melbourne, Australie). RMIT School of Applied Communication. <<http://pandora.nla.gov.au/pan/37092/20031127-0000/hypertext.rmit.edu.au/dac/index-2.html>>.
- Aarseth, Espen. 2007. « I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player ». Dans *DIGRA*. Actes du colloque « Situated Play », (Tokyo, Japan 24-28 septembre 2007). <<http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>>.
- Agent. 2012. « The Final Few ». *Halo 2 Forum* (4 février 2012). <<https://web.archive.org/web/20180623111755/http://halo.bungie.net/Forums/posts.aspx?postID=43235214&postRepeater1-p=1>>. Consulté le 26 septembre 2019.
- a13xoloid. 2011-2012. « Quake3 Arena Hopper Modification v3.0 ». *Mod DB* [modification de jeu pour *Quake III : Arena*]. <<https://www.moddb.com/mods/quake3-hopper>>. Consulté le 30 juillet 2019.
- Albera, François. 2004. « Archéologie du cinéma : de l'histoire à l'épistémologie ». Dans *Cinémas*, vol. 14, no. 2-3, p. 19-51.
- Albera, François et Maria Tortajada. 2011. « Le dispositif n'existe pas ! ». Dans François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Ciné-dispositif : Spectacles, cinéma, télévision, littérature*, p. 13-38. Coll. « Histoire et esthétique du cinéma », Lausanne : Éditions l'Age d'Homme.
- Ambinder, Mike. 2009. « Valve's Approach to Playtesting: The Application of Empiricism ». Game Developers Conference. Actes du colloque « learn, network, inspire ». Acte du colloque *Game Developers Conference* (Moscone Center, San Francisco, 23-27 mars). <<http://www.gdcvault.com/play/1566/Valve-s-Approach-to-Playtesting>>.
- Apperley, Thomas H. 2013. « The body of the gamer: game art and gestural excess ». Dans *Digital Creativity*, vol. 24, no. 2, p. 145-156. <<http://dx.doi.org/10.1080/14626268.2013.808967>>. Consulté le 20 juillet 2019.
- Apperley, Thomas H. 2015. « The Right to Play in the Digital Era ». Dans Steven Conway et Jennifer deWinter (dir.), *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, p. 193-205. New York et Londres : Routledge.

- Apperley, Thomas H. et Jussi Parikka. 2015. « Platform Studies' Epistemic Threshold ». *Games and Culture*, p. 1-22. <<https://doi.org/10.1177/1555412015616509>>. Consulté le 15 octobre 2019.
- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p.109-132. New York : Routledge.
- Ashraf, Golam, Kenny Lim, Ho Jie Hui, Esther Luar et Luo Lam. 2012. « Rocket Jump Mechanics for Side Scrolling Platform Games ». Dans Ashok Kumar (dir.) *Algorithmic and Architectural Gaming Design: Implementation and Development*, p. 202-219.
- Ashton, Daniel. 2010. « Archives and Prefigurative Practices: Digital Games Walkthrough Archives as Record and Resource ». Dans Nandana Bose & Lee Grieveson (dir.), *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies. Using Moving Image Archives*, p. 101-114. <<https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2010/june-2010/archives-ebook.pdf>>.
- Ashton, Daniel et James Newman. 2010. « Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency ». *The Fibreculture Journal*, no. 16, (3 Octobre 2010). <<http://sixteen.fibreculturejournal.org/relations-of-control-walkthroughs-and-the-structuring-of-player-agency/>>.
- Ashton, Danier et James Newman. 2011. « Slow Play Strategies: Digital Games Walkthroughs and the Perpetual Upgrade Economy ». Dans *Transformations. Journal of Media, Culture & Technology*, no. 20. <<http://www.transformationsjournal.org/issue-20/>>. Consulté le 9 août 2019.
- Ashton, Daniel et James Newman. 2012. « “Tips ans tricks to take your game to the next level”: Expertise and Identity in FPS Games ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 225-247. New York: Continuum International Publishing Group.
- Asmundr. 2016. « Crushed between two portals experiment ». *Reddit* (5 février 2016). <[https://www.reddit.com/r/gaming/comments/44c2os/crushed\\_between\\_two\\_portals\\_experiment/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/44c2os/crushed_between_two_portals_experiment/)>. Consulté le 24 septembre 2019.
- Atkin, Denny. 1998. « The Perils of Patches ». *Computer Gaming World*, no. 171 (septembre 1998), p. 24.
- Bainbridge, Wilma Alice and William Sims Bainbridge. 2007. « Creative Uses of Software Errors. Glitches and Cheats ». Dans *Social Science Computer Review*, vol. 25, no. 1 (Automne 2007). <<http://ssc.sagepub.com/content/25/1/61.abstract>>.

- Bailey, Anthony. 1997. « From whence came that rocket? ». *Speed Demo Archive* (novembre 1997).  
<<http://quake.speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/WallHug/rjump.htm>>.
- Ballard, Susan. 2011. « Information, Noise, et al. ». Dans Mark Nunes (dir.) *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, p. 59-79. New York: Continuum.
- Barker, Tim. 2011. « Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant ». Dans Mark Nunes (dir.) *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, p. 42-58. New York: Continuum.
- Bartle, Richard. 1996. « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs ». <<http://mud.co.uk/richard/hcdfs.htm#rBartle,%201990a>>.
- Berry, Vincent. 2009. « Communautés et mondes virtuels : entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval ». Dans Sylvais Pasquier (dir.) *Mana : revue de sociologie et d'anthropologie*: "Qu'est-ce qu'une communauté", n°16, p. 215-233.
- Betancourt, Michael. 2017. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. New York et Londres : Routledge.
- Betancourt, Michael. 2017. « Glitched Media as Found/Transformed Footage: Post-Digitality in Takeshi Murata's *Monster Movie* ». *Found Footage Magazine*, no. 3 (Mars 2017).
- Bernstein, Joseph. 2013. « 9 FIFA Glitches That Will Terrify, Arouse, And Amuse You ». *BuzzFeed* (4 avril 2013). <<https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/9-fifa-glitches-that-will-terrify-arouse-and-amuse-you>>.
- Betts, Tom. n.d. « QQQ ». *Nullpointer*. <<http://www.nullpointer.co.uk/content/qqq-2/>>. Consulté le 5 novembre 2019.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge et Londres: The MIT Press.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Bonenfant, Maude. 2008. « Des espaces d'appropriation ». *MédiaMorphoses*, no. 22, p.63-67. <[http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28246/2007\\_19\\_63.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28246/2007_19_63.pdf?sequence=1)>.

- Bonenfant, Maude. 2014. « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice ». Dans *RISCP*, vol. 12. <<https://journals.openedition.org/communiquer/1295>>.
- Bonenfant, Maude. 2015. *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Bourdieu, Pierre. 1979. *La distinction: Critique sociale du jugement*. Coll. « Le sens commun ». Paris : Édition de Minuit.
- Boutaud, Jean-Jacques et Stéphane Dufour. 2011. « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative ». Dans Galinon-Méléne (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, p. 151-170. Paris : CNRS Éditions.
- Briz, Nick. 2011. « Glitch Art Historie[s] ». Dans Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom, Jessica Westbrook (dir.), *GLI.TC/H READER[ROR]*, p. 53-58. <<http://gli.tc/h/READERERROR/>>.
- Breen, Christopher. 1995. « The Apple Of Your Bloodshot Eye ». *Computer Gaming World*, no. 130 (mai 1995), p. 114.
- Brooks, Andrew. 2015. « Glitch/Failure. Constructing a Queer Politics of Listening ». *Leonardo Music Journal*, vol. 25, (décembre 2015) p. 37-40. <[https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/LMJ\\_a\\_00932](https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/LMJ_a_00932)>.
- Bruns, Axel. 2007. « Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation ». Dans Ben Shneiderman (dir.), *Proceedings of the 6th SIGCHI*, p. 99-106, Actes du colloque « Creativity & Cognition », (Washington DC, 13-15 juin 2007), New York: Association for Computing Machinery.
- Bungie Software. 1994. *Marathon* [manuel d'utilisateur]. <[http://archives2.bungie.org/manuals/Marathon\\_Manual.pdf](http://archives2.bungie.org/manuals/Marathon_Manual.pdf)>. Consulté le 15 octobre 2019.
- Caillois, Roger. [1958] 2012. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard.
- Carbo-Mascarell, Rosa. 2016. « Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice ». Act du colloque *First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, no. 1, vol 13 (Dundee, Scotland, 1-6 Août 2016) <<http://www.digra.org/digital-library/publications/walking-simulators-the-digitisation-of-an-aesthetic-practice/>>.
- Carmack, John. 1999. « The John Carmack .plan Archive ». <[http://www.gamers.org/pub/archives/plans/johnc@idsoftware.com/1999-04-24\\_1999-06-05](http://www.gamers.org/pub/archives/plans/johnc@idsoftware.com/1999-04-24_1999-06-05)>. Consulté le 25 juillet 2019.
- Carter, Marcus, Martin Gibbs et Mitchell Harrop. 2012. « Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary ». Actes du colloque « Foundations of Digital Games

- 2012 » (Raleigh, Caroline du Nord, 29 mai au 1 juin). <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2282346>>.
- Cascone, Kim. 2000. « The Aesthetics of Failure: ‘Post-Digital’ Tendencies in Contemporary Computer Music ». Dans *Computer Music Journal*, vol. 24, no. 4 (Hiver, 2000), p. 12–13.
- Chancey, Christopher. 2019. Correspondance personnelle (19 juillet 2019).
- Chin, Elliott et Vic Long. 1997. « The Big One ». *Computer Gaming World*, septembre 1997, no. 158, p. 92-94.
- Chion, Michel. 1990. *L’Audio-vision*. Coll. « Nathan Université ». Paris : Nathan.
- Cicala, Alex. 2016. « 7 Popular Game Features that started out as Bugs ». *Black Shell Media* (10 août 2016). <<https://blackshellmedia.com/2016/08/10/7-popular-game-features-started-bugs/>>.
- Coleman, E. Gabriella. 2014. « Hacker ». Dans Marie-Laure Ryan, Lori Emerson et Benjamin J. Robertson (dir.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, p. 245-249. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Consalvo, Mia. 2009. « Lag, Language, and Lingo : Theorizing Noise in Online Game Spaces ». Dans Bernard Perron et Mark .J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 295-312. New York: Routledge.
- Computer and Video Games. 1983. « Introducing the Bug Hunter ». Dans *Computer and Video Games*, vol. 2, no. 8, p. 140.
- Craddock, David. 2017. « Rocket Jump: Quake and the Golden Age of First-Person Shooters ». *Shacknews* (4 décembre 2017). <<http://www.shacknews.com/article/101156/rocket-jump-quake-and-the-golden-age-of-first-person-shooters>>.
- Crawford, Chris. 1982. « So You Want to Write A Computer Game ». Dans *Computer Gaming World*, vol. 2, no. 2 (mars-avril), p. 10-11.
- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Bekeley : McGraw-Hill/Osborne Media.
- Cross, Lowell. 1999. « Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess ». Dans *Leonardo Music Journal*, vol. 9, p. 35-42. <[https://www.johncage.org/blog/cross\\_reunion.pdf](https://www.johncage.org/blog/cross_reunion.pdf)>.

- Cubitt, Sean. 2010. « Angelic Ecologies ». Dans *Millennium Film Journal*, no. 58 (hiver 2013), p. 46-51.
- Cubitt, Sean. 2017. « Glitch ». Dans *Cultural Politics*, vol. 13, no. 1 (mars 2017), p. 19-33. Durham : Duke University Press. <<https://muse.jhu.edu/article/653677>>.
- Debuysere, Stoffel. 2008. « Lossless ». *Diagonal Thoughts* (15 octobre 2008). <<https://www.diagonalthoughts.com/?p=329>>. Consulté le 29 octobre 2019.
- De Certeau, Michel. [1980] 1990. *L'invention du quotidien, I: Arts de faire*. Coll « Folio essais ». Paris: Gallimard.
- Demeilliez, Antonin. 2016. « Le glitch comme moyen de révolte dans le jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise, Paris, Université de la Sorbonne Nouvelle – Paris 3.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1980. *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Paris : Les éditions de minuit.
- Destiny Dev Team. 2014. « Hot Fix - 09/25/2014 ». *Bungie.net* (25 septembre 2015). <[https://www.bungie.net/en/News/Article/12190/7\\_Hot-Fix---09252014](https://www.bungie.net/en/News/Article/12190/7_Hot-Fix---09252014)>. Consulté le 28 juillet 2019.
- Donaldson, Jeff. n.d. « Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error ». *Artpulse Magazine*. <<http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error>>. Consulté le 28 novembre 2019.
- Dor, Simon. 2014. « A History of Real-Time Strategy Gameplay From Decryption to Prediction: Introducing the Actional Statement. ». *Kinephanos*, vol. 4, no. 2. <<http://www.kinephanos.ca/2014/real-time-strategy/>>.
- Dor, Simon. 2015. « Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Dovey, Jon et Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures*. Maidenhead: Open University Press.
- Dyer-Witheford, Nick et Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis et Londres : University of Minnesota Press.
- Eesgooshee. 2013. « The Top 10 Glitches That Became Features ». *GameFAQs* (26 février 2013). <<https://gamefaqs.gamespot.com/top10/2563-the-top-10-glitches-that-became-features>>.
- Elliott, Shawn et Darren Gladstone. 2006. « Pipe Dreams ». Dans *Computer Gaming World*, no. 267 (octobre 2006), p. 70-84.

- Elsaesser, Thomas. 2004. « The New Film History as Media Archaeology ». Dans *Cinemas*, vol. 14, no. 2-3, p. 75-117.
- Emerson, Lori. 2014. « Glitch Aesthetics ». Dans Marie-Laure Ryan, Lori Emerson et Benjamin J. Robertson (dir.) *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, p. 235-237. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ensslin, Astrid. 2013. « Playing with Rather than by the Rules. Metaludicity, Allusive Fallacy, and Illusory Agency in *The Path* ». Dans A. Bell, A. Ensslin and H. Rustad (dir.), *Analyzing Digital Fiction*, p. 75-93. New York & London: Routledge.
- Eyles, Mark et Dan Pinchbeck. 2011. « Playful ambience ». Acte du colloque *5th International DiGRA Conference : Think Design Play* (14-17 septembre 2011, Utrecht). <<http://www.digra.org/digital-library/publications/playful-ambience/>>.
- fabz. 2014. « DeadCore Patch 01 [EN - FR] ». *Steam* (18 décembre 2014). <<https://steamcommunity.com/app/284460/discussions/0/626329820737447073/>>. Consulté le 28 août 2019.
- Fiske, John. 1999. *Television Culture*. Londres : Routledge.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge et Londres : The MIT Press.
- Foucault, Michel. [1969] 2005. *L'archéologie du savoir*. Paris : Éditions Gallimard.
- Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité 1. La volonté de savoir*. Paris : Éditions Gallimard.
- Freud, Sigmund. [1905] 1962. *Trois essais sur la théorie de la sexualité*. Coll. « Idées ». Paris : Gallimard.
- Galinon-Méléneq, Béatrice (dir.). 2011. *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*. Paris : CNRS Éditions.
- Galinon-Méléneq, Béatrice. 2011. « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant ». Dans Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, p. 191-212. Paris : CNRS Éditions.
- Galinon-Méléneq, Béatrice. 2013. « Expérience incarnée, construction cognitive et jugement ». Dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 3 (31 juillet 2013). En ligne <<http://rfsic.revues.org/487>>.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Galloway, Alexander R. et Eugene Thacker. 2007. *The Exploit. A Theory of Networks*. Minneapolis et Londres : University of Minnesota Press.

