UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANALYSE DES RAPPORTS DE POUVOIR ENTRE LA COMMUNAUTÉ DE JOUEURS DE DOTA 2 ET L'ENTREPRISE DE JEUX VIDÉO VALVE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

ALEXANDRA DUMONT

JANVIER 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'aimerais d'abord prendre le temps de remercier ma directrice, Maude Bonenfant, qui m'a grandement appuyée et encouragée tout au long de mon parcours académique à l'UQAM. Ta passion, ton écoute, ta présence malgré un horaire du temps (très) chargé et ton enthousiasme contagieux pour la recherche m'ont encouragée à poursuivre plus loin mes réflexions et à repousser mes propres limites. Tu es un véritable modèle et une source d'inspiration pour bon nombre de tes étudiants. Je serai toujours reconnaissante pour l'ensemble de l'aide que tu m'as apporté au cours des deux dernières années. J'aimerais également remercier l'ensemble des professeurs de la maîtrise que j'ai eu la chance de côtoyer et qui m'a permis de cheminer intellectuellement.

Je tiens également à remercier mes compatriotes moustiquaires, Alexane et Mathilde, qui, depuis 6 ans, m'appuient et m'encouragent à me dépasser tant au niveau académique que sur le plan personnel. J'ai une chance inestimable d'avoir fait leur rencontre lors de la première session du baccalauréat, puisque peu sont ceux qui ont eu le privilège d'effectuer l'entièreté de leur parcours universitaire avec leurs meilleures amies. J'aimerais également souligner l'aide et le soutien que m'a apporté ma famille, mais plus particulièrement Sylvain et Geneviève. Je vous remercie pour votre patience, mais surtout votre présence constante à mes côtés lors de ce long processus. Je termine en remerciant mon copain, Brice, pour sa patience, sa compréhension, son aide et son travail de relecture. Bien que les dernières années aient été marquées par de nombreuses péripéties, j'ai toujours pu compter sur toi pour me ramener sur terre.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES vii

LISTE DES TABLEAUX ix

RÉSUMÉ x

INTRODUCTION 1

CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE 4

1.1 Mise en contexte 4

1.2 Brève présentation du jeu vidéo *Dota 2 (Defense of the ancients 2)* 7

1.3 Présentation de la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota 2* 11

1.4 Culture participative et communautés de joueurs 13

1.4.1 Socialisation au sein des espaces vidéoludiques 16

1.4.2 Rapports de pouvoir entre les communautés de joueurs et l'industrie vidéoludique 18

1.5 Intérêts de recherche 21

1.6 Questions de recherche 22

CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE 23

2.1 Notion de pouvoir 23

2.2 Rapports de pouvoir 24

2.3 Discours, vérité et régime de vérité 26

2.4 Stratégie et tactique 27

CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE 30

3.1 Approche sémiotique 30
3.2 Critères de sélection de l'événement 31
3.3 Présentation du cas sélectionné 32
3.4 Méthode de collecte de données 34
3.5 Présentation du corpus de recherche 36
3.6 Méthodes d'analyse de données 41
3.6.1 Analyse de contenu des énoncés 41
3.6.2 Analyse énonciative 43
3.6.3 Opérationnalisation de l'analyse énonciative avec l'analyse de contenu des énoncés 46
3.6.3.1 Catégories de l'analyse de contenu des énoncés 46
3.6.3.2 Catégories de l'analyse énonciative 50
3.7 Considérations éthiques 54
3.8 Limitations de la recherche 55
CHAPITRE IV PRÉSENTATION DES RÉSULTATS 57
4.1 Introduction 57
4.2 Plateforme *Reddit* 58
4.2.1 Utilisation dominante de la plateforme *Reddit* 58
4.2.1.1 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* » 58
4.2.1.2 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* » 60
4.2.1.3 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *wtf volvo why no diretide* » 61
4.2.2 Types d'énoncés et tactiques employées sur la plateforme *Reddit* 63
4.2.2.1 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion

« *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* » 63
4.2.2.2 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* » 66
4.2.2.3 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion « *wtf volvo why no diretide* » 68
4.3 Plateforme *Twitter* 71
4.3.1 Utilisation dominante de la plateforme *Twitter* 71
4.3.2 Types d'énoncés et tactiques employées sur la plateforme *Twitter* 73
4.4 Plateforme *Steam Community* 81
4.4.1 Utilisation dominante de la plateforme *Steam Community* 81
4.4.1.1 Publications *Steam Discussions* 82
4.4.1.2 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » 84
4.4.2.1 Publications *Steam Discussions* 85
4.4.2.2 Énoncés et tactiques observé au sein du fil de discussion « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » 87
4.5 Autres moyens tactiques 91
4.5.1 Articles et informations de seconde main 91
4.5.2 Pointage et commentaires *Metacritic* 91
4.5.3 Utilisation de *Facebook* 93
4.5.3.1 Page *Facebook* de *Volvo* 94
4.5.3.2 Page *Facebook* de Barack Obama 97
4.5.4 Mèmes et créations des joueurs 99
4.6 Conclusion 104
CHAPITRE V ANALYSE DES RÉSULTATS 106
5.1 Introduction 106
5.2 Logique de communication 107

5.2 Tactiques 110
5.2.1 Informer 111
5.2.2 Interpeller 112
5.2.3 Argumenter 114
5.2.4 Se moquer et ridiculiser 115
5.2.5 Menacer 116
5.2.6 Saturation des canaux de communication 117
5.2.7 Analyse des tactiques 118
5.3 Conditions de possibilité des tactiques et traces d'énonciation 121
5.4 Renversement de la décision prise par *Valve* d'annuler le *Diretide* 126
5.5 Conclusion 129
CONCLUSION 131
ANNEXE A 137
ANNEXE B 138
ANNEXE C 139
ANNEXE D 140
BIBLIOGRAPHIE 141
SITES WEB ET JEUX VIDÉO 148

LISTE DES FIGURES

Figure Page

4.1 Prise de parole et usage de l'humour par les joueurs de *Dota 2* au sein du *subreddit r/Volvo* 62

4.2 Expression du mécontentement des joueurs par l'utilisation de publications *Twitter* préalablement publiées par *Valve* 72

4.3 Expression du mécontentement des joueurs par l'utilisation de publications *Twitter* préalablement publiées par *Valve* 73

4.4 Interaction avec l'acteur externe *Volvo* 75

4.5 Interaction avec l'acteur externe Matthew Bailey 76

4.6 Interaction avec l'acteur externe *2P Dota* 77

4.7 Publication ayant une visée humoristique 78

4.8 Publication ayant une visée humoristique 79

4.9 Questionnements et recherches d'information par la communauté de *Dota 2* 82

4.10 Questionnements et recherches d'information par la communauté de *Dota 2* 83

4.11 Saturation du forum de discussion officiel de *Dota 2* 89

4.12 Interpellation de *Valve* par le constructeur automobile *Volvo* 95

4.13 Interpellation de *Valve* par le constructeur automobile *Volvo* 96

4.14 Publipostage excessif sur la photo de l'ancien président des États-Unis Barack Obama 97

4.15 Publipostage excessif sur le profil Facebook de l'ancien président des États-Unis Barack Obama 98

4.16 Effigie du *Diretide* accompagné d'un montage photo illustrant le président de *Valve* 100

4.17 Montage photo autour du contexte automobile 100

4.18 Plaisanterie réalisée par les joueurs 101

4.19 Capture d'écran des mises à jours effectuées au sein des productions vidéoludiques de *Valve* en comparaison au nombre de joueurs actifs 102

4.20 Montage photo visant à effectuer un résumé des revendications des joueurs 103

LISTE DES TABLEAUX

Tableau		Page
3. 1	Présentation du corpus de recherche	40
3. 2	Modèle de la grille de classement des énoncés	49
3. 3	Modèle de la grille d'analyse énonciative	53
4. 1	Observations réalisées sur la plateforme *Reddit*	70
4. 2	Observations réalisées sur la plateforme *Twitter*	80
4. 3	Observations réalisées sur la plateforme *Steam Community*	90
5. 1	Récapitulatif des conditions de possibilité et tactiques employées	125

RÉSUMÉ

Les productions vidéoludiques se démarquent des autres produits culturels, d'une part par leurs interactivités et, d'autre part, par le rôle particulier qu'occupent les joueurs dans le cycle de vie d'un jeu. Pouvant à la fois participer au processus de financement, de développement et de distribution, les joueurs ne sont pas relégués au simple rang de consommateurs. Ainsi, tirant leurs origines du bidouillage informatique, certaines productions vidéoludiques relèvent d'un travail collaboratif entre joueurs et développeurs modifiant alors les rapports existants entre ces deux types d'acteurs. Dans cette perspective, la présente recherche s'intéresse à cette relation particulière existant entre les communautés de joueurs et les compagnies œuvrant au développement de jeux vidéo. L'objectif de ce mémoire est donc de comprendre les rapports de pouvoir existant entre la communauté de joueurs *Dota 2* et le développeur *Valve Corporation* à travers l'analyse d'un événement. Notre question de recherche est donc la suivante : de quelles manières les actions menées en ligne par une sous-communauté de joueurs issus des plateformes *Reddit*, *Twitter* et *Steam* témoignent-elles des rapports de pouvoir existant entre elle et les concepteurs du jeu vidéo en ligne *Dota 2*? Afin de traiter de cette question, nous avons mobilisé deux approches théoriques, soit la conception du pouvoir selon Michel Foucault ainsi que les notions de stratégies et tactiques développées par Michel De Certeau. À l'aide de ces apports conceptuels, nous avons été en mesure de traiter des types d'énoncés, des moyens tactiques et des rapports de pouvoir déployés par les joueurs afin de s'adresser à *Valve*. Ce cadre théorique est alors appliqué à l'étude d'un cas par l'intermédiaire d'une analyse des énoncés ainsi qu'une analyse de contenu des interactions réalisées par les joueurs sur les plateformes de communication *Reddit*, *Twitter* et *Steam*. Le cas sélectionné pour cette analyse concerne le retrait sans préavis de l'événement annuel de l'Halloween, surnommé le *Diretide,* ayant lieu dans l'univers du jeu vidéo *Dota 2*. Les résultats obtenus nous informent que l'annulation du *Diretide* par l'entreprise constitue un événement qui a permis de mettre en lumière le type de rapport de pouvoir existant entre joueurs et développeurs. Par l'intermédiaire d'un ensemble de tactiques diverses telles que l'argumentation, l'interpellation, la moquerie et la menace, la communauté de joueurs a en effet réussi à renverser la décision de *Valve*. Ainsi, par l'instauration d'un nouveau « régime de vérité », les joueurs ont été en mesure de réinstituer l'événement de l'Halloween et influencer le développement de la production vidéoludique.

Mots clés : *Dota 2*, jeu vidéo, pouvoir, discours, tactiques, stratégies

INTRODUCTION

Lors de leur arrivée dans les stations d'arcade en 1971, les premiers jeux vidéo, bien que novateurs, étaient considérés comme un divertissement et un objet culturel « inférieurs » (*low cultural forms*) (Mäyrä, 2009 : 3). Grandement associés à la violence et à ses possibles effets sur la santé des jeunes, les jeux vidéo ont fait l'objet de nombreuses mises en garde et mouvements de contestation (Donovan et Garriot, 2010). En dépit des tentatives des communautés locales, notamment de la région de New York et de la Floride, de fermer les commerces d'arcades, les jeux vidéo ont néanmoins gagné en popularité (*Ibid.*). Tout comme l'avènement des technologies numériques, le secteur vidéoludique occupe peu à peu une place plus importante au sein de la société, de la culture et, plus particulièrement, auprès de l'économie locale et mondiale (Mäyrä, 2006 : 104).