- Gaudreault, André. 2008. *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris: CNRS Éditions.
- Gauthier, Gilles. 2011. « Les distinctions honorifiques en tant que traces institutionnelles ». Dans Galinon-Méléne (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, p. 289-303. Paris : CNRS Éditions.
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, Gérard. 1983. *Nouveau discours du Récit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genvo Sébastien. 2008, « Comprendre les différentes formes de “faire soi-même” dans les jeux vidéo », Ludovia 2008, Ax-Les-Thermes, disponible en ligne : [http://www.ludologique.com/publis/articles\\_en\\_ligne.html](http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html).
- Genvo, Sébastien. 2009. « Understanding Digital Playability ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 133-149. New York: Routledge.
- Genvo, Sébastien. 2013. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot ». *Sciences du jeu*, no. 1. <<https://journals.openedition.org/sdj/251>>. Consulté le 17 octobre 2019.
- Ginzburg, Carlo. 1980. « Signes, traces, pistes Racines d'un paradigme de l'indice ». Dans *Le Débat*, no. 6, p.3-44. <<http://www.cairn.info/revue-le-debat-1980-6-page-3.htm>>.
- gir489. 2015. « Valve doesn't want to fix exploits ». *Reddit* (1 août 2015). <[https://www.reddit.com/r/tf2/comments/3fd660/valve\\_doesnt\\_want\\_to\\_fix\\_exploits/](https://www.reddit.com/r/tf2/comments/3fd660/valve_doesnt_want_to_fix_exploits/)>.
- Good, Owen. 2010. « Halo 2 Diehards Lured With Halo: Reach Beta Codes ». *Kotaku* (30 avril 2010). <<https://kotaku.com/halo-2-diehards-lured-with-halo-reach-beta-codes-5528475>>. Consulté le 26 septembre 2019.
- Goriunova, Olga et Alexei Shulgin. 2008. « Glitch ». Dans Fuller, Matthew (dir.), *Software Studies : A Lexicon*, p. 110-119. Cambridge, Massachusetts : MIT Press.
- graham. 2018. « 5 glitches that ended up becoming key features in video games ». *Elecspo* (29 mars 2018). <<https://www.elecspo.com/games/5-glitches-ended-becoming-key-features-video-games/>>.
- Grayson, Nathan. 2017. « Valve Fixes Accuracy Bug That's Been In Team Fortress 2 For Ten Years ». *Kotaku* (16 février 2017). <<https://kotaku.com/valve-patches-accuracy-bug-thats-been-in-team-fortress-1792446289>>. Consulté le 4 septembre 2019.
- Green, Jeff. 1999. « Insert Clever Headline Here ». Dans *Computer Gaming World*, no. 176 (mars 1998), p. 220.

- Green, Jeff. 2005. « Quake 4 Erupts ». Dans *Computer Gaming World*, no. 252 (juin 2005) p. 59-69.
- Griffiths, Josh. 2016. « 15 Gameplay Glitches That Actually Became Features In Video Games ». *GamingBolt* (18 novembre 2016). <<https://gamingbolt.com/15-gameplay-glitches-that-actually-became-features-in-video-games/3>>.
- Guérin, Daniel. [1965] 1981. *L'anarchisme. De la doctrine à la pratique*. Coll. « Folio essais ». Paris : Gallimard.
- Habib, André. 2014. « Archives, mode de réemploi. Pour une archéologie du *found footage* ». Dans *Cinémas*, vol. 24, no. 2-3 (printemps), p. 97-122.
- Halberstam, Jack. 2017. « Queer Gaming. Gaming, Hacking, and Going Turbo ». Dans Bonnie Ruberg et Adrienne Shaw (dir.) *Queer Game Studies*, p. 187-199. Minneapolis : The University of Minnesota Press.
- Hardt, Michael et Antonio Negri. 2000. *Empire*. Cambridge : Harvard University Press.
- Hardt, Michael et Antonio Negri. 2004. *Multitude : War and Democracy in the Age of Empire*. New York : Penguin.
- Hart, Aimee. 2019. « Glitches in Video Games and Their Relationship with The Uncanny Valley ». *Bloody Disgusting's Dead Pixels* (11 mars 2019). <<https://bloody-disgusting.com/editorials/3550284/glitches-video-games-relationship-uncanny-valley/>>.
- Hernandez, Patricia. 2014. « Assassin's Creed Unity Has The Best Glitches ». *Kotaku* (13 novembre 2014). <<https://www.kotaku.com.au/2014/11/assassins-creed-unity-has-the-best-glitches/>>.
- Herocorb. 2018. « (Valve You Might Want to Fix This) Upward Map Exploit ». En ligne [Forum de discussion]. Dans *Steam* (13 mai 2018). <<https://steamcommunity.com/app/440/discussions/0/2828702373005886899/>>. Consulté le 23 juillet 2019.
- Hiebert, Patricia. 1983. « Supporting technology integration : A case study ». Mémoire de maîtrise, Colombie-Britannique, Université de Colombie britannique.
- Hill, Benjamin Mako. 2011. « Revealing Errors ». Dans Mark Nunes (dir.) *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, p. 27-41. New York: Continuum.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. New York et Londres: Routledge.

- Hocking, Clint. 2007. « Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about ». *Click nothing* (7 octobre 2007). <[http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)>. Consulté le 3 mai 2018.
- Holmes, Eben. 2010. « Strange Reality: Glitches and Uncanny Play ». *Eludamos*, vol. 4, no. 2, p. 255-276. <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-9>>.
- Hudson, Dale. 2009. « Digital Performances ». *Mutual Art*. <<https://www.mutualart.com/Article/DIGITAL-PERFORMANCES/0FFB46F37C93FAFD>>. Consulté le 29 octobre 2019.
- Huhtamo, Erkki. 2005. « Slots of Fun, Slots of Trouble. An Archaeology of Arcade Gaming ». Dans Raessens, Joost et Jeffrey H. Goldstein (dir.), *Handbook of Computer Games Studies*, p. 3-22. Cambridge: The MIT Press.
- Huhtamo, Erkki. 2011. « Dismantling the Fairy Engine : Media Archaeology as Topos Study ». Dans Huhtamo, Erkki et Jussi Parikka (dir.). *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, p. 27-47. Berkeley, Los Angeles et Londres: University of California Press.
- Huhtamo, Erkki et Jussi Parikka (dir.). 2011. *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, Los Angeles et Londres: University of California Press.
- Huhtamo, Erkki et Jussi Parikka. 2011. « Introduction : An Archaeology of Media Archaeology ». Dans Erkki Huhtamo et Jussi Parikka (dir.) *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, p. 1-21. Berkeley, Los Angeles et Londres: University of California Press.
- Huizinga, Johan. [1938] 2011. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Coll. « Tel ». Paris : Gallimard.
- Hylton, Jeremy. 1993. « The Third part of King Henry the Sixth ». *The Complete Works of William Shakespeare*. <<http://shakespeare.mit.edu/3henryvi/full.html>>. Consulté le 25 octobre 2019.
- IAMKingRajaAMA. 2016. « It's been a long time coming, but it's time I expose and assblast the twin cancers of TF2; NISLT and Delfy! ». *Reddit* (31 août 2016). <[https://www.reddit.com/r/tf2/comments/50iv5o/its\\_been\\_a\\_long\\_time\\_coming\\_but\\_its\\_time\\_i\\_expose/?limit=500](https://www.reddit.com/r/tf2/comments/50iv5o/its_been_a_long_time_coming_but_its_time_i_expose/?limit=500)>. Consulté le 1 mai 2018.

- J\_A\_X. 2011. « Origin of “bug” in reference to software ». *English Language & Usage* (7 septembre 2011). <<https://english.stackexchange.com/questions/40934/origin-of-bug-in-reference-to-software#>>. Consulté le 25 octobre 2019.
- Jeanneret, Yves. 2011. « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé ». Dans Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, p. 59-86. Paris : CNRS Éditions.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York et Londres : Routledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press.
- Jenkins, Henry, Sam Ford & Joshua Green. 2013. *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. New York/London: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge et Londres : The MIT Press.
- Juul, Jesper. 2018. « The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization ». Acte du colloque *12th International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference* (Copenhague, 13-15 août 2018). <<https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/>>.
- Kane, Carolyn L. 2014. « Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West ». *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, vol. 21 « Pursuit » (Automne 2014). <[ivc.lib.rochester.edu/compression-aesthetics-glitch-from-the-avant-garde-to-kanye-west/](http://ivc.lib.rochester.edu/compression-aesthetics-glitch-from-the-avant-garde-to-kanye-west/)>.
- Katyal, Sonia K. 2012. « Between Semiotic Democracy and Disobedience: Two views of Branding, Culture and Intellectual Property ». Dans *WIPO Journal of Intellectual Property*, vol 4, no. 1 <[https://ir.lawnet.fordham.edu/faculty\\_scholarship/618/](https://ir.lawnet.fordham.edu/faculty_scholarship/618/)>.
- Kess. s.d. « Top 5 Glitches Adopted by Video Games ». *Tech Animate*. <<https://techanimate.com/glitches-adopted-by-video-games/>>.
- Khaikin, Lital. 2014. « The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error ». *Redefine* (5 février 2014). <<http://www.redefinemag.com/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>>.
- Killough, Lee. 1997/1998. « Doom Level History ». En ligne [Entrevue avec John Romero]. *ROME.RO*. <[http://www.rome.ro/lee\\_killough/history/doomqna.shtml](http://www.rome.ro/lee_killough/history/doomqna.shtml)>. Consulté le 23 mai 2018 via *Internet Archive Wayback Machine*.

- Kirkpatrick, Graeme. 2015. *The Formation of Gaming Culture : UK Gaming Magazines, 1981-1995*. New York : Palgrave Macmillan.
- Kittler, Friedrich A. 1999. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford : Stanford University Press.
- Krapp, Peter. 2011. *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Krapp, Peter. 2016. « Game Glitch ». Dans Lowood, Henry et Raiford Guins (dir.), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, p. 211-220. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.
- Kropotkin, Peter. *La conquête du pain*. Paris : Tresse & Stock.
- Kropotkin, Peter. [1927] 1970. « Anarchist Communism : Its Basis and Principles ». Dans Roger N. Baldwin (dir.) *Kropotkin's Revolutionary Pamphlets*, p. 46-78. New York : Dover Publications.
- Kücklich, Julian. 2002. « The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System ». Dans Frans Mäyrä, (dir.), acte du colloque *Computer Games and Digital Cultures* (Tampere, Finlande, 6-8 juin 2002), p. 101-111. Tampere : Tampere University Press.
- Kücklich, Julian. 2005. « Precarious playbour: Modders in the digital games industry ». Dans *Fibreculture*, vol. 5. <<http://journal.fibreculture.org/issue5/index.html>>.
- Koestler, Arthur. [1967] 1989. *The Ghost in the Machine*. Londres : Arkana Publishing.
- Lahti, Martti. 2003. « As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, p. 157-170. New York et Londres : Routledge.
- Lave, Jean et Etienne Wenger. 1999). *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. New York: Cambridge University Press.
- Lederle-Ensign, Dylan et Noah Wardrip-Fruin. 2016. « What is Strafe Jumping? *idTech3 and the Game Engine as Software Platform* ». Dans *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDIGRA)*, vol. 2, no. 2, p. 123-148. <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/35>>.
- Lee, Joel. 2014. « 4 Bugs And Glitches In Video Games That Became Features ». *MakeUseOf* (16 juillet 2016). <<https://www.makeuseof.com/tag/4-bugs-glitches-video-games-became-features/>>.

- Leoni-Figini, Margherita. 2010. « Dada ». Dans Marie-José Rodriguez (dir.) *Centre Pompidou*. <<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm#photo>>. Consulté le 3 novembre 2019.
- Lessard, Bruno. 2019. « The Gaming Turn ». Dans Janine Marchessault et Will Straw (dir.) *The Oxford Handbook of Canadian Cinema*. <<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190229108.001.0001/oxfordhb-9780190229108-e-24>>. Consulté le 28 novembre 2019.
- Lessard, Jonathan. 2013. « Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program ». *Games and Culture*, no. 8, vol. 3, p. 119-135. <<http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412012473364>>.
- Lessard, Jonathan. 2015. « Technologie et design de jeu ». Dans *Science du Jeu*, vol. 4. (5 octobre) <<http://sdj.revues.org/521>>.
- Letoqueueux, Ronan (RealMyop). 2010. « Sonic 2 glitch ». *Flickr* (3 février 2010). <<https://www.flickr.com/photos/48903368@N03/4481981012/>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Lewis, Chris, Jim Whitehead et Noah Wardrip-Fruin. 2010. « What Went Wrong : A Taxonomy of Video Game Bugs ». *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. University of California (Monterey 19-21 Juin). <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1822363>>.
- Lévy, Pierre. 1997. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge : Perseus Books.
- Levy, Steven. 2010. *Hackers. Heroes of the Computer Revolution - 25th Anniversary Edition*. Sebastopol, California: O'Reilly Media, Inc.
- Liapis, Antonios, Georgios N. Yannakakis et Julian Togelius. 2014. « Computational game creativity ». Acte du colloque: *Fifth International Conference on Computational Creativity - ICC3* (Ljubljana, Slovénie, 10-13 juin 2014). <[www.antoniosliapis.com/papers/computational\\_game\\_creativity.pdf](http://www.antoniosliapis.com/papers/computational_game_creativity.pdf)>.
- Liu, Alan. 2004. *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: University of Chicago Press.
- Long, Vic. 1996. « Kill 'Em All ». Dans *Computer Gaming World*, no. 146 (septembre 1996), p. 142-155.
- Long, Vic et Elliott Chin. 1998. « Quake II ». *Computer Gaming World*, mai 1998, no. 166, p. 218-221.

- Louet, Philippe. 1999. « The Tournament ». Dans *Joystick*, no. 107 (septembre 1999), p.110-116.
- Lowood, Henry. 2006. « High-performance play: The making of machinima ». Dans *Journal of Media Practice*, no. 7, vol. 1, Royaume-Uni : Intellect Ltd.
- Lowood, Henry. 2008. « Replay culture. Performance and Spectatorship In Gameplay ». Dans Carlos A. Scolari (dir.). *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, Eumo Editorial, Vic, 2008, p. 168.
- Lozada, David. 2018. « The Scariest Video Game Glitches Ever ». *Gamer Revolution* (27 octobre 2018). <<https://www.gamerevolution.com/features/443623-scariest-video-game-glitches>>.
- Liotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Coll. « Critique ». Paris : Les Éditions de Minuits.
- Maciunas, George. 1963. *Fluxus Manifesto*. Feuille. 20.9 cm X 14.7 cm. *Museum of Modern Art*. <<https://www.moma.org/collection/works/127947>>. Consulté le 3 novembre 2019.
- Maheux, Frédéric. 2018. « Le glitch comme mécanique de terreur ». *Spirale*, no. 263 (hiver), p. 34-36. <<https://www.erudit.org/en/journals/spirale/2018-n263-spirale04234/89610ac/>>. Consulté le 12 août 2019.
- Malaby, Thomas M. 2007. « Beyond Play : A New Approach to Games ». *Games and Culture*, vol. 2, no. 2 (avril). <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007299434>>. Consulté le 8 août 2019.
- Manon, Hugh S. et Daniel Temkin. 2011. « Notes on Glitch ». *world picture 6* (hiver 2011). <[http://worldpicturejournal.com/WP\\_6/Manon.html](http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html)>.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge et Londres : The MIT Press.
- Martin-Barbero, Jesús. 2011. « From Latin America: Diversity, Globalization, and Convergence ». Dans *Westminster Papers in Communication and Culture* vol. 8, no. 1, p. 39-64. <<https://pdfs.semanticscholar.org/ef98/c430ed22ab6a55f384fb190de4c3a6f9da1f.pdf>>.
- Marx, Karl. [1867] 1993. « Marchandise et Monnaie ». Dans *Le Capital. Critique de l'économie politique. Livre premier. Le procès de production du capital* p. 39-95. Paris : Presses Universitaires de France.
- McKay, Jura. 2014. « The Value of Glitch Art ». Dissertation de premier cycle. Edinburgh Napier University.

- Meades, Alan. 2012. « Why we Glitch: process, meaning and pleasure in the discovery, documentation, sharing and use of videogame exploits ». Dans Sharp and al. (dir.), *Well Played*, vol. 2, no. 2, p. 79-98.
- Meades, Alan. 2015. *Understanding Counterplay in Video Games*. New York : Routledge, Taylor & Francis Group.
- Meaney, Evan J. 2010. *On Glitches: A Deconstructive Analysis of Archives and Experience*. Iowa : The University of Iowa. <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.732.7101>>.
- Melnychuk, Mark. 2015. « Destiny actually cost more than \$170 if you played since the beginning ». *Leader Post* (5 novembre 2015). <<https://leaderpost.com/technology/gaming/destiny-actually-cost-more-than-170-if-you-played-since-the-beginning>>. Consulté le 18 décembre 2019.
- Menkman, Rosa. 2011. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam : Institute of Network Cultures.
- Menkman, Rosa. 2012. « The Glitch Art Genre ». *Fluxo* (25 juillet 2012). <<http://www.ofluxo.net/the-glitch-art-genre-by-rosa-menkman/>>.
- Menotti, Gabriel. 2014. « Videorec as Gameplay: Recording playthroughs and video game engagement ». Dans *GAME The Italian Journal of Games Studies*, no. 3, p. 81-92. <[https://www.gamejournal.it/3\\_menotti/](https://www.gamejournal.it/3_menotti/)>.
- Merzeau, Louise. 2009. « Du signe a la trace : l'information sur mesure ». Dans *Hermes* [En ligne], no. 53, p. 23-29. <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00483292/document>>.
- Midgley, Ned. [1948] 2008. *The Advertising and Business Side of Radio*. Rockville : Wildside Press LLC.
- Misra, Ria. 2015. « A Videogame Tester Explains Why They Will Never Fix That Bug You Found ». *Gizmodo* (15 juin 2015). <<https://io9.gizmodo.com/a-videogame-tester-explains-why-they-will-never-fix-tha-1711460423>>.
- Monfort, Nick. 2004. « Continuous Paper. The Early Materiality and Workings of Electronic Literature ». Acte de colloque du *Modern Language Association* (Philadelphie, 28-30 décembre 2004). <[https://nickm.com/writing/essays/continuous\\_paper\\_mla.html](https://nickm.com/writing/essays/continuous_paper_mla.html)>.
- Montembeault, Hugo. 2015. « (Re)playing with Glitches. Meta-gameplay as a prefigurative design potential in the FPS gaming culture ». Conférence du colloque *Central and Eastern European Game Studies Conference : « Distributed Game Studies »* (Cracovie, 22-24 octobre 2015).