Parallèlement à la notoriété croissante des jeux vidéo en tant que produits culturels, une légitimation de ce média au sein des études universitaires s'effectue graduellement (Mäyrä, 2008 : 6). Issue de champs d'études variés tels que la sociologie, la psychologie, les communications ou même l'informatique, les études du jeu (ou *game studies*) sont de plus en plus reconnues dans le domaine académique (*Ibid.* : 5). Malgré la présence d'une certaine réticence du milieu universitaire envers cet objet d'étude relativement récent, les objets et les angles d'analyse propres à l'étude des productions vidéoludiques ne cessent de se développer. Les recherches effectuées dans ce domaine portent autant sur les aspects narratologiques d'un jeu vidéo que sur la jouabilité, les représentations, le sens ou les aspects sociaux entourant l'acte de jouer (Mäyrä, 2009 : 1). Cette diversité des travaux sur les jeux vidéo permet d'obtenir notamment une compréhension plus complète de leur

implication dans la culture et la société (Mäyrä, 2006 : 105) En plus du développement théorique et méthodologique de ce champ d'étude, la fondation, en 2003, de DiGRA (Digital Game Research Association), soit une association de chercheurs et de professionnels œuvrant dans le domaine des études du jeu, témoigne d'un effort d'institutionnalisation de ce champ d'étude (*Ibid.*). L'objectif de ce regroupement est alors de mettre sur pied et de partager les divers ouvrages et avancées réalisés par les nombreux chercheurs traitant des productions vidéoludiques et ainsi encourager le développement des études du jeu (DiGRA, s.d)

Le présent mémoire s'inscrit dans le désir de poursuivre les travaux portant sur le jeu et de mieux comprendre une spécificité propre aux productions vidéoludiques, c'est-à-dire la relation particulière existante entre les joueurs et les compagnies créatrices de jeux vidéo (Bonenfant, 2012). Tirant leur origine historique du bidouillage (*hacking*) et du travail collaboratif entre joueurs et producteurs, les jeux vidéo se démarquent des nombreux produits culturels tant par leur consommation que par leur processus de conception (Donovan et Garriot, 2010).

Ainsi, l'objectif de cette recherche sera de comprendre les rapports de pouvoir existant entre la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota 2*, un jeu tirant ses origines du bidouillage par un sous-groupe de joueurs, et ses développeurs actuels, la compagnie *Valve Corporation*, une des grandes entreprises vidéoludiques actuelles. Dans l'optique de saisir le déploiement de ces rapports de pouvoir, il sera question d'identifier les types d'énoncés et les moyens tactiques employés par les joueurs afin de s'adresser aux développeurs de *Dota 2*. En outre, les types des rapports de pouvoir ainsi que l'usage des divers canaux de communication utilisés par la communauté de joueurs seront étudiés. Au terme de ce travail, nous chercherons à répondre à la question de recherche suivante : de quelles manières les actions menées en ligne par une sous-communauté de joueurs issus des plateformes *Reddit*, *Twitter* et *Steam*

témoignent-elles des rapports de pouvoir existant entre elle et les concepteurs du jeu vidéo en ligne *Dota 2*?

Dans l'intention de répondre à cette question, nous procéderons, au cours du premier chapitre de ce mémoire, à une présentation approfondie de la production vidéoludique ainsi que du contexte d'émergence entourant ce jeu vidéo. Nous mettrons aussi en lumière la pertinence sociale, communicationnelle et scientifique associée à la poursuite de notre étude. Finalement, nous exposerons les questions de recherche qui guident notre démarche. Le deuxième chapitre est quant à lui consacré au cadre théorique préconisé pour l'analyse de nos résultats. Reposant sur une approche foucaldienne, nous définirons les concepts de pouvoir, de rapport de pouvoir, de discours, de vérité et de « régime de vérité ». En outre, nous mobiliserons également les apports théoriques de Michel de Certeau à l'aide des concepts de stratégie et de tactique. En ce qui a trait au chapitre III, nous exposerons le cas étudié, le corpus sélectionné et la méthode d'analyse de données choisie. Le chapitre IV synthétisera les résultats obtenus aux fins de notre collecte de données. Finalement, le cinquième chapitre consistera en l'analyse des résultats obtenus à la lumière des concepts théoriques sélectionnés. Ces résultats nous permettront alors de répondre à notre question principale de recherche avant de conclure ce mémoire.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 Mise en contexte

La popularité croissante des jeux vidéo auprès du public est désormais indéniable, positionnant cette industrie culturelle comme une des industries du divertissement les plus lucratives à ce jour (Chatfield, 2009). Au cours de l'année 2016, l'industrie vidéoludique a engendré des revenus de plus de 30,4 milliards de dollars et ce, uniquement sur le territoire états-unien (Entertainment Software Association, 2017a). En guise de comparatif, au cours de la même période, l'industrie cinématographique a, quant à elle, enregistré des revenus de 29,15 milliards de dollars américains (Statista, 2017a).

Ces données témoignent de la place prépondérante de l'industrie vidéoludique dans le paysage culturel actuel. Se déclinant désormais sur de multiples plateformes telles que l'ordinateur personnel, la console, la console portable, la tablette et le téléphone mobile, les jeux vidéo constituent un des nombreux passe-temps pour plus de la moitié des États-Uniens (Entertainment Software Association, 2017b). En effet, le rapport annuel effectué par l'*Entertainment Software Association* pour l'année 2016 révèle que 67 % des foyers états-uniens possèdent un dispositif permettant la pratique vidéoludique et que 65% de ces familles comprennent un membre dont la pratique s'élève à plus de trois heures par semaine (*Ibid.*).

Plus localement, le rapport NETendances 2017 du Centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations (CEFRIO) révélait que 40% des adultes s'adonnent à la pratique vidéoludique en ligne et que les plus grands joueurs correspondent à la tranche d'âge des 18 à 24 ans (CEFRIO, 2017). Composant 61% des joueurs, les jeunes adultes préfèrent davantage jouer sur des consoles de jeux (Playstation, Xbox, Nintendo) (46%) que sur des sites Web présentant divers jeux accessibles via un navigateur Web (34%) *(Ibid.)*.

Parmi les divers genres vidéoludiques existants, l'organisme états-unien *Entertainment Software Association* note un fort intérêt des joueurs pour les jeux dits « multijoueurs en ligne ». Au cours des dernières années, les jeux correspondant au genre « arène de bataille en ligne multijoueur » (*multiplayer online battle arena* ou MOBA[1]*)* ont rapidement gagné en popularité et, en 2017, plus de 100 millions de joueurs actifs sont dénombrés aux États-Unis (Statista, 2017b). Parmi les jeux MOBA les plus populaires, se trouvent les titres *League of Legends* (*Riot Games*, 2009), *Dota 2* (*Valve Corporation*, 2013), *SMITE* (*Hi-Rez studio*, 2014), *Heroes of the Storm* (*Blizzard*, 2015) et *Gigantic* (*Motiga*, 2015).

Un des précurseurs de ce genre vidéoludique est le « *mod* » *Defense of the ancients* (*Dota*) (Eul et Guinsoo, 2003), préalablement intégré au jeu *Warcraft III* (Blizzard Entertainment, 2002). Tel que défini par Fanny Barnabé, le *mod* ou le *modding*

> [...] désigne la modification de certains éléments d'un jeu (personnages, niveaux, apparences des objets...) dans le but d'en créer une version améliorée ou, à l'occasion, de produire une nouvelle œuvre à part entière, la possibilité de manipuler le code d'un jeu vidéo pouvant être préméditée par les concepteurs ou se développer à leur insu. (2015)

[1] Afin de faciliter la lecture et dans le cadre de ce mémoire, nous utiliserons l'acronyme anglophone MOBA, largement adopté par les communautés de joueurs francophones.

Les usagers s'adonnant à cette pratique sont communément nommés « *moddeurs* » et sont en fait des joueurs-concepteurs. S'appuyant sur les travaux de Henry Jenkins, Hector Postigo décrit les *moddeurs* comme des programmeurs « fans » ou amateurs qui inventent et produisent des modifications ou des addiciels à des jeux vidéo préexistants. Ces modifications peuvent affecter tant l'aspect narratif, spatial ou esthétique d'un jeu vidéo (Postigo, 2007 : 301) et peuvent devenir un nouveau jeu, prenant le nom de *mod.* La première itération de *Dota*, sortie en 2003, est donc un *mod* du jeu *Warcraft* devenu un jeu à part entière grâce au travail d'un sous-groupe de joueurs *moddeurs*.

Grâce à la popularité persistante, à travers les années d'existence de cette version bricolée du jeu, la compagnie *Valve Corporation* entreprend, en 2009, de développer une première version indépendante (version beta[2]) de cette production qu'elle nomme *Dota 2 (Defense of the ancients 2)* et qui sortira officiellement en 2013 (Drachen, Yancey et al., 2014 : 1). Ce jeu, offert gratuitement sur la plateforme de distribution de contenu en ligne *Steam*, propriété de *Valve Corporation,* réunit aujourd'hui plus de 102 millions de joueurs à travers le monde (*SteamSpy*, s.d) et, en 2017, 12 millions de joueurs sont actifs mensuellement[3], positionnant *Dota 2* en tant que deuxième MOBA le plus pratiqué au monde, derrière son compétiteur *League of Legends* (Statista, 2017c).

Dès lors, l'engouement envers cette production vidéoludique a permis d'observer l'émergence de diverses communautés évoluant au sein d'espaces d'affinités (Hein, 2011). Cette affiliation, prenant place à travers divers médias et plateformes, permet

[2] Une version bêta correspond à une « pré-version d'un logiciel » (Futura Tech, s.d). Il s'agit d'une période de tests permettant aux développeurs d'identifier les bogues et les ratés de leur produit. Dans le cas de *Dota 2*, la version *bêta* du jeu était accessible via le portail de jeu *Steam* aux usagers de PC Windows.

[3] http://blog.dota2.com/ (consulté le 20 juin 2017).

aux joueurs d'interagir en temps en réel et ce, en dépit des frontières géographiques existantes. Les joueurs se regroupent sur de nombreuses plateformes Web telles que *Reddit*, *Dotabuff*, *Liquiddota*, *PlayDota* et *DotA-Allstars* afin de partager leur pratique vidéoludique, d'échanger des informations relatives à ce titre, mais également de suivre et de participer à la scène du sport électronique (*esport*) à laquelle prend part *Dota 2*. La multiplicité de ces espaces de discussion témoigne du fort engagement de certains fans envers la production vidéoludique et ce mémoire s'intéressera à cette communauté de joueurs gravitant autour de ce jeu vidéo.