- Montembeault, Hugo et Simon Dor. 2018. « À quoi pensent les archives de la jouabilité? ». *Conserveries mémorielles*, no. 23 (10 octobre 2018). <<http://journals.openedition.org/cm/3171>>.
- Moradi, (Iman) Shay. 2004. « Glitch Aesthetics ». Dissertation de Baccalauréat en Art, Huddersfield, The University of Huddersfield.
- Möring, Sebastian. 2016. « Understanding single player computer games as experimental systems ». Acte du colloque: *Philosophy of Computer Games Conference* (1-4 novembre 2016, Msida, Malta, University of Malta). <[http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/moring\\_-\\_experimental\\_systems.pdf](http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/moring_-_experimental_systems.pdf)>.
- Möring, Sebastian et Olli Leino. 2016. « Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8, no. 2, p. 145-161. <<https://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/jgvw/2016/00000008/00000002/art00003>>. Consulté le 19 juillet 2019.
- Morris, Sue. 2003. « WADs, bots and mods: Multiplayer FPS games as co-creative media ». *Digital Games Research Association (DiGRA). Conference Proceedings « Level Up »* (University of Utrecht, novembre 2003). <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.21522.pdf>>.
- Mortensen, Torill Elvira, Jonas Linderöth et Ashley ML Brown (dir.). 2015. *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York : Routledge.
- Murphy, David. 2014. « Battle on the Metric Front: Dispatches from Call of Duty's Update War ». *The international journal of computer game research*, vol. 14, no. 2 (décembre). <<http://gamestudies.org/1402/articles/murphy>>.
- Murray, Janet. [1997] 1999. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT press.
- Nations Unies. 1990. « Convention relative aux droits de l'enfant ». Dans *The Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights* <<https://www.ohchr.org/FR/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>>. Consulté le 19 décembre 2019.
- National Museum of American History. 1947. « Log Book With Computer Bug ». *National Museum of American History*. <[http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_334663](http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_334663)>. Consulté le 9 novembre 2019.
- Neff, Gina et David Stark. 2002. « Permanently Beta: Responsive Organization in the Internet Era ». Dans Philip E.N. Howard et Steve Jones (dir.) *Society Online: The Internet in Context*, p. 173-188. Thousand Oaks : Sage.

- Netzspannung*. 2004. « QQQ ». *Netzspannung*.  
 <<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=sHowEntry&lang=en&entryId=138669>>. Consulté le 29 octobre 2019.
- Newman, James. 2005. « Playing (with) videogames ». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (1 mars 2005), p. 48-67.  
 <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/135485650501100105>>. Consulté le 20 juin 2018.
- Newman, James. 2008. *Playing with Videogames*. London : Routledge
- Neylon, Michael K. 1995-1997. « Marathon Spoiler Guide ». *Pinky wtower*.  
 <<http://marathon.bungie.org/spoiler/index.shtml>>.
- Nooney, Laine. 2014. « Easter Eggs ». Dans Marie-Laure Ryan, Lori Emerson et Benjamin J. Robertson (dir.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, p. 165-166. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Nunes, Mark. 2011. « Error, Noise, and Potential : The Outside of Purpose ». Dans Mark Nunes (dir.) *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, p. 3-23. New York: Continuum.
- Nunes, Mark. 2011. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. New York: Continuum.
- Orland, Kyle. 2017. « After 10 years, this significant Team Fortress 2 bug has been fixed ». *arstechnica*, 17 février. <<https://arstechnica.com/gaming/2017/02/after-10-years-this-significant-team-fortress-2-bug-has-been-fixed/?comments=1>>. Consulté le 4 septembre 2019.
- Parikka, Jussi. 2012. *What is Media Archaeology?*. Cambridge, Madden: Polity Press.
- Pazou. 2015. « REALMYOP | MEGAGLITCH, SPEEDRUNS ET GALETTE SAUCISSE ». *Merugezu* (3 juin 2015). <<https://merugezu.com/2015/06/03/realmyop-megag glitch-speedruns-et-galette-saucisse/>>.
- Peckham, Matt. 2006. « Guns and Roses ». Dans *Computer Gaming World*, no. 266, p. 44-46.
- Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror ». Acte du Colloque « Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture. Medi@terra 2006 », p. 62-69. (Athènes, 27 septembre – 1er octobre 2006), <<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Heuristic-Circle-of-Gameplay-%3A-the-Case-of-Perron/5cd758ac8ba47063d369abbe8d24023040eb4073>>.

- Pfhorpedia*. n.d. « Genade Jump ». En ligne [encyclopédie participative]. Dans *Pfhorpedia* <[https://marathongame.fandom.com/wiki/Grenade\\_Jump](https://marathongame.fandom.com/wiki/Grenade_Jump)>. Consulté le 15 octobre 2019.
- Phillpot, Clive. 1988. « Fluxus : Magazines, Manifesto, *Multum in Parvo* ». Dans Clive Phillipot et Jon Hendricks (dir.) *Fluxus : selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection*, p. 9-16. New York : The Museum of Modern Art.
- Pieschel, Alex. 2014. « Glitches: A Kind of History ». *The Arcade Review*, vol. 3, (8 décembre 2014). <<http://www.arcadereview.net/published/2014/11/7/glitches-a-kind-of-history>>.
- Plunkett, Luke. 2010. « Microsoft: No More Original Xbox Games Over Xbox Live ». *Kotaku* (5 février 2010). <<https://kotaku.com/microsoft-no-more-original-xbox-games-over-xbox-live-5464818>>. Consulté le 26 septembre 2019.
- Polansky, Lana. 2014. « Patchwork Hedrons ». *Sufficiently Human* (31 octobre 2014). <<http://sufficientlyhuman.com/archives/502>>.
- Poremba, Cindy. 2007. « Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace ». Dans *Games and Culture*, no. 2, vol. 1, p. 49-58 (janvier). <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412006295397>>.
- Poremba, Cindy. 2010. « Discourse Engines for Art Mods ». Dans *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, no. 4, vol. 1, p. 41-56. <<https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no1-4/155>>.
- Postigo, Hector. 2007. « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modification ». *Games and Culture*, vol. 2, no. 4 (Octobre), p. 300-313. <<http://gac.sagepub.com/content/2/4/300>>.
- Postigo, Hector. 2008. « Video Game Appropriation through Modifications. Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans ». *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 14, no. 1 (Février). <<http://con.sagepub.com/content/14/1/59.short>>.
- Postigo, Hector. 2010. « Modding to the big leagues : Exploring the space between modders and the game industry ». *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*, vol. 15, no. 5 (Mai). <<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2972>>.
- Prak-Sis. [2013] 2016. « Glitch Art and Dirty New Media: an interview with jonCates (2013) ». *Medium* (15 novembre 2016). <<https://medium.com/@joncates/glitch-art-and-dirty-new-media-an-interview-with-joncates-2013-dac2113ac06d>>.

- Radio Corporation of America. 1953. « A New advanced film-camera for television ». Dans *Broadcasting Telecasting* (12 janvier 1953), p. 18-19.
- Raessens, Joost. 2005. « Computer games as participatory media culture ». Dans Raessens Joost, Jeffrey Goldstein et Jeffrey H. Goldstein (dir.), *Handbook of computer game studies*, p. 376-388. Cambridge : The MIT Press.
- Rawls, John. [1971] 2003. « Chapter VI. Duty and Obligation ». Dans *A Theory of Justice*, p. 293-346. Cambridge : Harvard University Press.
- Rhizome. n.d. « *The Collapse of PAL* ». *Rhizome*. <<https://rhizome.org/art/artbase/artwork/the-collapse-of-pal/>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Robert, Olivier. 2013. « Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques ». Réel-Virtuel « Du dispositif à l'imprévu », no. 4. <<http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php/?revue-en-ligne/4-robert/>>. Consulté le 11 mai 2018.
- Rocker, Rudolf. [1938] 2004. *Anarcho-Syndicalism. Theory and Practice*. Edinburgh et Oakland : AK Press.
- Romero, John. 2014. @romero. *Twitter* (12 mars 2014). <<https://twitter.com/romero/status/443956963043319809?lang=en>>. Consulté le 29 août 2019.
- Rouse III, Richard. 2001. *Game Design : Theory & Practice*. Plano : Wordware Publishing.
- Roux, Nicolas. 2004. « Dans une galaxie lointaine, il y a très très longtemps ». *Joystick*, no. 160 (juin 2004), p. 20-28.
- Roy, Mallika. 2014. « Glitch it Good: Understanding the Glitch Art Movement ». *The Periphery*, no. 9 (décembre 2014). <<http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good/>>.
- Russolo, Luigi. [1913] 2013. *L'Art des bruits. Manifeste Futuriste*. Paris : Éditions Alia. <[https://monoskop.org/images/0/07/Russolo\\_Luigi\\_L\\_Art\\_des\\_bruits\\_Manifeste\\_futuriste.pdf](https://monoskop.org/images/0/07/Russolo_Luigi_L_Art_des_bruits_Manifeste_futuriste.pdf)>.
- Rydel, Leo. 2017. « 15 Scary Video Game Glitches That Will Freak You Out ». *The Gamer* (4 février 2017). <<https://www.thegamer.com/15-scary-video-game-glitches-that-will-freak-you-out/>>.
- Ryle, Gilbert. [1949] 2009. *The Concept of Mind*. New York et Londres : Routledge.
- Safire, William. 1980. « On Language; Skewing Metaphors Glitch Query Dear Madams ». Dans *The New York Times* (23 mars 1980), p. 3.

- <https://www.nytimes.com/1980/03/23/archives/on-language-skewing-metaphors-glitch-query-dear-madams.html>>.
- Safire, William. [1982] 1983. *What's the Good Word?*. New York : HarperCollins Publishers.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge MA : The MIT Press.
- Schreier, Jason. 2016. « The Horrible World Of Video Game Crunch ». *Kotaku* (26 septembre 2016). <<https://kotaku.com/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577>>.
- Scorpiia. 1994. « So You Want To Be A Hero? ». Dans *Computer Gaming World* (avril 1994), p. 54-58.
- Scully-Blaker, Rainforest. 2014. « A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio ». *Game Studies*, vol. 14, no. 1. <<http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>>. Consulté le 12 octobre 2019.
- Scully-Blaker, Rainforest. 2016. « Re-curating the Accident: Speedrunning as Community and Practice ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Concordia.
- Serres, Alexandre. 2013. « Problématique de la trace à l'heure du numérique ». Dans *Sens Dessous*, no. 10 (Mars), p. 84-94. <<http://sensdessous.files.wordpress.com/2013/03/sd-10-article-p-1.pdf>>.
- Serres, Michel [1980] 1997. *Le parasite*. Paris : Hachette Littératures.
- Shannon, Claude E. 1948. « A Mathematical theory of Communication ». Dans *The Bell System Technical Journal*, vol. 27, no. 3 (juillet 1948), p. 379-423. Réimpression numérique disponible en ligne : <<http://math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>>.
- Shannon, Claude E. et Warren Weaver. [1949] 1964. *The Mathematical Theory of Communication*. Champaign, Illinois: The University of Illinois Press.
- Shapiro, Fred. R. 1987. « Etymology of the Computer Bug: History and Folklore ». Dans *American Speech*, vol. 64, no. 4 (hiver 1987), p. 376-378. Durham : Duke University Press.
- sigsegv. 2015. « About ». *YouTube*. <<https://www.youtube.com/channel/UCAryhmkzHOMkir-F2PsMBVQ/about>>. Consulté le 17 juillet 2019.
- sigsegv. n.d. « Short Circuit Lag Compensation Bug Report Emails (with my personal email address redacted for obvious privacy reasons) ». *Imgur*. <<https://imgur.com/a/CSaeU>>. Consulté le 17 juillet 2019.

- sigsegu. 2016. « Short Circuit Lag Compensation Bug Report Emails ». *Imgur* (3 septembre 2016). <<https://imgur.com/a/CSaeU>>. Consulté le 26 avril 2018.
- Sinclair, Jim. n.d. « Variations on a Cellophane Wrapper ». *Canada on Screen*. <<http://www.tiffcanadaonscreen.com/experimental-film-and-video/variations-on-a-cellophane-wrapper>>. Consulté le 4 novembre 2019.
- Smith, Harvey. 2001. « The future of Game Design : Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms ». *witchboy.net* [site web personnel] (janvier 2001). <<http://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/>>.
- Snider, Evan, Tim Lockridge et Dan Lawson. 2012. « Challenging the Rules and Roles of Gaming : Griefing as Rhetorical Tactic ». Dans Gerald Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games*, p. 278-298. New York: Continuum International Publishing Group.
- Sobchack, Vivian. 2011. « Afterword : Media Archaeology and Re-presencing the Past ». Dans Erkki Huhtamo et Jussi Parikka (dir.) *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, p. 323-333. Berkeley, Los Angeles et Londres : University of California Press.
- Sotamaa, Olli. 2007. « On modder labour, commodification of play, and mod competitions ». Dans *First Monday*, vol. 12, no. 9. <<http://firstmonday.org/article/view/2006/1881>>.
- Sotamaa, Olli. 2010. « When the Game Is Not Enough : Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture ». *Games and Culture*, vol. 5, no. 3 (Mai), p. 239-255. <<http://gac.sagepub.com/content/5/3/239>>.
- Sotiraki, Virginia. 2014. « Glitch Art Narratives. An investigation of the relation between noise and meaning ». Mémoire de maîtrise, Lund, Lund University. <<https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446947>>.
- Speed Demos Archive. 2017. « Marathon ». En ligne [encyclopédie participative]. Dans *Speed Demos Archive* (2 février 2017). <[https://kb.speeddemosarchive.com/Marathon#Grenade\\_Jumping](https://kb.speeddemosarchive.com/Marathon#Grenade_Jumping)>. Consulté le 15 octobre.
- Spirit532. 2017. « [TF2] Spectator & team killing exploit fix ». *Alliedmodders* (16 janvier 2017), <<https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=292861>>. Consulté le 27 août 2019.
- Sponsor. 1959. « How to cut TV tape costs ». Dans *Sponsor* (11 avril 1959), p. 42-44.
- Steck, Benjamin. 2011. « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance ». Dans Galinon-Méléne (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, p. 249-271. Paris : CNRS Éditions.

- Stévançe, Sophie. 2009. « Les opérations musicales mentales de Duchamp. De la “musique en creux” ». *Images Re-vues*, no. 7 « Paysages sonores » (date de mise en ligne 20 avril 2011). <<http://imagesrevues.revues.org/375>>.
- Stenros, Jaakko et Olli Sotamaa. 2009. « Commoditization of helping players play: Rise of the service paradigm ». Acte du colloque *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Brunel University, 1-9 septembre). <<http://www.digra.org/digital-library/publications/commoditization-of-helping-players-play-rise-of-the-service-paradigm/>>. Consulté le 26 novembre 2019.
- Strauven, Wanda. 2011. « The Observer’s Dilemma. To Touch or Not to Touch ». Dans Erkki Huhtamo et Jussi Parikka (dir.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, p. 148-163. Berkeley, Los Angeles et Londres: University of California Press.
- Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*. Toronto : University of Toronto Press.
- Super Mario Wiki. 2019. « Minus World ». En ligne [encyclopédie participative]. Dans *Super Mario Wiki* (1 octobre 2019). <[https://www.mariowiki.com/Minus\\_World](https://www.mariowiki.com/Minus_World)>. Consulté le 17 octobre 2019.
- Švelch, Jan. 2013. « The Vagueness of Being Glitchy: Repurposing the Glitch in Remember Me ». *DELVERINTOVIDEOGAMES* (21 août 2013). <<http://videogamedelver.blogspot.com/2013/08/the-vagueness-of-being-glitchy.html>>.
- Švelch, Jaroslav. 2014. « Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces ». Dans *International Journal of Communication*, vol. 8, p. 2530-2552. <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2687>>.
- Švelch, Jan. 2015. « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions ». Dans Tomáš Bártek, Jan Miškov et Jaroslav Švelch (dir.) *New Perspectives in Game Studies*. Actes du colloque CEEGS (Brno, République Tchèque, 10-11 octobre 2014, Masaryk University), p. 55-70.
- Švelch, Jaroslav et Jan Švelch. 2015b. « The Joy of Discovery, Experimentation or Just Exploitation? The Roles of Glitches in Video Game Culture ». *Digital Games Research Association (DiGRA). Conference Proceedings: « Diversity of Play »*. Leuphana University (Lüneburg, 14-17 May 2015).
- Tabuu132. 2016. « I’m the guy who started this SiN/Delfy mess. Dive in to dig into how this happened, why, and what I think ». *Reddit* (3 septembre 2016). <[https://www.reddit.com/r/tf2/comments/50xbc4/im\\_the\\_guy\\_who\\_started\\_this\\_sindelfy\\_mess\\_dive\\_in/](https://www.reddit.com/r/tf2/comments/50xbc4/im_the_guy_who_started_this_sindelfy_mess_dive_in/)>. Consulté le 17 juillet 2019.

- Team Fortress 2 Official Wiki. 2019. « Exploit ». Dans *Team Fortress 2 Official Wiki* (17 septembre 2019). <<https://wiki.teamfortress.com/wiki/Exploits>>. Consulté le 21 août 2019.
- Team Fortress 2 Official Wiki. 2018. « Finder's Fee ». *Team Fortress 2 Official Wiki*. <[https://wiki.teamfortress.com/wiki/Finder%27s\\_Fee](https://wiki.teamfortress.com/wiki/Finder%27s_Fee)>. Consulté le 28 juillet 2019.
- TF2 Team. 2014. « Team Fortress 2 Update Released March 5, 2014 ». *TeamFortress.com* (5 mars 2014). <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=12570>>. Consulté le 27 août 2019.
- TF2 Team. 2015. « Team Fortress 2 Update Released October 8, 2015 ». *TeamFortress.com* (8 octobre 2015). <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=18764>>. Consulté le 22 juillet 2019
- TF2 Team. 2016a. « Team Fortress 2 Update Released - July 7, 2016 ». *TeamFortress.com* (7 juillet 2016) <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=22759>>. Consulté le 26 avril 2018.
- TF2 Team. 2016b. « Team Fortress 2 Update Released - August 29, 2016 ». *TeamFortress.com*. <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=23851>>. Consulté le 25 juillet 2019.
- TF2 Team. 2016c. « Team Fortress 2 Update Released – September 15, 2016 ». *TeamFortress.com*. <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=24235>>. Consulté le 14 novembre 2019.
- TF2 Team. 2016d. « Team Fortress Update Released – December 21, 2016 ». *TeamFortress.com*. <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=26486>>. Consulté le 25 juillet 2019.
- TF2 Team. 2017a. « Team Fortress 2 Update Released. January 16, 2017 ». *TeamFortress.com* (16 janvier 2017). <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=26867>>. Consulté le 27 août 2019.
- TF2 Team. 2017b. « Team Fortress 2 Update Released. February 14, 2017 ». *TeamFortress.com* (14 février 2017). <<http://www.teamfortress.com/post.php?id=27507>>. Consulté le 28 août 2019.
- Therrien, Carl. 2012. « Video Games Caught Up In History. Accessibility, Teleological Distortion and Other Methodological Issues ». Dans Mark J.P. Wolf (dir.), *Before the Crash: Early Video Game History*, p. 9-29. Detroit : Wayne State University Press.
- Therrien, Carl et Martin Picard. 2014. « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle ». Dans *Kinephanos* (janvier 2014). History of Games. Conference proceedings « An Introduction to the History of Games

- International » (Montréal. 27-29 juin 2013). <<http://www.kinephanos.ca/2014/history-of-games/>>.
- Therrien, Carl. 2019. *The Media Snatcher PC/CORE/TURBO/ENGINE/GRAFX/16/CDROM2/SUPER/DUO/ARCADE/RX*. Cambridge et Londres: The MIT Press.
- Thoburn, Nicholas. 2001. « Autonomous Production? On Negri's 'New Synthesis.' ». *Theory, Culture, and Society*, vol. 18, no. 5, p. 75-96. <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/02632760122051977>>. Consulté le 26 novembre 2016.
- Tipton, Elizabeth et James Murff. 2014. « Glitches, Players, and Metagames: Another Family Conversation ». Dans Willy Christian Kriz, Tanja Eiselen et Werner Manahl (dir.) *International Simulation and Gaming Association*, p. 455-465. Acte du colloque: « The Shift from Teaching to Learning : Individual, Collective and Organizational Learning Through Gaming simulation » (Dornbirn, 7-11 juillet 2014).
- Tipton, Elizabeth et James Murff. 2016. « Embrace the unexpected : Yet another family conversation ». *ThaiSim Journal : Learning Development*, vol. 1, no. 1 (Janvier-juin 2016), p. 38-50. <<http://www.thaisim.or.th/images/pdf/2014/04.pdf>>.
- Toombes. 2016 « Interview: Leo&Pipo ». *Toombes* (11 avril 2016). <<http://toombes.com/2016/04/11/interview-leopipo/>>.
- Tortajada, Maria. 2004. « Archéologie du cinéma : de l'histoire à l'épistémologie ». Dans *Cinémas*, vol. 14, no. 2-3, p. 19-51.
- transmediale. 2011. « The Collapse of PAL by Rosa Menkman ». *transmediale/art&digitalculture*. <<https://transmediale.de/content/the-collapse-of-pal-by-rosa-menkman>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Tribes Wiki. 2014. « Skiing ». *Tribes Wiki* [encyclopédie participative] (4 avril 2014). <<https://tribes.fandom.com/wiki/Skiing>>. Consulté le 26 novembre 2019.
- Turk, Victoria. 2013. « Glitched Vintage Photos Offer An Artistic Perspective On Our Fragmented Memory ». *Vice* (23 août 2013). <[https://www.vice.com/en\\_au/article/nz4jxq/glitched-vintage-photos-offer-an-artistic-perspective-on-our-fragmented-memory](https://www.vice.com/en_au/article/nz4jxq/glitched-vintage-photos-offer-an-artistic-perspective-on-our-fragmented-memory)>.
- TV Tropes. 2019. « Rocket Jump ». *TV Tropes* (22 novembre 2019). <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RocketJump>>. Consulté le 29 novembre 2019.

- Vanhanen, Janne. 2001. « Loving the Ghost in the Machine: Aesthetics of Interruption ». Dans Arthur Korker et Marilouise Kroker (dir.) *CTheory*, (26 novembre 2001) <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=312>>.
- Vautier, Ben. 1965. *Fluxmanifesto on Fluxamusement*. Feuille. 9.5 cm X 14.4 cm. *Museum of Modern Art*. <<https://www.moma.org/collection/works/135269>>. Consulté le 3 novembre 2019.
- Visconti, Sabato. 2013. « Memories Corrupt: A Glitch Photography Art Exhibit ». *Kickstarter* (5 octobre 2013). <<https://www.kickstarter.com/projects/1234953675/memories-corrupt-a-glitch-photography-art-exhibit>>. Consulté le 29 octobre 2019.
- Voorhees, Gerald. 2012. « Monsters, Nazis, and Tangos : The Normalization of the First-Person Shooter ». Dans Gerald Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games*, p. 89-111. New York: Continuum International Publishing Group.
- Weaver, Warren. [1949] 1964. « Recent contributions to the mathematical theory of communication ». Dans Shannon et Weaver *The Mathematical Theory of Communication*, p. 1-28. Champaign, Illinois: The University of Illinois Press.
- Welsh, Timothy. 2012. « Face to Face : Humanizing the Digital Display in *Call of Duty : Modern Warfare 2* ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.) *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooters Games*, p. 389-414. New York et Londres : Continuum International Publishing Group.
- Whitaker, Ron. 2015. « 8 Videogame Glitches that Became Features ». *The Escapist* (25 septembre 2015). <<https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/features/galleryoftheday/14684-8-Video-Game-Glitches-that-Became-Features.8>>. Consulté le 27 juillet 2019.
- Whitson, Jennifer R. 2011. « La révolution des jeux sociaux ». Dans Charles Perraton, Magda Fusaro et Maude Bonenfant (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, p. 41-64. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- wickedplayer494. 2016. « TF2 update for 8/19/16 ». *Reddit* (19 août 2016). <[https://www.reddit.com/r/tf2/comments/4ylmj8/tf2\\_update\\_for\\_81916/](https://www.reddit.com/r/tf2/comments/4ylmj8/tf2_update_for_81916/)>. Consulté le 17 juillet 2019.
- wickedplayer494. 2017. « TF2 update for 2/14/17 ». *Reddit* (14 février 2017). <[https://np.reddit.com/r/tf2/comments/5u2s53/tf2\\_update\\_for\\_21417/ddqwdus/?context=3](https://np.reddit.com/r/tf2/comments/5u2s53/tf2_update_for_21417/ddqwdus/?context=3)>. Consulté le 28 août 2019
- Widdowson, John. 1971. « The Bogeyman: Some Preliminary Observations on Frightening Figures ». Dans *Folklore*, vol. 82, no. 2, p. 99-115. <<https://doi.org/10.1080/0015587X.1971.9716716>>.

- Wiener, Norbert. 1965. *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The MIT Press.
- WikiHow. 2019. « How to Encounter and Catch a Missingno in Pokémon ». *WikiHom* (mis à jour le 6 juin 2019). <<https://www.wikihow.com/Encounter-and-Catch-a-Missingno-in-Pok%C3%A9mon>>. Consulté le 22 juillet 2019.
- Wikipédia. 2019a. « Games Done Quick ». *Wikipedia* (mis à jour le 14 novembre 2019). <[https://en.wikipedia.org/wiki/Games\\_Done\\_Quick](https://en.wikipedia.org/wiki/Games_Done_Quick)>. Consulté le 26 novembre 2019.
- Wikipédia. 2019b. « List of most expensive video games to develop ». *Wikipedia* (mis à jour le 14 décembre 2019). <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most\\_expensive\\_video\\_games\\_to\\_develop](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop)>. Consulté le 18 décembre 2019.
- Wikipédia. 2019c. « Destiny (video game) ». *Wikipedia* (mis à jour le 15 décembre 2019). <[https://en.wikipedia.org/wiki/Destiny\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Destiny_(video_game))>. Consulté le 18 décembre 2019.
- Wikipédia. 2019d. « Superhot ». *Wikipedia* (mis à jour le 20 décembre 2019). <<https://en.wikipedia.org/wiki/Superhot>>. Consulté le 20 décembre 2019.
- Wollen, Peter. 1982. *Readings and Writings: Semiotic Counter-Strategies*. Londres : Verso.
- Woods, Alan. 2003. « Italian Futurism and Fascism: How an artistic trend anticipated a counterrevolutionary tendency ». Dans *Defence of Marxism* (24 janvier). <<https://www.marxist.com/italian-futurism-fascism.htm>>.
- Wright, Talmadge, Eric Boria et Paul Breidenbach. 2002. « Creative Player Actions in FPS Online Video Games : Playing Counter-Strike ». *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 2, no. 2, p. 1-13. <<http://www.gamestudies.org/0202/wright/>>.
- Yann&ch. 2014. « [Spoiler] Game Major Exploit ». *Steam* (22 octobre 2014). <<https://steamcommunity.com/app/284460/discussions/0/619569341017798176/>>. Consulté le 28 août 2019.
- Yoyoshi. 2014. « DeadCore ». *Speed Demos Archive* (3 novembre 2014). <[https://forum.speeddemosarchive.com/post/deadcore\\_6.html#deadcore\\_6](https://forum.speeddemosarchive.com/post/deadcore_6.html#deadcore_6)>. Consulté le 28 août 2019.
- Zielinski, Siegfried. [2002] 2006. *Deep Time of the Media : Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge et Londres : The MIT Press.
- Zimmer, Ben. 2013. « The Hidden History of “Glitch” ». *Visual Thesaurus* (4 novembre 2013). <<https://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/the-hidden-history-of-glitch/>>. Consulté le 10 mai 2018.

## Médiagraphie

*404.jodi.org*. n.d. Jodi. Œuvre web [*Net Art*]. <[404.jodi.org](http://404.jodi.org)>.

*4'33''*. 1952. John Cage. Pièce musicale.

*À bout de souffle*. 1960. Jean-Luc Godard. Film.

*Adam Killer*. 1999-2001. Brody Condon. Installation, performance, machinima.

*Ai-Lien*. ~2011. Sabato Visconti. Photographie numérique. *sabatobox*. <<http://www.sabatobox.com/remembering-machines#4>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Alien Abduction*. 2014. Matty Beckerman. Film.

*Aliens : Zone of Silence*. 2017. Andy Fowler. Film.

*Always Watching: A Marble Hornets Story*. 2015. James Moran. Film.

*A Tribute to John Cage*. 1973. Nam June Paik. Film.

*barbie ~ world*. n.d. Sabato Visconti. Série de GIFs animés. *sabatobox*. <<http://www.sabatobox.com/b-a-r-b-i-e-w-o-r-l-d>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*blogspot.jodi.org*. 2006-2007. Jodi. Œuvre web [*Net Art*]. <<http://blogspot.jodi.org/>>.

*Campbell's Soup Cans*. 1962. Andy Warhol. Acrylique avec peinture métallisée sur toile. 50.8 cm x 40.6 cm. Museum of Modern Art, New York. <<https://www.moma.org/collection/works/79809>>.

*Church Fire*. 2014. Carmagnola Giacomo. Photographie numérique. *Tumblr* (5 décembre 2014). <<https://giacomocarmagnola.tumblr.com/post/104433237379/church-fire-giacomo-carmagnola>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Congrès d'automobiles et d'avions* [*Convegno di automobili e aeroplani*]. 1914. Luigi Russolo. Musique.

*Cut Piece*. 1964. Yoko Ono. Performance.

*Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany*. 1919. Hannah Höch. Collage, photomontage. 114 cm (h) x 90 cm (l). Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/hannah-hoch/cut-with-the-kitchen-knife-through-the-beer-belly-of-the-weimar-republic-1919>>.

*Dark*. 2017-. Baran bo Odar et Jantje Friese. Série télévisée.

*dead-in-iraq*. 2006-2011. Joseph DeLappe. Performance. <<http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>>.

*Decim8*. 2012-2018. Kris Collins. Application mobile. *App Store*. <<https://apps.apple.com/us/app/decim8/id392720563>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Diary of a Camper*. 1996. United Ranger Films. Machinima.

*Digital TV Dinner*. 1978-1979. Jamie Fenton, Raul Zaritsky et Dick Ainsworth. Art vidéo.

*Drip Music*. 1962. George Brecht. Performance musicale.

*Dust 2 Dust*. 2013. Kent Sheely. Machinima, modification de jeu.

*Dynamisme d'une automobile [Dinamismo di un'Automobile]*. 1913. Luigi Russolo. Peinture à l'huile. 139 cm (h) x 184 cm (l). Musée National d'Art Moderne. Paris. Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/luigi-russolo/dynamism-of-a-car-1913>>.

*Ecco the Dolphin: Ride the Cataclysm*. [En cours]. Sabato Visconti. Série de Gifs animés. <<http://www.sabatobox.com/ecco-the-dolphin-ride-the-cataclysm>>.

*Evidence Of Time Travel*. 2014- John Leigh [Karborn], John Foxx et Steve D'Agostino. Performance audiovisuelle.

*Evidence Of Time Travel*. n.d. John Leigh [Karborn], John Foxx et Steve D'Agostino. Remédiation web de la performance. <<http://www.evidenceoftimetravel.com/>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*EZ Glitch Video Editor - 3D Trippy Glitch Effects*. 2019. The H3D Team. Application mobile. *Google Play*. <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.h3dteam.zglitch&hl=es\\_BO](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.h3dteam.zglitch&hl=es_BO)>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Failed Memories*. 2013-. David Szauder. Série de photographies numérique.

*Failed memory of Leo & Pipo*. 2013. David Szauder Photographie numérique. *Behance* (15 janvier 2013). <<https://www.behance.net/gallery/6677181/Failed-memory-of-Leo-Pipo>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Fontaine*. 1917. Marcel Duchamp. Ready-made. Urinoir en porcelaine manufacturée. 63 cm (h) x 48 cm (l) x 35 cm (p).

*Fragmented Memory*. 2013. Phillip Stearns. Textile. 205 cm (h) x 160 cm (l). <<https://phillipstearns.wordpress.com/fragmented-memory/>>.