1.2 Brève présentation du jeu vidéo *Dota 2 (Defense of the ancients 2)*

Reposant sur le fonctionnement et les mécaniques du *mod* de jeu *Aeon of Strife,* d'abord introduits dans la production *Starcraft* et par la suite intégrés par les joueurs au sein du jeu *Warcraft III* (Blizzard, 1998), le *mod Defense of the ancients* (*Warcraft III*) constitue l'ancêtre de la version actuelle du jeu vidéo *Dota 2* et du genre vidéoludique MOBA (Starcraft wiki, s.d). Ces deux *mods*, soit la première version disponible de *Aeon of strife* (*Starcraft*) et la première itération du *mod Defense of the ancients* (*Warcraft III)*, sont rendus possibles grâce aux logiciels officiels d'éditeur de niveaux StarEdit (*Starcraft*) et *World editor* (*Warcraft III*). Les joueurs, de ces deux jeux respectifs, ont donc conçu une version particulière de ces productions vidéoludiques à l'aide de dispositifs mis à leur disposition par les compagnies créatrices de ces jeux (Wowpedia, 2017). Tel que précisé précédemment, si le *mod Defense of the ancients* a été publié pour la première fois en 2003, il faut attendre l'année 2013 afin qu'une version autonome et officielle du jeu apparaisse sur le marché (Dota Wikia, s.d).

Fidèle à son précurseur *Defense of the ancients*, *Dota 2* met en scène l'affrontement de deux factions (*Radiant* ou *Dire*) composées respectivement de cinq joueurs (Dota2 Gamepedia, s. db). En début de partie, chacune des équipes se voit assigner un camp qu'elles devront défendre et dans lequel se trouvent des monuments surnommés *Ancients* (*Ibid.*). Les joueurs ont pour objectif d'attaquer et de détruire le bâtiment de l'équipe adverse afin de remporter la partie et ce, sans aucune restriction de temps (*Ibid.*). Chaque ronde disputée au sein de ce jeu est autonome et indépendante puisque toutes les parties prennent cours au sein d'un environnement en vue en miniature (*map*), circonscrit (environnement limité) et récurrent (les actions déclenchées par le jeu sont fixes) (voir annexe A) (*Ibid.*). Ainsi, exactement comme le jeu d'échecs, l'ensemble des parties disputées lors du jeu vidéo *Dota 2* présente une configuration de départ identique permettant aux joueurs d'acquérir une certaine connaissance et maîtrise de l'environnement et des dispositifs techniques offerts par le jeu. *Dota 2* met également à la disposition des joueurs 113 personnages-joueurs nommés « héros » qu'il est possible d'incarner et qui présentent chacun des combinaisons de caractéristiques distinctes (*Ibid.*).

Si la jouabilité de *Dota 2* est relativement simple à comprendre, la maîtrise des diverses stratégies est complexe et donne lieu à des démonstrations de performance qui s'inscrivent désormais dans le contexte du sport électronique. En effet, depuis 2013, ce jeu mobilise plus de 80 millions de dollars américains remis en prix lors des diverses compétitions prenant part sur la scène du sport électronique. La saison compétitive de *Dota 2* atteint son point culminant lors du tournoi annuel de l'*International*. Mettant en scène les meilleures équipes de joueurs professionnels de *Dota 2,* ce tournoi est suivi sur *Twitch*[4] par plus de 10 millions de spectateurs et ce,

[4] Twitch correspond à une plateforme de diffusion de vidéos en continu spécifiquement orientée vers la pratique vidéoludique. Ce site internet permet en effet aux joueurs de diffuser leur partie ou leur tournoi de jeux vidéo. Les spectateurs ont alors la possibilité d'échanger entre eux, par l'intermédiaire du clavardage, mais ils peuvent également interagir avec la personne créatrice du contenu (Twitch, s.d).

toutes chaînes confondues (ESC, s.d). La huitième édition de cet événement à grand déploiement a eu lieu pour la première fois au Canada, plus précisément à Vancouver, du 20 août au 25 août 2018. Si la tenue de l'*International* à l'extérieur des États-Unis constitue une nouveauté, la remise de plus de 25 millions de dollars américains en prix représente également une première et témoigne de l'engouement sans cesse plus grand pour le jeu (*Valve*, s.d). Cet événement vidéoludique permet de rassembler sous un même toit les amateurs de *Dota 2*, en plus d'offrir un spectacle visuel par le biais de la mise en scène des joueurs et l'usage d'éléments pyrotechniques (voir annexe B).

Tel que le soulignent les auteurs Mehdi Kaytoue, Arlei Silva, Loïc Cerf, Wagner Meira Jr et Chedy Raïssi dans leur article *Watch me playing, I am a professional : A first study on video game streaming*, la présence de *Dota 2* sur la scène du sport électronique contribue à la popularité de ce titre ainsi qu'à l'émergence d'une vaste communauté de joueurs (2012 : 1). Abordant plus particulièrement la pratique du sport électronique, ces auteurs se penchent sur la caractérisation, par le biais d'une méthode mixte, de l'audience des chaînes *Twitch* diffusant des parties ou tournois du jeu à l'étude (*Ibid.* : 2). Les chercheurs en viennent à la conclusion que les tournois majeurs de *Dota 2* attirent une audience plus significative que les parties régulières (*Ibid.* : 7).

Si ces auteurs s'intéressent à l'audience figurant sur les chaînes de vidéos en continu portant sur le jeu *Dota 2,* Chris Winn, quant à lui, se penche sur les aspects spectatoriels compris dans la production vidéoludique (Winn, 2015 : 1). S'appuyant sur l'ouvrage *Tools for creating dramatic game dynamics* (2006) de Matt Leblanc, Winn effectue une analyse des espaces de performance des jeux *Dota 2* et *League of Legends* (*Ibid.* : 1). Selon cet auteur, ces deux jeux possèdent les éléments clés permettant d'engendrer un sentiment de drame, notamment par le biais de l'incertitude de l'issue de la partie et de son inévitabilité (*Ibid.* : 7). Ces éléments se

déploient par l'intermédiaire des diverses composantes des jeux que sont l'écran de sélection des héros, le premier acte du jeu (positionnement des joueurs dans chacune des lignes des jeux), les combats en équipe ainsi que l'acte final, soit la fin de la partie (*Ibid.* : 8-15). Chacune de ces fonctions permet de créer une tension dynamique entre les deux équipes s'affrontant au sein de chacune des productions vidéoludiques. Winn vise alors à définir les jeux du genre MOBA en tant que performance spectatorielle (*Ibid.* : 16).