*Ghost in the Shell*. 1995. Mamoru Oshii. Film d'animation.

*Ghost in the Shell*. 2017. Rupert Sanders. Film.

*Glitch*. 2015-. Tony Ayres. Série télévisée.

*Glitch!*. 1988. Nico Mastorakis. Film.

- Glitch!* (*glitch4ndroid*). 2019. Luca Grillo. Application mobile. *Google Play*. <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lucagrillo.ImageGlitcher>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Glitchbrowser*. 2006. Dimitre Lima, Tony Scott et Iman Moradi. Œuvre web [*Net Art*] <<http://dmtr.org/glitchbrowser/>>.
- Glitch-hug*. 2010. Robert Overweg. Photographie numérique. <<https://www.shotbyrobert.com/glitches>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Glitch : Jinn Devodist*. 2015-2018. Woraya Chotikul [Cotton Valent]. Bande dessinée web. <<http://glitchwebcomic.com/>>.
- Glitch Lab Pro*. 2012 Joshua Neff. Application mobile. *App Store*. <<https://apps.apple.com/us/app/glitch-lab-pro/id577544718>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Glitcho - Glitch Video & Photo Editor*. 2019. The FFFF Studio. Application mobile. *Google Play*. <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ffff.glitch&hl=en\\_CA](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ffff.glitch&hl=en_CA)>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Glitchometry*. 2011-. Daniel Temkin. Série de photographies numériques. *danieltemkin*. <<http://danieltemkin.com/Glitchometry/About>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Glitchometry Circles #5*. 2013. Daniel Temkin. Photographie numérique. Dans *danieltemkin*. <<http://danieltemkin.com/Glitchometry/Index/GlitchometryCircles5>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- GLTCH*. n.d. Oskoui & Oskoui, Inc. Application mobile. <<http://www.oskoui-oskoui.com/gltch.html>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Grave Encounters*. 2011. Colin Minihan et Stuart Ortiz. Film.
- L'Élasticité* [*Elasticità*]. 1912. Umberto Boccioni. Peinture à l'huile. 100 cm (h) x 100 cm (l). Museo del Novecento. Milan. Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/elasticity-1912>>.
- La Joconde*. ~1503-1506. Léonard de Vinci. Peinture à l'huile. 77 cm (h) x 53 cm (l).
- Leo & Pipo*. 2008-. Leo & Pipo. Art urbain collaboratif.
- Le Rossignol chinois*. 1920. Max Ernst. Photomontage. 12.2 cm (h) x 8.8 cm (l). Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-chinese-ninghtingale-1920>>.
- L.H.O.O.Q.* 1919. Marcel Duchamp. Ready-made. Musée national d'Art moderne. Paris.
- Licking Piece*. 1964. Ben Patterson. Performance.

*Log Book With Computer Bug*. 1947. Université de Harvard. Carnet de bord. *National Museum of American History*.  
<[https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_334663](https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_334663)>.

*Lossless #3*. 2008. Rebecca Baron, Douglas Goodwin. Film.

*Magnet TV*. 1965. Nam June Paik. Art vidéo. *Whitney Museum of American Art*.  
<<https://whitney.org/collection/works/6139>>.

*Make a Salad*. 1962. Alison Knowles. Performance.

*Mechanical Head (The Spirit of Our Time)*. 1920. Raoul Hausmann. Assemblage.

*Melting Ice Cream* [series]. 2013. Mathieu St-Pierre. Séries de photographies numériques.  
<<https://matstpierre.wordpress.com/2012/09/14/melting-ice-cream-series/>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Memories Corrupt*. ~2011. Sabato Visconti. Série de photographies numériques.

*Mobygames*. 2003. « Yar's Revenge (Atari 2600) ». *Mobygames* (11 juin 2003).  
<<https://www.mobygames.com/game/atari-2600/yars-revenge>>.

*Mona Lisa Glitch*. 2013. Francis & Laurence Minoza. Patron de marchandises commerciales. *Threadless*. <[https://www.threadless.com/product/5334/mona\\_lisa\\_glitch](https://www.threadless.com/product/5334/mona_lisa_glitch)>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Mona Lisa Glitch*. 2017. Mea Km. Patron de marchandises commerciales. *Fine Art America*.  
<<https://fineartamerica.com/featured/mona-lisa-glitch-katerina-denisova.html>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Mr. Robot*. 2015. Sam Esmail. Série télévisée.

*Mutt and Jeff*. 1907-1983. Bug Fisher et Al Smith. Bande dessinée.

*No Country for Donkey Kong*. 2014-2015. Sabato Visconti. Série de GIFs animés. *Sabatobox*.  
<<http://www.sabatobox.com/rom-corruption-no-country-for-dk>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*On dine à la terrasse du Casino [Si pranza sulla terrazza del Kursaal]*. 1914. Luigi Russolo. Musique.

*One for Violin Solo*. 1962. Nam June Paik. Performance.

*Operation Bayshield*. 1997. Clan Undead. Machinima.

Photographie numérique [Sans titre]. 2012. Tom Cabrera. *Flickr* (19 novembre 2012).  
<<https://www.flickr.com/photos/madeinaca/8220451387/>>. Consulté le 28 octobre 2019.

Photographie numérique [Sans titre]. 2012. Tom Cabrera. *Flickr* (5 septembre 2013). <<https://www.flickr.com/photos/madeinaca/9681959587/>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Play it by Trust*. 1966. Yoko Ono. Installation.

*QQQ*. 2002. Tom Betts. Installation, performance.

*Reboot*. 1994-2001. Gavin Blair, Ian Pearson, Phil Mitchell et John Grace. Série télévisée animée.

*Red vs. Blue*. 2003-. Rooster Teeth. Série de machinimas.

*Reunion*. 1968. John Cage et Marcel Duchamp. Performance musicale.

*Réveil d'une capitale* [*Risveglio di una città*]. 1914. Luigi Russolo. Musique.

*Roue de bicyclette*. 1913. Marcel Duchamp. Ready-made.

"Saigon". 2014. Carmagnola Giacomo. 2014. Photographie numérique. *Tumblr* (15 décembre 2014). <<https://giacomocarmagnola.tumblr.com/post/105291061004/saigon-giacomo-carmagnola>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Samuels war*. 2013. David Szauder. Photographie numérique. *Behance*. <<https://www.behance.net/gallery/10259245/Failed-memory-3-Eva-Gitta-MrStein-RudolphAndrea>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Skinwalker Ranch*. 2013. Devin McGinn et Steve Berg. Film.

*Star\_Fxxx*. n.d. Sabato Visconti. Série de GIFs animés. *sabatobox*. <<http://www.sabatobox.com/star-fxxx>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*Steal My Sunshine*. 1999. Len (groupe de musique). Chanson populaire.

*The Collapse of PAL*. 2010. Rosa Menkman. Performance audiovisuelle.

*The Dark Tapes*. 2017. Michael McQuown et Vincent J. Guastini. Film.

*The facade*. 2010. Robert Overweg. Photographie numérique. <<https://www.shotbyrobert.com/glitches>>. Consulté le 28 octobre 2019.

*The Matrix*. 1999. Lana Wachowski et Lily Wachowski. Film.

*The Searchers*. 1956. John Ford. Film.

*The Tunnel*. 2011. Carlo Ledesma. Film.

*The Velvet-Strike*. 2002. Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon. Graffitis numérique pour *Half-Life : Counter-Strike*. <<http://www.opensorcery.net/velvet-strike/sprays.html>>.

- Total Art Match-Box*. 1965. Ben Vautier. Boîte d'allumettes avec allumettes en bois. Dimensions : 3.8 cm x 5.2 cm x 1.3 cm. *Museum of Modern Art*. <<https://www.moma.org/collection/works/127589>>. Consulté le 03 novembre 2019.
- Unfriended*. 2015. Leo Gabriadze. Film.
- Untitled (Assemblage on Hand Mirror)*. 1920-1922. Kurt Schwitters. Assemblage. *Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris*. <[https://www.mam.paris.fr/fr/collections-en-ligne#/artwork/180000000003232?filters=authors%3ASCHWITTERS%20Kurt%E2%86%B9SCHWITTERS%20Kurt&page=1&layout=grid&sort=by\\_author](https://www.mam.paris.fr/fr/collections-en-ligne#/artwork/180000000003232?filters=authors%3ASCHWITTERS%20Kurt%E2%86%B9SCHWITTERS%20Kurt&page=1&layout=grid&sort=by_author)>.
- Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance)*. 1916-1917. Jean Arp. Papier déchiré et collé sur papier de couleur 48.5 cm (h) x 34.6 (l). The Museum of Modern Art. <<https://www.moma.org/collection/works/37013>>.
- UP-SV*. 2016. Carmagnola Giacomo. GIF animé. *Tumblr* (26 octobre 2016). <<https://giacomocarmagnola.tumblr.com/post/152342115827/up-sv-giacomo-carmagnola-better-resolution>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Velocity of Cars and Light*. 1913. Giacomo Balla. Peinture à l'huile. 109 cm (h) x 84 cm (l). Moderna Museet. Stockholm.
- V for Vendetta*. 2005. James McTeigue. Film.
- Variations on a Cellophane Wrapper*. 1970. David Rimmer. Film.
- Vertige*. 2019. Hugo Montembeault. Machinima.
- "VFTS". 2017. Carmagnola Giacomo. *Tumblr* (8 juin 2017). <<https://giacomocarmagnola.tumblr.com/post/161588539194/vfts-new-artwork-for-my-next-exhibition>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- V/H/S* (2012-2014). Réalisateurs multiples. Trilogie de Films regroupant des court-métrages.
- Visions simultanées [Simultanvisionen]*. 1911-1912. Umberto Boccioni. Peinture à l'huile. 70 cm (h) x 75 cm (l). Musée Von der Heydt. Wuppertal. Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/simultaneous-visions-1912>>.
- Vitesse abstraite + Bruit [Velocità astratta + rumore]*. 1913-1914. Giacomo Balla. Peinture à l'huile. 54.5 (h) x 76.5 cm (l). Peggy Guggenheim Collection. Venise. Dans *Wiki Art. Visual Art Encyclopedia*. <<https://www.wikiart.org/en/giacomo-balla/abstract-speed-sound-1914>>.
- Wreck-It Ralph*. 2012. Rich Moore. Film d'animation.

# Ludographie

*Adventure* (Crowther et Woods, 1977)  
*Airborne Glitch Rot* (wednesday scones, 2016)  
*America's Army: Operations* (U.S. Army, 2002)  
*Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)  
*Asteroids* (Atari, 1979)  
*Axiom Verge* (Thomas Happ Games, 2015)  
*Barbie: Super Model* (Hi tech Expressions, 1992)  
*Battlefield 1942* (EA DICE, 2002)  
*Battlefield 2* (EA DICE, 2005)  
*Batman : Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009)  
*Bedlam* (RedBedlam, 2015)  
*Beginner's Guide [The]* (Everything Unlimited, 2015)  
*BioShock* (2K Games, 2007)  
*CALENDULA* (Blooming Buds Studio, 2016)  
*Call of Duty* [série] (2003-2018)  
*Call of Duty* (Infinity Ward, 2003)  
*Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005)  
*Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007)  
*Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010)  
*Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009)  
*Call of Duty: Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011)  
*Call of Duty : World at War* (Treyarch, 2008)  
*Cavelon* (Jetsoft, 1983)  
*Chequered Flag* (Psion Software, 1982)  
*Counter-Strike* [série] (2002-2014)  
*Counter-Strike: Source* (Valve, 2004)  
*Crysis* (Crytek GmbH, 2007)

*DeadCore* (5 Bits Games, 2014)  
*Dead Space 3* (Visceral Games, 2013)  
*DeFRaG* (DeFRaG team, 2000)  
*Deus Ex* (Ion Storm, 2000)  
*Destiny* (Bungie, 2014)  
*Diablo* (Blizzard, 1996)  
*Diablo II* (Blizzard, 2000)  
*DOOM* (id Software, 1993)  
*DOOM II* (id Software, 1994)  
*DOOM<sup>3</sup>* (id Software, 2004)  
*Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994)  
*Downward* (Caracal Games, 2017)  
*Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* (Crows Crows Crows, 2015)  
*Dune II* (Westwood, 1992)  
*Ecco: The Tides of Time* (Sega, 1994)  
*Elder Scrolls V : Skyrim [The]* (Bethesda, 2011)  
*Escape from Castle Galichi* (Jon Gao, 2014)  
*Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002)  
*Excalibur* (Crawford, Summers, Atkinson, 1983)  
*F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005)  
*FIFA 2013* (EA, 2012)  
*Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004)  
*Ghostbusters* (Activision, 1984)  
*Glitchfixer* (Evgenii Petrov, 2016)  
*GlitchLab* (nazywam, 2014)  
*Glitchspace* (Spacebudgie, 2016)  
*Glitchswitch* (Frawley et O'Gorman, 2014)  
*Glitch Ballet* (ErasmusPauli, 2014)

*Glitch Dungeon* (cakeandturtles, 2014)  
*GoldenEye 007* (Rare, 1997)  
*Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2008)  
*Half-Life* (Valve, 1998)  
*Half-Life 2* (Valve, 2004)  
*Half-Life: Counter-Strike* (Valve, 2000)  
*Halo* [série] (2001-2017)  
*Halo : Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001)  
*Halo 2* (Bungie, 2004)  
*Halo 3* (Bungie, 2007)  
*Halo 4* (343 Industries, 2012)  
*Halo : Reach* (Bungie, 2010)  
*Jet Set Willy* (Software Projects, 1984)  
*Jetpac* (Ashby Computers and Graphics, 1983)  
*Left 4 Dead* (Valve, 2008)  
*Left 4 Dead 2* (Valve, 2009)  
*Legend of Zelda* [The] (Nintendo, 1986)  
*LittleBigPlanet* (SCE Cambridge Studio, 2009)  
*Mafia 2* (2K Czech, 2010)  
*Magic Circle* [The] (Question, 2015)  
*Marathon* (Bungie, 1994)  
*Mass Effect 3* (BioWare, 2012)  
*Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999)  
*Memory of a Broken Dimension* (Ezra Hanson-White, 2012-)  
*Minecraft* (Mojang, 2009)  
*Pac-Man* (Namco, 1980)  
*PAC-MAN 256* (Hipster Whale, 2015)  
*Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016)  
*Painkiller* [série] (2004-2012)

*Painkiller* (People Can Fly, 2004)  
*Pause Screen From Battletoads* (Bill Taylor, 2015)  
*Pokémon Red* (Game Freak, 1996)  
*Pokémon Blue* (Game Freak, 1996)  
*Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016)  
*Portal* (Valve, 2007)  
*Problem-Attic* (Liz Ryerson, 2013)  
*Q\*Bert* (D. Gottlieb & Co., 1982)  
*Quirkaglitch* (Xavier Belanche, 2015)  
*Quake* (id Software, 1996)  
*Quake II* (id Software, 1997)  
*Quake III : Arena* (id software, 1999)  
*Quake 4* (Raven Software, 2005)  
*Quake Champions* (id Software, 2017-)  
*Quake Live* (id Software, 2010)  
*Quake Mission Pack No. I: Scourge of Armagon* (Hipnotic Software, 1997)  
*Quake Mission Pack No. 2: Dissolution of Eternity* (Rogue Entertainment, 1997)  
*Quest for Glory: Shadows of Darkness* (Sierra, 1993)  
*Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)  
*Rememored* (Kudelka, 2015)  
*ROM CHECK FAIL* (Farbs, 2008)  
*Silent Hill* (Konami, 1999)  
*Sims 3 [The]* (Maxis, 2009)  
*SiN* (Ritual Entertainment, 1998)  
*Skate 3* (EA Black Box, 2010)  
*Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013)  
*Sonic the Hedgehog 2* (Sega, 1992)  
*Sonic the Hedgehog 3* (Sega, 1994)  
*Soldier of Fortune [série]* (2000-2007)

*Space Invaders* (Taito, 1978)  
*Spacewar!* (Russell, 1962)  
*Spore* (Wright, 2008)  
*Stanley Parable [The]* (Galactic Cafe, 2013)  
*Star Fox* (Nintendo, 1993)  
*StraCraft* (Blizzard, 1998)  
*Starsiege: Tribes* (Dynamix, 1998)  
*Super Clown* (Paramountain Software, 1985)  
*Superhot* (SUPERHOT Team, 2016)  
*Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)  
*Super Mario Land 2* (Nintendo, 1992)  
*Super Mario Maker* (Nintendo, 2015)  
*System Shock* (Looking Glass Studios, 1994)  
*Team Fortress [Quake mod]* (Team Fortress Software, 1996)  
*Team Fortress Classic* (Valve, 1999)  
*Team Fortress 2* (Valve, 2007)  
*Tribes 2* (Dynamix, 2001)  
*Tribes: Ascend* (Hi-Rez Studios, 2012)  
*Tribes: Vengeance* (Irrational Games, 2004)  
*Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds* (Looking Glass Studios, 1993)  
*Ultimate DOOM [The]* (id Software, 1995)  
*Unreal* (Digital Extremes, 1998)  
*Unreal Tournament* (Epic, 1999)  
*Unreal Tournament III* (Epic Games, 2007)  
*Unreal Tournament 2003* (Digital Extremes, 2002)  
*Unreal Tournament 2004* (Digital Extremes, 2004)  
*Unreal Tournament [pre-alpha]* (Epic Games 2014-)  
*Untitled game* (Jodi, 1996-2001)  
*Wolfenstein [série]* (1992-2017)

*Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)

*World of Warcraft* (Blizzard, 2004)

*Yar's Revenge* (Atari, 1982)

*ZX Poker* (Lamb, 1982)

## Youtubographie

ABC TV & iview. 2017. « Glitch: Cast Recap Season 1 ». *YouTube* (28 août 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=SDDwBPRCTFI>>.

AnthoChainSaw. 2015. « Easter Eggs Collection: Quake 2 /ep.44 ». *YouTube* (8 juillet 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=MjY0smQrtqI>>.

Bagof Wiggins. 2015. « Fast Movers - A Tribes: Ascend Montage ». *YouTube* (13 décembre 2015) <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_FBfV55tDQo](https://www.youtube.com/watch?v=_FBfV55tDQo)>.

BloodThunder. 2015. « BioShock :: Andrew Ryan Cutscene Skip (Speedrun Trick) ». *YouTube* (6 septembre 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=nDnBeMjgrIk>>. Consulté le 27 juillet 2020.

Burny - Happys Edits - Source Games. 2015. « ★ TF2: Invasion map pd\_watergate Skybox Exploit with Stickies ► Team Fortress 2 ◀ ». *YouTube* (8 octobre 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=xqDhD95tyd0>>. Consulté le 22 juillet 2019.

Condon, Brody. 2014. « Adam Killer, 2000 ». *Vimeo*. <<https://vimeo.com/92341043>>.

Cortez the pirate king. 2016. « MEET THE LAG CIRCUIT ». *YouTube* (11 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=bBJxdaGRX08>>. Consulté le 7 septembre 2018.

cazzfoxx. 2016a. « John Foxx, Steve D'Agostino, Karborn - Evidence of Time Travel at the BFI Part 1 ». *YouTube* (19 octobre 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=rMyB16CUWzk&t>>. Consulté le 29 octobre 2019.

cazzfoxx. 2016b. « John Foxx, Steve D'Agostino, Karborn - Evidence of Time Travel at the BFI Part 2 ». *YouTube* (19 octobre 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=HSCgSBiS0s4&t>>. Consulté le 29 octobre 2019.

Crowbcat. 2016. « Crushed between two portals experiment ». *YouTube* (5 février 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=0TZd95BCKMY&t>>. Consulté le 22 septembre 2019.

dada78641. 2011. « Quake done Quick - Quake Speedrun in 19:49 (June 1997) ». *YouTube* (20 mai 2011). <<https://www.youtube.com/watch?v=H7HWk1QIWYA>>.

- DeFacto. 2015. « VARIATIONS ON A CELLOPHANE WRAPPER, David Rimmer (1972) ». *Vimeo* (17 avril 2015). <<https://vimeo.com/125224440>>. Consulté le 4 novembre 2019.
- Joseph DeLappe. 2011. « dead in iraq machinima america's army ». *YouTube* (26 août 2011). <<https://www.youtube.com/watch?v=ejcZ3TR5YTs&>>.
- Delfy. 2014. « TF2 - Infinite Healing Exploit 2 ». *YouTube* (28 février 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=ppR3Gkq0LJ0>>. Consulté le 27 août 2019.
- Delfy. 2015 « TF2 - Watergate Skybox Exploit ». *YouTube* (7 octobre 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=gSSxfzIz-I>>. Consulté le 22 juillet 2019.
- Delfy. 2016a. « TF2 Exploit - Entering into the Enemy Spawn ». *YouTube* (27 août 2016) <<https://www.youtube.com/watch?v=1ViwMxH-Nuw>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- Delfy. 2016b. « TF2 Exploit - Meet the Laggin' Short Circuit! (lag Exploit) ». *YouTube* (28 août 2016) <<https://www.youtube.com/watch?v=easeo6NZ7jA&t>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- Delfy. 2016c. « TF2 - Crouch Exploit ». *YouTube* (20 janvier 2016). <[https://www.youtube.com/watch?v=eKWbqJk\\_e5o&t](https://www.youtube.com/watch?v=eKWbqJk_e5o&t)>. Consulté le 26 août 2019.
- Delfy. 2016d. « TF2 - Crouch Exploit (part 2) ». *YouTube* (29 janvier 2016) <<https://www.youtube.com/watch?v=GM1YN-JfgzY>>. Consulté le 26 août 2019.
- Delfy. 2016e. « TF2 - Meet the Gray Team! [Spectator Exploit] ». *YouTube* (24 décembre 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=dw-xB0jHrt4>>. Consulté le 27 août 2019.
- DemiVFX. 2016. « Short Circuit Bug - Force Enemies to Lag | Team Fortress 2 ». *YouTube* (29 juillet 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=LztPob22GwI>>.
- Dor, Simon. 2018. « Les glitches, les FPS et Bedlam (avec Hugo Montembeault) | Let's play ta recherche #2 ». *YouTube* (21 décembre 2018). <[https://www.youtube.com/watch?v=teesS\\_jPvbg&t](https://www.youtube.com/watch?v=teesS_jPvbg&t)>.
- Drift0r. 2013. « Black Ops 2 In Depth: Aim Down Sights Accuracy Delay ». *YouTube* (9 janvier 2013). <<https://www.youtube.com/watch?v=CyntHjL6T9Y>>. Consulté le 15 septembre 2019.
- eXpanderxl. 2009. « WORLD Record - Quake 3 Defrag DFWC02-6A ». *YouTube* (13 novembre 2009). <[https://www.youtube.com/watch?v=UXy11c\\_fjTI](https://www.youtube.com/watch?v=UXy11c_fjTI)>. Consulté le 15 octobre 2019.
- Fenton, Jamie Faye. 2009. « Digital TV Dinner ». *YouTube* (8 octobre 2009). <<https://www.youtube.com/watch?v=Ad9zdlRvdM>>.

- FLAIR. 2016a. « TF2 - [FIXED] The Lag Circuit ». *YouTube* (29 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=UvcHqspqO9c&t>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- FLAIR. 2016b. « TF2 - [FIXED] The Quantum-trap [team trapping] [crouch lock cp\_steel and powerhouse] ». *YouTube* (3 février 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=j3xDtqYoN6A>>. Consulté le 14 novembre 2019.
- FLAIR. 2016c. « TF2 - [FIXED] Crouch lock stabbing [spots] [exploit] [quantum crouch] ». *YouTube* (7 mai 2016). <[https://www.youtube.com/watch?v=j\\_jIf3CQVWk](https://www.youtube.com/watch?v=j_jIf3CQVWk)>. Consulté le 26 août 2019.
- GamerSpawn. 2009. « Team Fortress 2 – Trailer [published on Octobre 10, 2007] ». *YouTube* (19 septembre 2009). <[https://www.youtube.com/watch?v=h\\_c3iQImXZg](https://www.youtube.com/watch?v=h_c3iQImXZg)>. Consulté le 23 mai 2018.
- GamingBolt. 2016. « 15 Gameplay Glitches That Actually Became Features In Video Games ». *YouTube* (17 novembre 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=i5mD3-XHLpc&t>>.
- GeneralMinus. 2012. « GET OUT OF MY WAY! - MW3 Trolling Griefing Rage ». *YouTube* (15 janvier 2012). <<https://www.youtube.com/watch?v=JAjhA9QhT5Q>>. Consulté le 23 septembre 2019.
- gold. 2018. « TF2 Exploit - Spawncamp Upward ». *YouTube* (1 juin 2019). <<https://www.youtube.com/watch?v=ZAQuEbIIBLY>>. Consulté le 23 juillet 2019.
- HelixSnake. 2014. « Skate 3's most potent glitch (4 clips) ». *YouTube* (8 décembre 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=vpdvELrFsU>>.
- JBoudi Des Alpes. 2014. « DeadCore Speedrun 3:52 ». *YouTube* (5 novembre 2014). <[https://www.youtube.com/watch?v=D\\_SbFafRcS8](https://www.youtube.com/watch?v=D_SbFafRcS8)>. Consulté le 30 août 2019.
- John Foxx. 2014. « John Foxx & Steve D'Agostino & Karborn - Evidence Of Time Travel ». *YouTube* (21 juillet 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=QIT3JIRHUug>>.
- JuggOrNot. 2017. « Modern Warfare 2 - "No Russian" Getting Outside The Map (Escaping Makarov) ». *YouTube* (28 octobre 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=wp3kImDorrs&t>>. Consulté le 23 septembre 2019.
- Keybae. 2015. « Team Fortress 2 : Exploiting The Skybox on Watergate With MaccamatBux and Reedy ». *YouTube* (8 octobre 2015). <[https://www.youtube.com/watch?v=DouJnZau8\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=DouJnZau8_0)>. Consulté le 22 juillet 2019.

- King Raja Games. 2016. « THE ASSBLAST OF NISLT & DELFY! ». *YouTube* (31 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=Q0c9yj9yoqc>>. Vidéo indisponible.
- LagSik. 2017. « Bedlam - Glitch - Object Climbing ». *YouTube* (9 septembre 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=xbcXM0ZqkMk&t>>.
- LagSik. 2019. « Vertige (Montembeault, 2019) ». *YouTube* (8 octobre 2019). <<https://www.youtube.com/watch?v=FyUFVkrL2uw&t>>.
- martt1. 2008. « Deus Ex - Grenade climbing & falling tutorial ». *YouTube* (13 février 2008). <<https://www.youtube.com/watch?v=-N2fqCQ32SE>>. Consulté le 16 octobre 2019.
- MediExcalibur2012. 2016 « Delfy DOESN'T Fix Exploits; He makes them WORSE! (King Raja Controversial Moment) ». *YouTube* (5 septembre 2016) <[https://www.youtube.com/watch?v=xU1pNgq1\\_hg&t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=xU1pNgq1_hg&t=8s)>. Consulté le 30 avril 2018.
- Menkman, Rosa. 2010. « The Collapse of PAL ». *Vimeo*. <<https://vimeo.com/12199201>>.
- Menkman, Rosa. 2011. « Rosa Menkman - Collapse of PAL at Trouw (12th of May 2011) ». *YouTube* (14 mai 2011). <<https://www.youtube.com/watch?v=DuDwaQDzOZc>>.
- Montembeault, Hugo. 2019. Vertige. *YouTube* (8 octobre 2019). <<https://www.youtube.com/watch?v=FyUFVkrL2uw>>. Consulté le 28 novembre 2019.
- MuppetChronus. 2015. « Quake - E4M4 - The Palace of Hate (Nightmare, 100% kills & secrets) ». *YouTube* (21 décembre 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=pzlm7a6rB5Q>>.
- Muselk. 2015. « Mixed TF2! Glitches Everywhere! Unusual Giveaway! ». *YouTube* (9 mai 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=CjGKDDOjLHE&t>>. Consulté le 22 juillet 2019.
- Muselk. 2016. « Can We Stop? [TF2] ». *YouTube* (2 septembre 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=be3x12bg1UU>>. Consulté le 7 septembre 2018
- Nicknine. 2017. « TF2 - Server/Client hitbox mismatch ». *YouTube* (23 janvier 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=tf18TYQ1pbE>>. Consulté le 28 août 2019.
- Ninja Cookie. 2016a. « [How To] TF2 Exploit - The Crouch Glitch in Detail [PATCHED] ». *YouTube* (4 février 2016) <<https://www.youtube.com/watch?v=nFj6g332Fd4&>>. Consulté le 26 août 2019.
- Ninja Cookie. 2016b. « TF2 Crouch Exploit - All Known Out of Bounds [PATCHED] ». *YouTube* (12 avril 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=Cdld0Zfz6Y4&t>>. Consulté le 26 août 2019.

- Ninja Cookie. 2018. « TF2 Exploit - Wall BANG (Sticky Explosives Through Wall) [PATCHED] ». *YouTube* (12 mai 2018). <<https://www.youtube.com/watch?v=84T4ZB09W3o&feature=youtu.be>>. Consulté le 23 juillet 2019.
- NISLT. 2016a. « TF2: How to get into enemy Spawn (Short Circuit Exploit) ». *YouTube* (30 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=h4aJSW-IVsE&t>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- NISLT. 2016b. « TF2: How to go Underground #4 [Voice chat/borneo griefing] ». *YouTube* (21 février 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=CIDITZSsxkQ>>. Consulté le 26 août 2019.
- n0bletv. 2017. « Destiny: Exotic Engram Farming Glitch ». *YouTube* (6 mai 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=mI0S5Uyj4dY>>. Consulté le 20 janvier 2019.
- Onulle. 2016. « [TF2 Exploit] pl\_borneo OOB ». *YouTube* (6 janvier 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=XOB4WuyQw5g>>. Consulté le 26 août 2019.
- OpenGriefing. 2015. « Tutorial - Watergate skybox exploit #46 #FIXED ». *YouTube* (8 octobre 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=JgRB43wtdAs>>. Consulté le 22 juillet 2019.
- OpenGriefing. 2016. « Tutorial - Quantum crouch #49 ». *YouTube* (20 janvier 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=Jf-MxemmmQpY>>. Consulté le 11 novembre 2019.
- OpenGriefing BLU. 2014. « Tutorial - Infinite Uber Glitch #22 #TF2 ». *YouTube*, (11 février 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=MMbjcbZ96xE>>. Consulté le 27 août 2019.
- orionzor. 2012. « Tribes 2: Charybdis [Training Mission 1] ». *YouTube* (16 juin 2012). <<https://www.youtube.com/watch?v=W1sgdLSkrTQ>>. Consulté le 26 novembre 2019.
- pagb666. 2015. « The Ultimate Doom - E3M6 Mt Erebus (Secret Exit) - UVMAX 100% Secrets 60fps Uncommented ». *YouTube* (3 février 2015). <[https://www.youtube.com/watch?v=lPeV\\_q8fGwo&feature=youtu.be&t](https://www.youtube.com/watch?v=lPeV_q8fGwo&feature=youtu.be&t)>.
- pinkynarfroz. 2014. « Grenade Climbing in Marathon ». *YouTube* (18 avril 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=d6G81Iy4cVA>>.
- Poiery. 2012. « Tribes Ascend: Explosive Nitron Routes ». *YouTube* (26 juillet 2012). <<https://www.youtube.com/watch?v=hd4E0kWRAcg>>.

- Rifle Gaming. 2017. « How to Kill Phogoth/Hive Abomination Still Chained Up! ». *YouTube* (24 janvier 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=5DRB4GoWB2A>>. Consulté le 18 juillet 2019.
- Sheely, Kent. 2013. « dust 2 dust ». *Vimeo*. <<https://vimeo.com/48340352>>.
- sigsegv. 2016a. « How to fix the Short Circuit lag compensation bug ». *YouTube* (11 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=FDq--2PZRic>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- sigsegv. 2017. « Pose parameter hitbox bug example: giant scout robot ». *YouTube* (14 février 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=Yf8NIwImkdE>>. Consulté le 28 août 2019.
- Slinke. 2016. « The Lag Exploit W/ The High Five Exploit TF2 feat. The Short Circuit & The High Five Taunt ». *YouTube* (29 août 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=VYVDWUTgrRE>>. Consulté le 7 septembre 2018.
- SpeedDemosArchiveSDA. 2014. « BioShock :: SPEED RUN Live (0:57:17) [PC] by Blood Thunder #AGDQ 2014 ». *YouTube* (17 février 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=8Zzj2TyhTZU>>.
- Tats TopVideos. 2013. « Top 22 Scariest Glitches In Games ». *YouTube* (12 juillet 2013). <<https://www.youtube.com/watch?v=ker8gppRbdM>>.
- The Easter Egg Hunter. 2014. « Goldeneye 007 Glitches - Cartridge Tilting and Glitches ». *YouTube* (20 juin 2014). <<https://www.youtube.com/watch?v=P4FXPUDKmXI>>.
- The Guild of Awesome. 2012. « MissingNo. Explained ». *YouTube* (7 mai 2012). <[https://www.youtube.com/watch?v=Qh6c\\_TZG9VQ&t](https://www.youtube.com/watch?v=Qh6c_TZG9VQ&t)>. Consulté le 15 octobre 2019.
- TheGamer. 2017. « 10 Video Game Glitches Too SCARY For The Game ». *YouTube* (30 avril 2017). <[https://www.youtube.com/watch?v=HGPD9m2F\\_UU](https://www.youtube.com/watch?v=HGPD9m2F_UU)>.
- Top15s. 2015. « Top 15 SCARIEST Video Game Glitches ». *YouTube* (14 août 2015). <<https://www.youtube.com/watch?v=q5m0WVhYMX4>>.
- UBAproductionz. 2015. « \*New\* Bedlam Elevating Glitch (Elevate ANYWHERE!) ». *YouTube* (15 octobre 2015) <<https://www.youtube.com/watch?v=SAyn8T4lCW8&t>>. Consulté le 14 novembre 2019.
- umfc. 2016a. « [FIXED][TF2 Exploit] Behind Enemy Lines v3. Easy getting in enemy spawn on any map! ». *YouTube* (22 août 2016). <[https://www.youtube.com/watch?v=t1E0\\_5lvVs0](https://www.youtube.com/watch?v=t1E0_5lvVs0)>. Consulté le 7 septembre 2019.