Outre ces deux recherches précédemment présentées, il est possible de recenser bon nombre d'articles et d'ouvrages scientifiques portant sur la mise sur pied d'algorithmes permettant de comprendre plus précisément les comportements des joueurs du jeu vidéo *Dota 2* et ainsi de pouvoir les prédire (Conley et Perry, 2013; Yang, Harrison et Roberts, 2014; Batsford, 2014; Drachen, Yancey, Maguire, Chu et *al.*, 2014; Eggert, Herrlich, Smeddinck et Malaka, 2015). Utilisant les données disponibles, notamment par le biais des *replays*[5] mises à la disposition des usagers par l'entreprise éditrice du jeu, ces divers chercheurs dressent un portrait des divergences dans la manière de jouer, des rôles occupés et des déplacements réalisés entre les joueurs novices et les joueurs plus expérimentés (Drachen, Yancey, Maguire, Chu et *al.*, 2014; Yang, Harrison et Roberts, 2014; Eggert, Herrlich, Smeddinck et Malaka, 2015).

Or, bien que ces articles contribuent à la littérature relative au jeu vidéo *Dota 2*, ils ne correspondent pas tout à fait à la démarche poursuivie par le présent mémoire. En effet, la recension d'articles effectuée nous informe principalement sur les mécaniques de jeu et les comportements des joueurs en jeu. Toutefois, un faible

[5] Les *replays* correspondent à l'enregistrement et le téléchargement possible des parties précédemment disputées par un joueur au sein du jeu vidéo *Dota 2*. Ces derniers peuvent alors visionner leurs performances en mode « spectateur », en plus de pouvoir contrôler la vitesse de lecture. Lors du visionnement de ces parties, les joueurs ont accès au point de vue des commentateurs, s'il y a lieu, ainsi que leur point de vue (Dota 2 Gamepedia,s.da).

nombre d'articles (Georgen, Duncan, Cook, 2015; Wagener, 2015; Tran, 2017; Tan, 2018) s'intéressent, comme nous, à la communauté de joueurs hors-jeu et à son fonctionnement. De plus, les articles consultés aux fins de la recherche s'inscrivent majoritairement dans une démarche quantitative plutôt que qualitative telle que celle que nous adoptons.

1.3 Présentation de la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota 2*

Si, tel que précisé précédemment, *Dota 2* est le fruit de plusieurs itérations des modifications des jeux *Aeon of Strife* et *Defense of the Ancients* (Dimitri, s.d), ces deux *mods* créés par des usagers obtiennent une certaine reconnaissance de la part des joueurs au fil des mois suivants leur création. En fait, les premiers balbutiements de la communauté de *Dota* ont lieu suite à la sortie d'une nouvelle version du jeu, développée par les usagers *Guinsoo et Icefrog* en 2003, surnommée : *DotA: Allstars* (Dean, 2014).

En effet, suite au succès de cette nouvelle version du *mod Defense of the Ancients,* l'utilisateur surnommé *Pendragon* décide de mettre en ligne une série de forums permettant aux joueurs d'échanger au sujet de ce nouveau *mod* de jeu (*Ibid.*). Connue également sous le nom *DotA-Allstars*, cette plateforme influence pendant plusieurs années la communauté de joueurs de *Dota* (*Ibid.*). Recueillant plus de 1,5 million d'utilisateurs, ce forum constitue alors le principal canal de communication entre la communauté de joueurs et les joueurs *moddeurs* (*Ibid.*). Par le biais de leur participation au forum, les membres de cette communauté ont grandement été impliqués dans le processus de développement du jeu, notamment par l'intermédiaire de suggestions de personnages, d'armes et d'items, mais également par le biais de

commentaires et de rétroaction sur les derniers changements effectués au sein du jeu (*Ibid.*). Dès lors, il est possible de percevoir, au travers de ce travail collaboratif, un lien important entre la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota* et ses premiers développeurs-joueurs.

Aujourd'hui, il s'avère ardu de répertorier l'ensemble des communautés de joueurs gravitant autour du jeu vidéo *Dota 2*, désormais développé par la compagnie *Valve*. Une recension des plateformes de communication les plus populaires nous indique une multiplicité des lieux d'échanges où les joueurs peuvent se retrouver et discuter de leur objet d'intérêt. Parmi les communautés les plus actives sur internet se retrouvent des forums spécifiquement dédiés à *Dota 2*, dont le forum officiel *Steam community : Dota 2* accessible via le site internet de *Steam* (*Steam,* s.d). Une observation des trois babillards de discussion (Discussions générales, *Dota 2 Workshop* et Échange) mis à la disposition des utilisateurs nous indique, en date du 11 août 2018, la présence de plus de 500 000 billets uniques[6]. La plateforme axée sur les statistiques de jeu et de sport électronique *DotaBuff*, quant à elle, comporte un forum comprenant plus de 50 000 billets engendrant plus de 890 000 réponses[7] (Dotabuff, s.d). En plus de ces deux sites internet, le wiki *LiquidDota* présente un important forum divisé en de nombreuses catégories telles que *Dota 2 General*, *The Tavern, Tournaments*, *Player and Team*, *General Forum*, *Media and Entertainment* [8] (LiquidDota, s.d), témoignant ainsi d'une grande activité de la part de la communauté.