- umfc. 2016b. « [FIXED][TF2 Exploit] Mountainlab Quantum Crouch ». En ligne. Dans *YouTube* (27 février 2016). <<https://www.youtube.com/watch?v=zszyRONB7CE>>. Consulté le 26 août 2019.
- volltion. 2011. « Tribes Ascend - How to Ski Like a Boss ». *YouTube* (4 décembre 2011). <<https://www.youtube.com/watch?v=0lrSVumR7l8>>. Consulté le 29 novembre 2019.
- WatchMojo.com. 2017. « Top 10 Super Creepy Glitches in Video Games! ». *YouTube* (19 mars 2017). <<https://www.youtube.com/watch?v=fyTGaYO6LH8>>.
- West, Kanye. 2009. « Kanye West - Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi ». *YouTube* (16 juin 2009). <<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>>. Consulté le 28 octobre 2019.
- Rhizome. 2013. « Velvet-Strike (2002) ». *Vimeo* (11 juillet 2017). <<https://vimeo.com/225128073>>. Consulté le 5 novembre 2019.
- Yayorbitgum. 2011. « Tribes Ascend: How To Ski Entirely Too Fast ». *YouTube* (20 novembre 2011). <<https://www.youtube.com/watch?v=p3ucbSBctrQ>>.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Auteur	Année	Titre	Plateforme	Date de mise en ligne	URL	Consulté le	Vues	"J'aime"	"Je n'aime pas"	Nombre de commentaires	Description
1	Tats TopVideos	2013 Top 22 Scariest Glitches In Games	Dans YouTube	12 juillet 2013	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	29 avril 2019	6 718 750	61 000	3200	20 256	Please Visit Tops C
81	Top15s	2015 Top 15 SCARIEST Video Game Glitches	Dans YouTube	14 août 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	29 avril 2019	8 794 501	64000	4300	13 153	#1 might ruin you
82	TheGamer	2017 10 Video Game Glitches Too SCARY For The Game	Dans YouTube	30 avril 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	29 avril 2019	1 290 249	10000	1600	2444	Did you ever think
83	WatchMojo.com	2017 Top 10 Super Creepy Glitches In Video Games!	Dans YouTube	19 mars 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	29 avril 2019	459 619	8600	212	630	Top 10 Super Cree
84	UBAproduction	2015 "New" Bedlam Elevating Glitch (Elevate ANYWHERE!)	Dans YouTube	15 octobre 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	3 mai 2019	1333	22	3	12	-Open Me- o Face!
85	GamingBolt	2016 15 Gameplay Glitches That Actually Became Features In Video	Dans YouTube	17 novembre 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	27 mai 2019	3 142 103	34 000	4700	3001	
86	SpeedDemosAr	2014: SPEED RUN Live (0:57:17) [PC] by Blood Thunder #AGDQ. 2014	Dans YouTube	17 février 2014	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	7 juillet 2019	364 441	2100	52	250	Please leave a 'L'ik
87	Rifle Gaming	2017 How to Kill Phogoth/Hive Abomination Still Chained Up!	Dans YouTube	24 janvier 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	18 juillet 2019	293 781	3700	240	255	experience
88	Coconut Brah	2015 Destiny - ENTIRE PHOGOTH NIGHTFALL OUTSIDE OF MAP GLITCH	Dans YouTube	24 mars 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	18 juillet 2019	4 948	222	8		
89	Rifle Gaming	2015 Destiny: Ultimate Phogoth Glitch Cheese! (Destiny Glitches)	Dans YouTube	29 mars 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	18 juillet 2019	97 343	2400	59		
90	Delfy	2015 TF2 - Watergate Skybox Exploit	Dans YouTube	7 octobre 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	22 juillet 2019	188 887	5500	76	740	
91	OpenGriefing	2015 Tutorial - Watergate skybox exploit #46 #FIXED	Dans YouTube	8 octobre 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	22 juillet 2019	9831	344	4	38	
92	Keybae	2015 Team Fortress 2 : Exploiting The Skybox on Watergate With Ma	Dans YouTube	8 octobre 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	22 juillet 2019	313	6	0	7	
93	Bunny - Happys	2015 # TF2: Invasion map and watergate Skybox Exploit with Stickers	Dans YouTube	8 octobre 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	22 juillet 2019	420	13	1	14	
94	Musek	2015 Mised TF2! Glitches Everywhere! Unusual Giveaway!	Dans YouTube	9 mai 2015	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	22 juillet 2019	1 233 476	1600	353	2929	
95	gold	2018 TF2 Exploit - Spawncamp Upward	Dans YouTube	(1 juin 2019)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	23 juillet 2019	3897	70	77	43	
96	Ninja Cookie	2018 TF2 Exploit - Wall BANG (Sticky Explosives Through Wall) [PATC	Dans YouTube	(12 mai 2018)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	23 juillet 2019	25 139	1100	114	229	
97	Ninja Cookie	2016 (How To) TF2 Exploit - The Crouch Glitch in Detail [PATCHED]	Dans YouTube	4 février 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	43 734	742	28	188	This video shows
98	OpenGriefing	2016 TF2 Griefing - Episode #4 The power of the crouch!	Dans YouTube	12 mars 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	37 617	1000	25	208	
99	Delfy	2016 TF2 - Crouch Exploit	Dans YouTube	20 janvier 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	377 776	8100	271	1310	
100	Delfy	2016 TF2 - Crouch Exploit (part 2)	Dans YouTube	29 janvier 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	200 296	4600	158	766	
101	FLAIR	2016 TF2 - [FIXED] Crouch lock stabbing [spots] [exploit] [quantum cr	Dans YouTube	7 mai 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	26 454	479	26	143	
102	NISLT	2016 TF2: How to go Underground #4 [Voice chat/borneo griefing]	Dans YouTube	21 février 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	639 350	10000	340	2294	
103	OpenGriefing	2016 Tutorial - Quantum crouch #49	Dans YouTube	20 janvier 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	19 467	827	12	137	
104	unfc	2016 [FIXED][TF2 Exploit] Mountainlab Quantum Crouch	Dans YouTube	27 février 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	723	8	1	1	
105	FLAIR	2016 TF2 - [FIXED] Underground sentry exploit on upward [tutorial]	Dans YouTube	29 avril 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	26 695	455	50	361	
106	unfc	2016 TF2 - [FIXED] Underground sentry exploit on upward [tutorial]	Dans YouTube	29 avril 2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	26 août 2019	26 695	455	50	361	
107	Nickkine	2017 TF2 - Server/Client hitbox mismatch	Dans YouTube	23 janvier 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	28 août 2019	103 543	253	3	71	
108	JuggOrNot	2017 Modern Warfare 2 - "No Russian" Getting Outside The Map (Esi	Dans YouTube	28 octobre 2017	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	23 septembre 2019	717	34	2	7	Toady we are esca
109	GeneralMinus	2012 GET OUT OF MY WAY! - MW3 Trolling Griefing Rage	Dans YouTube	15 janvier 2012	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a>	23 septembre 2019	150 285	2000	71	439	Call of Duty: N

Figure A.2 : Présentation des catégories de données dans la rangée 1 en bleu. Colonne « A » à « L ».

plateforme, la date de mise en ligne, le lien URL, la date de consultation, le nombre de visionnements, la quantité de mentions « J'aime » et « Je n'aime pas », le nombre de commentaires ainsi que l'information du champ « Description ». La collection de ces métadonnées fut d'une grande utilité pour faciliter la référence aux contenus YouTube dans le corps du texte et dans la youtubographie.

Ensuite, les colonnes « M » à « T » de la figure A.3 compilent des informations davantage reliées à la nature qualitative des contenus. Il est d'abord question du jeu concerné et du genre de la vidéo (tutoriel, course vidéoludique, farce, compilation de glitches, machinima artistique, jouabilité libre, vidéo d'opinion, soluce de jeu ou commentaire historique). J'ai aussi inclus le nom donné au glitche qui est essentiel dans un rapport de discours pour retracer la formation culturelle d'un glitche. J'ai également inséré une section cataloguant les conceptualisations employées pour le cadrer le glitche telles que les notions de glitch, d'exploit, de truc, de bogue, de piratage (*hack*), de négligence de design (*oversight*), de briseur de jeu, d'abus, de toxicité, de farce ou encore de culture de ressource (*farming*). Autrement, en m'appuyant sur la typologie du glitche développée par Meades dans son ouvrage *Understanding Counterplay in Video Games* (2015, p. 98), j'ai pris soin d'identifier les types de glitches primaire et secondaire qui sont représentés dans chaque vidéo. On remarque alors des renvois aux glitches audiovisuels, de navigation, de barrière, de processus, de logique et d'affordance

	A	B	C	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	Auteur	Année	Titre	Jeu(x) concerné(s)	Genre de la vidéo	Nom du glitche(s)	Conceptualisation du glitche	Type de glitche [Pimaire]	Type de glitche [Secondaire]	Effets Expérientiels	Explications et Notes
33	IamMclovin	2018	Black Ops 4 Glitch Tutorial: Super Speed Glitch	Duty: Black Ops 4	Tutoriel	Super Speed Glitch	Glitche	Processus	Navigation		Get ban
34	Delfy	2018	TF2 - Sticky Exploit	TF2	Griefing	Sticky Exploit	Exploit	Barrière	Affordance		
35	Delfy	2018	Report Exploits to Valve (Experiment!)	TF2	Vidéo d'opinion	Sticky Exploit	Exploit**Bug				
36	Delfy	2018	TF2 Exploit - Infinite Jumps (scout)	TF2	Griefing	Infinite Jumps	Glitche**Exploit**Hacking	Navigation	Affordance		
37	Delfy	2018	The Spy: invisible cart blocker!	TF2	Griefing		Exploit			"what?"	Rapport au burlesque et
38	Delfy	2017	TF2 - Top 7 exploits blacklist 2017	TF2	Compilation	ith exploit**Gray team exploit**ug (Yeti Apocalypse exploit)				Frustration**Incompré	7) Animation Exploit [0:
39	Delfy	2017	TF2 Exploit - Infinite Stun	TF2	Griefing	Infinite Stun	Exploit	Affordance	Logique		Consiste à sélectionner le St
40	Delfy	2017	TF2 Exploit - Animation lock	TF2	Griefing	ous civilian**Contractor glitch	Exploit**Glitche	Audiovisuel	Affordance	Incompréhension**Rag	Consiste à barrer l'animi
41	Ninja Cookie	2016	TF2 Exploit - Reverse-Quantum (Anti-headshot)	TF2	Griefing	um crouch**Reverse-Quantum	Exploit**Glitche**Hacking	Audiovisuel	Logique		quantum crouch : appar
42	Delfy	2017	TF2 - Anti-headshot Exploit (Headshot Immunity)	TF2	Griefing	Anti-headshot Exploit	Exploit	Audiovisuel	Logique		Utiliser l'animation du C
43	Delfy	2017	TF2 Exploit - Halloween 2017 glitches	TF2	Compilation		Exploit**Glitche**Bug				Episode #1 [0:20]: Impli
44	Delfy	2017	TF2 Exploit - Infinite Health	TF2	Griefing	Exploit**Cheating**Banning**Glitche**Toxic	Exploit**Bug**Abuse	Processus	Affordance	Incompréhension**Rire	Glitch "Gloves" + "Choc
45	Delfy	2017	TF2 - Jungle Interno exploits (Pyro update)	TF2	Compilation			Barrière			1) Spawn Barriers Explo
46	Delfy	2019	TF2: sIn will BACK? What happened with sIn?	TF2	Vidéo d'opinion	n/a					Silence radio de NISTL a
47	mapMonkeys**	2011	Black Ops - Unlock Everything for FREE Glitch!	Duty: Black Ops	Tutoriel		Glitche	Processus			
48	Stefanonimo	2017	TF2 Exploit - Meet the Infinite Overheal Heavy	TF2	Tutoriel	Infinite Overheal Heavy	**Hacking**Prank**Abuse	Logique		Incompréhension**Exp	Items requis: "Gloves of
49	Bubs	2019	*NEW* BO4 GODMODE GLITCH! BLACK OPS 4	Duty: Black Ops 4	Tutoriel		Glitche**Banning	Barrière			
50	n0bletv	2017	Destiny: Exotic Engram Farming Glitch	Destiny	Tutoriel		Glitch**Farming	Barrière	Logique		
51	Unstoppable	2018	DESTINY 2 - NEW EXOTIC AND PRIME ENGRAM	Destiny 2	Tutoriel		Glitche	Logique			Consiste à sauter rapide
52	Chaos	2017	TOP 10 Call of Duty GLITCHES That Will Never Call of Duty [series]		Compilation		Exploit				
53	Delfy	2017	TF2 - Pyro 100% critical hit exploit	TF2	Griefing		Exploit	Affordance			Item: Scorch Shot + Criti
54	Delfy	2017	TF2 Exploit - Using Enemy Teleporter (any class)	TF2	Griefing		Exploit	Logique	Processus		Même principe que le te
55	Kent Sheely	2014	Dust 2 Dust	inter-Strike: Source	Machinima artistique		Art	Audiovisuel			
56	Termacious Tric	2015	Limitless: A Halo 5 Jumping Montage	Halo 5: Guardians	Machinima artistique	Jump	Truc	Navigation	Logique		
57	HonDonSon	2016	Counter Strike : CSGO Long Jump Tutorial	Counter-Strike: Global Offensive	Tutoriel	Long Jump	Truc	Navigation	Logique		
58	UBAproduction	2011	Black Ops Glitches: Strafe Jump Tutorial	Duty: Black Ops	Tutoriel	Strafe Jump	Truc**Glitche	Navigation			
59	BobCurryHD	2012	All COD Best Strafe Jump Tutorial (Black Ops 2)	Duty: Black Ops II	Tutoriel	Strafe Jump	Truc**Glitche	Navigation	Logique		
60	OGzFTW	2015	How To Strafe Jump On Black Ops 3 (Black Ops 3)	Duty: Black Ops III	Tutoriel	Strafe Jump	Truc**Glitche	Navigation	Logique		
61	Llserd	2017	Call of Duty 4 Strafting Tutorial 2018	4: Modern Warfare	Tutoriel	Strafe Jump	Truc**Glitche	Navigation	Logique		Histoire du Strafe jump

Figure A.3 : Présentation des catégories de données dans la rangée 1 en bleu. Colonne « A » à « C » puis « M » à « T ».

qui correspondent au vocabulaire employé dans mes analyses. Enfin, la base de données inclut une colonne à propos des effets expérientiels identifiables à travers les réactions de joueurs (incompréhension, rire, surprise, frustration, étrangeté, curiosité, etc.) puis une dernière compilant des notes personnelles.

## Annexe B

### Les cartes cognitives comme outil méthodologique

Si ma thèse peut se concevoir à l'image d'une cartographie conceptuelle, c'est parce que sur le plan méthodologique j'ai moi-même travaillé à partir de 3 cartes cognitives que j'ai conçu à l'aide du logiciel *CmapTools*. Cette méthode de travail a permis de colliger, de spatialiser et de mettre en réseau les principales des manifestations du glitche que j'ai déniché à travers la littérature scientifique, les arts, les médias et la culture vidéoludique. La constitution de ces outils a été l'occasion de rassembler au sein de différents diagrammes des concepts, des références à des ouvrages, des citations, des exemples, des idées, des hypothèses, etc. *A priori*, loin de moi était l'intention de présenter lesdites cartes cognitives. Or, puisqu'il s'est avéré que leur utilité a joué un rôle déterminant dans la manière dont j'ai structuré ma pensée et planifié mon argumentation, j'ai décidé de joindre certains extraits en annexe afin de clarifier ma méthodologie. Cela dit, il faut garder en tête que ces schématisations conservent les allures du premier jet, de l'ébauche inachevée et de la tempête d'idées. Il faudra alors me pardonner certains bémols tels que l'aspect spontané, informe et ouvert, le mariage du français et de l'anglais ainsi que certaines coquilles d'orthographe. L'essentiel reste de comprendre le processus de la démarche et non pas d'évaluer la qualité formelle des contenus qui eux sont abordés dans la thèse.