Si ces divers forums représentent une part importante de la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota 2*, les nombreux *subreddits* consacrés à ce jeu constituent

[6] https://steamcommunity.com/app/570/discussions/ (consulté le 11 août 2018).
[7] https://www.dotabuff.com/forums/general (consulté le 11 août 2018).
[8] https://www.liquiddota.com/forum/ (consulté le 11 août 2018).

également un foyer considérable pour cette communauté[9]. Outre le *subreddit r/Dota2,* composé de 452 972 abonnés[10], il est possible de répertorier plus d'une cinquantaine de babillards *Reddit* dédiés à cette production vidéoludique (r/dota2, s.d). Parmi les *subreddits* existants, on retrouve, entre autres, *r/LearnDota* (28 528 abonnés[11]), *r/TrueDota* (30 863 abonnés[12]), *r/Dota2Trade* (16 567 abonnées[13]) et *r/DotaModding* (5 618 abonnés[14]) (*Ibid.*). À la lumière de l'exposition du développement particulier de la communauté de *Dota 2* et de la diversité des plateformes de communication mises à la portée des joueurs, nous croyons pertinent de s'intéresser au fonctionnement et à l'influence que peut avoir cette communauté sur le développement et la pratique du jeu.

1.4 Culture participative et communautés de joueurs

L'étude de l'influence des fans et des joueurs sur le développement des produits culturels est un important pôle des études culturelles, notamment développées par Henry Jenkins, un des auteurs les plus connus de ce courant (Jenkins, 1992; Jenkins, 2006; Jenkins et Mizuko, 2015). Au cours de ses nombreuses publications, ce chercheur a abordé l'appropriation que font les fans de leur objet d'intérêt et la manière dont circulent les nouvelles créations qu'ils réalisent.

En effet, dans son ouvrage *Convergence : Where old and new media collide*, Jenkins met en lumière le processus par lequel les médias numériques permettent de redéfinir

[9] Un *subreddit* correspond à un forum dédié à un sujet particulier sur la plateforme *Reddit* (Oxford living dictionnaries, sd).
[10] https://www.reddit.com/r/DotA2/ (consulté le 11 août 2018).
[11] https://www.reddit.com/r/learndota2/ (consulté le 11 août 2018).
[12] https://www.reddit.com/r/TrueDoTA2/ (consulté le 11 août 2018).
[13] https://www.reddit.com/r/Dota2Trade/ (consulté le 11 août 2018).
[14] https://www.reddit.com/r/Dota2Modding/ (consulté le 11 août 2018).

la relation que les individus entretiennent avec leurs divers objets d'intérêt (Jenkins, 2006 : 5-6). Partant de la prémisse qu'il existe désormais un brouillage entre les frontières des divers médias, Jenkins avance l'idée selon laquelle les nombreuses plateformes présentes sur internet modifient la circulation des contenus, autrefois assurée par les médias traditionnels (*Ibid* : 17). Il définit alors ce phénomène en tant que forme de *convergence* (*Ibid.* : 17) et ces nouveaux canaux d'informations favoriseraient l'appropriation que peuvent faire les fans de leur objet d'intérêt puisqu'ils se positionnent en dehors du cadre officiel de la transmission d'informations (*Ibid.* : 18-19). L'analyse de l'interaction entre les membres d'une même communauté permet d'illustrer les usages que font ces derniers tant du contenu que des moyens technologiques (*Ibid.* : 290).

Suivant cette logique, Jenkins définit ce processus d'appropriation comme forme de culture participative (*Ibid.* : 290). S'inspirant du concept d'intelligence collective de Pierre Lévy, Jenkins se penche sur les actions collaboratives que peuvent accomplir les divers groupes d'affinités relatifs à un sujet particulier (*Ibid.* : 26-27). Le chercheur ajoute par ailleurs que ces nouvelles relations entre producteurs culturels, médias et fans permettent d'étudier les rapports de force existant entre les membres d'une communauté et les agents extérieurs à celle-ci (*Ibid* : 8).

Les notions développées par Jenkins au cours des années ont connu un fort écho dans le domaine de l'étude des jeux vidéo. En effet, il est possible d'observer de nombreuses recherches ayant pour sujet les communautés de joueurs et le phénomène de la culture participative (Kücklich, 2005; Sotamaa, 2005; Postigo, 2007; Postigo, 2008; Burgess, 2010). Parmi les thématiques traitées par ces études, se trouve la pratique du *modding* qui, tel que vu précédemment, est intrinsèquement lié au développement du jeu vidéo *Dota 2*.

Dans la lignée de ces articles portant sur la culture participative des joueurs de jeux vidéo, Celia Pearce considère les communautés de joueurs comme des entités autonomes possédant certaines possibilités d'action (2011 : 5). S'appuyant sur la définition de communauté préalablement élaborée par Ferdinand Tönnies (1922), Pearce définit alors les communautés de joueurs en tant qu'associations d'individus partageant un objectif commun et dont la formation et la compréhension sont influencées par la pratique du jeu (*Ibid.* : 5). Pearce perçoit l'activité vidéoludique telle une pratique sociale (*Ibid.* : 6) et, tout comme Jenkins, elle accorde une importance particulière aux nouveaux outils de communication issus des technologies numériques, dans la mesure où ils viennent redéfinir les relations entre les individus d'une même communauté (*Ibid.* : 6). Présentant une démarche « cyberethnologique », les travaux de Celia Pearce visent à retracer le vécu de diverses communautés issues des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO ou *Massively Multiplayer Online game*) (*Ibid* : 7).