La première carte que j'ai développée fut dédiée au glitche compris en tant qu'objet théorique (Fig. B.1). L'encadré rouge « Glitche (as object) » situé au centre désigne le thème qui structure la représentation. Les nœuds en vert renvoient aux sous-thèmes du glitche-objet. Parmi ceux-ci, on retrouve notamment les notions fédératrices de contingence, de faille, de marchandise, de signe, de trace, d'artefact, et de bruit. Tous les autres rectangles en jaune réfèrent à des concepts, des catégories, des pratiques, des disciplines, des réflexions, des œuvres, des extraits d'ouvrage, etc.<sup>1</sup> Afin de fournir un meilleur point de vue sur la spatialisation des

---

<sup>1</sup> Je souligne que les mailles entre les items n'ont été assignées à aucun qualificatif précis. Pour cette raison, chaque trait est accompagné de la mention écrite « ??? » générée par défaut. Mon objectif était uniquement d'illustrer une connexion objective entre les éléments.

composantes, les figures B.2 et B.3 opèrent deux grossissements sur des secteurs différents de la carte.

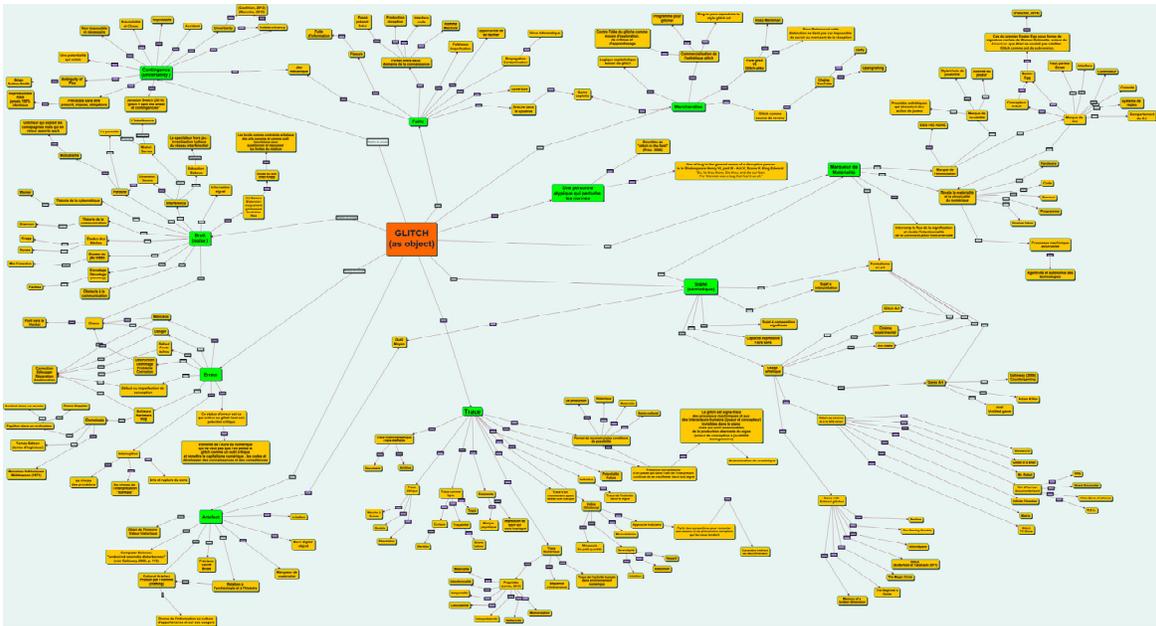


Figure B.2: Vue d'ensemble sur la carte cognitive du glitche comme objet.

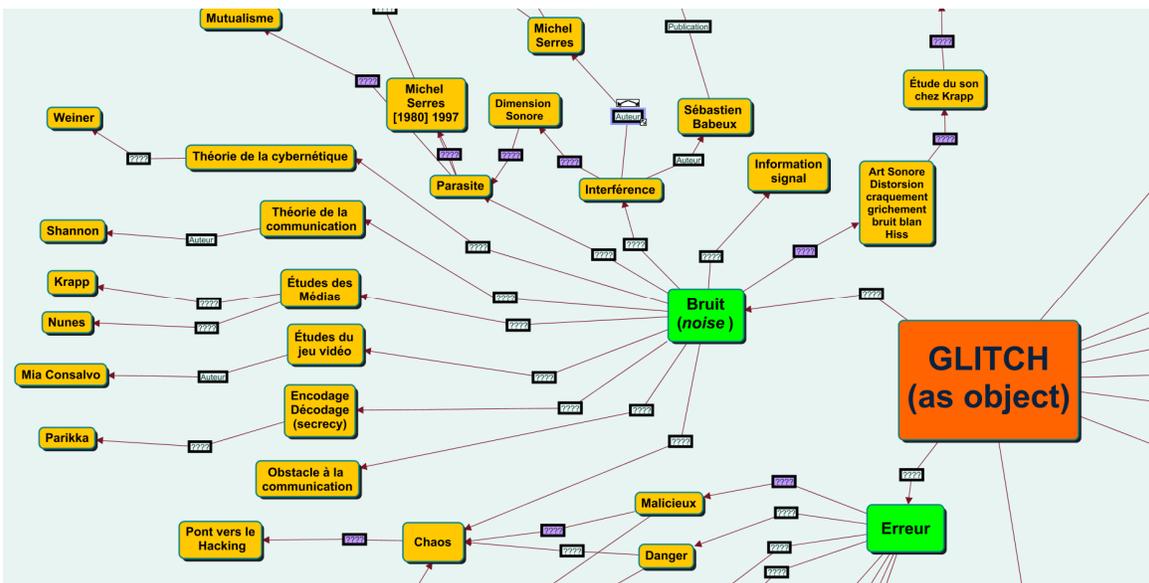


Figure B.1: Premier grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme objet.



Suivant la même méthode, j'ai sous-divisé ma carte selon cinq champs de pratique : ludique, produsage, artistique, socio-culturel et archéologique/archivistique. Pour exemplifier plus en détail, les figures B.5 et B.6 constituent deux extraits rapprochés sur différents emplacements.

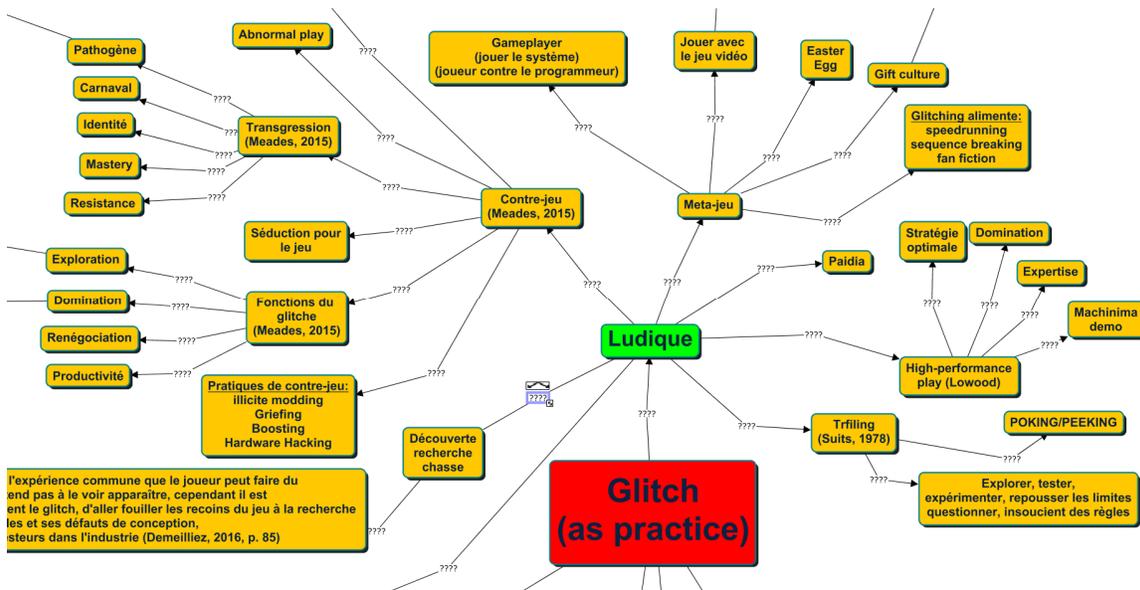


Figure B.5: Premier grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme pratique.

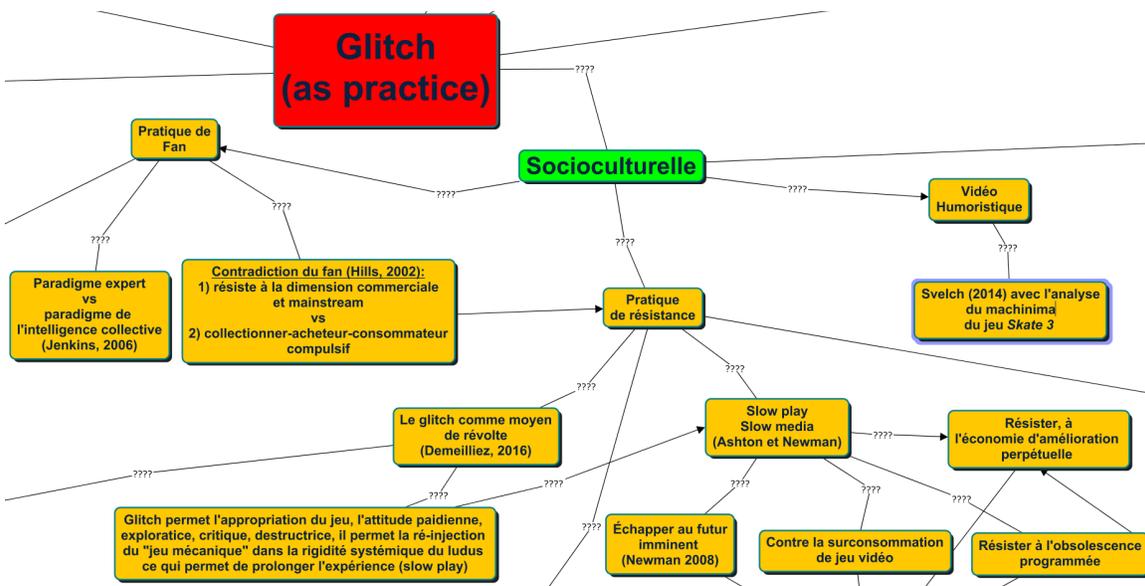
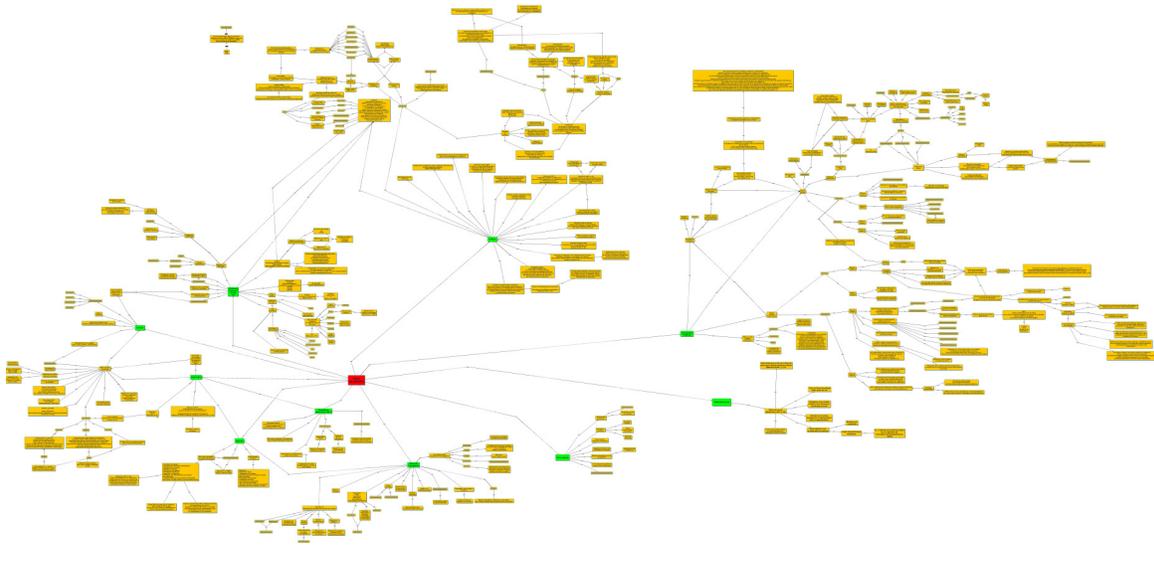


Figure B.6: Second grossissement au sein de la carte cognitive du glitche comme pratique.

Enfin, la dernière représentation conceptuelle que j'ai construite s'est destinée au glitche comme potentiel (Fig. B.7).



**Figure B.7:** Vue d'ensemble sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.

Puisque ma recherche s'intéresse aux effets du glitche sur l'expérience vidéoludique, il était nécessaire de conceptualiser un ensemble de dimensions expérientielles où mon objet d'étude exerce diverses influences. Les principaux ensembles de ce troisième diagramme recourent entre autres des potentiels ludique, critique, économique/politique, historique, éducatif ou encore transgressif. Les figures B.8 et B.9 offrent une vision de proximité sur deux zones de la carte.

La présentation de ces outils de travail et de leurs fondements méthodologiques clarifie les contours de l'infrastructure conceptuelle sur laquelle s'est bâtie ma réflexion. Elle explique la raison pour laquelle la structure argumentative de ma thèse peut se comprendre selon un modèle cartographique. L'idée de mettre en réseau un ensemble de tracés interconnectés est le reflet direct d'une méthodologie basée sur la conception et l'usage de cartes cognitives. L'application de cette méthode est à l'origine de la manière dont mon raisonnement s'est affairé à retracer des trajectoires de causalité entre des exemples de glitches, des concepts, des pratiques et des potentialités d'expérience. Si ma thèse peut s'envisager comme la cartographie d'un récit

de voyage au sein de la matrice techno-épistémique « glitche », c'est parce que j'ai moi-même joué le rôle de cartographe au fil de mon aca-chasse aux glitches.

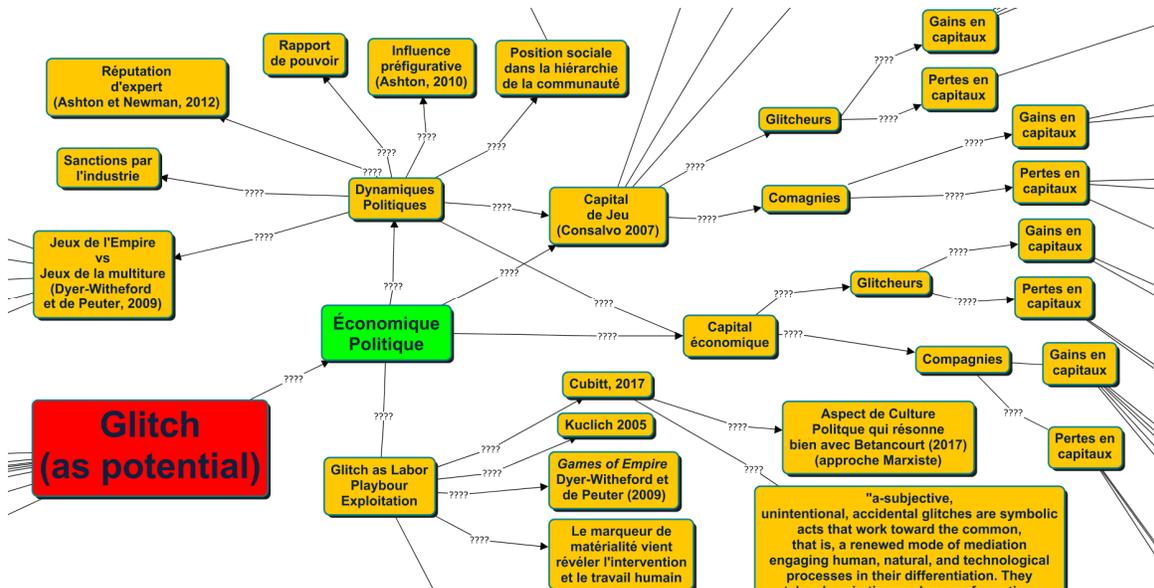


Figure B.8: Premier grossissement sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.



Figure B.9: Second grossissement sur la carte cognitive du glitche comme potentiel.