Bien que cet ouvrage diverge en quelques points du sujet du notre travail, la définition mise de l'avant par Pearce des communautés de joueurs ainsi que l'importance sociale associée aux activités de ces derniers s'avère particulièrement pertinente pour la poursuite de notre recherche. Les écrits de Celia Pearce illustrent le statut particulier des joueurs, dans la mesure où ils ne sont pas que de simples consommateurs de productions culturelles, mais également des producteurs. Dès lors, la manipulation et l'appropriation que font les joueurs du contenu vidéoludique transforment, en quelque sorte, ce produit culturel.

1.4.1 Socialisation au sein des espaces vidéoludiques

Si les ouvrages de Jenkins et de Pearce constituent des œuvres importantes lors de la délimitation de notre sujet de mémoire, une brève recension des recherches portant sur les communautés de joueurs en ligne permet également de mettre en lumière les principaux thèmes traités dans la littérature scientifique. Parmi les travaux observés à cet effet, on retrouve l'article *MMORPG*[15] *guilds as online communities - power, space and time : From fun to engagement in virtual world* de Luca Rossi (2008). Cette étude, portant sur les liens sociaux et la culture émergeant de la pratique des jeux de type massivement multijoueurs, permet d'illustrer la formation des liens et des rapports de pouvoir au sein des jeux de rôles en ligne. Cette étude souligne l'importance des motivations personnelles des joueurs à leur participation au sein d'un groupe ou d'une association de joueurs. Bien que l'article de Rossi traite des *guildes* de joueurs dans les jeux de rôle en ligne, il peut s'avérer pertinent pour notre étude de considérer, d'une part, les motivations propres aux joueurs à s'opposer à des choix faits par les concepteurs et, d'autre part, d'évaluer le processus par lequel s'exerce le pouvoir au sein d'un groupe de joueurs.

Outre les motivations personnelles de chacun, la prédominance des interactions sociales dans les jeux de type MMORPG est également favorisée par les caractéristiques inhérentes à ce type de production vidéoludique (Cole et Griffiths, 2007). Les auteurs Cole et Griffiths abordent, dans leur article *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*, l'importance de l'aspect coopératif de ces productions vidéoludiques pour la poursuite des objectifs du jeu *(Ibid.)*. Les joueurs doivent par conséquent s'unir selon leurs forces et leurs spécialités afin de

[15] *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou jeu de rôles en ligne massivement multijoueur.

composer des équipes comportant une diversité de pouvoirs et d'habilités *(Ibid.)*. Ces échanges réalisés dans l'espace de jeu peuvent se transporter par la suite à l'extérieur de l'univers vidéoludique créant par le fait même des amitiés *(Ibid.)*.

Les écrits de Cole et Griffiths nous permettent de saisir le contexte social d'échange et de partage qui entoure la pratique des jeux de type multijoueur en ligne. Il semble important de souligner que cet article traite des jeux de type MMORPG alors que notre mémoire se consacre plutôt à un jeu appartenant au genre « arène de bataille multijoueur ». Cet écart est cependant peu significatif dans la mesure où *Dota 2* est originaire d'un jeu MMORPG et qu'il présente certaines caractéristiques communes. En outre, cette recherche met en lumière le passage des interactions sociales dans l'univers du jeu vers des plateformes d'échange extérieures à la production vidéoludique. Cette particularité, encouragée par la production vidéoludique, témoigne de l'organisation particulière des joueurs et d'un certain sentiment d'appartenance relative à la communauté de joueurs ainsi qu'à la production vidéoludique. Cette caractéristique démontre alors l'importance de la socialisation au sein des communautés de joueurs relatives à ce type de jeux vidéo.

Dans le même sens, Constance A. Steinkuehler analyse de quelles manières le langage et les actions posées par les joueurs du jeu *Lineage* (Ncsoft, 1998) participent à la création et au renforcement d'une culture commune (Steinkuehler, 2006). Reposant sur une analyse linguistique et sur l'analyse des comportements des joueurs, la chercheuse met en lumière l'importance de l'arrimage du langage et des actions réalisés par les joueurs lors des interactions sociales ayant lieu dans l'univers du jeu vidéo (*Ibid.*). Cet article souligne, entre autres, le processus par lequel les joueurs conçoivent et partage un savoir propre à une communauté. Ainsi, une analyse en deux temps du discours et des actions des joueurs permet d'identifier les rapports de

pouvoir existant et leurs possibles négociations. Cette recherche de Steinkuehler nous est alors pertinente tant du point de vue théorique que méthodologique.

1.4.2 Rapports de pouvoir entre les communautés de joueurs et l'industrie vidéoludique

Outre la socialisation au sein des espaces vidéoludiques, il s'avère intéressant de se pencher sur la relation particulière existant entre les communautés de joueurs et les développeurs de jeux vidéo. Contrairement au modèle vertical présent dans de nombreuses industries médiatiques, Maude Bonenfant met en lumière, dans le chapitre « Le siège dans l'espace vidéoludique : Le cas des joueurs experts face aux compagnies de jeux vidéo », le modèle circulaire sur lequel repose le milieu du jeu vidéo (Bonenfant, 2012 : 131). Tirant notamment ses origines du milieu du « hacking », ce modèle positionne les joueurs en tant qu'acteurs prenant part au développement d'une production vidéoludique, instaurant par le fait même des rapports de force entre les joueurs et les développeurs (*Ibid.* : 132).

Au cours de ce chapitre, Bonenfant analyse la relation entre les joueurs experts du jeu vidéo *Venise* (Cryo, 1999) et l'entreprise Cryo. La chercheuse aborde les manières par lesquelles les joueurs de la production vidéoludique en question ont été en mesure de renverser leur « état minoritaire » par le biais d'un siège numérique afin de faire valoir leurs points de vue sur le développement du jeu *(Ibid.* : 135). Le jeu n'étant pas considéré par les joueurs comme un bien de consommation, mais plutôt comme un espace expérientiel et social, les joueurs, dont la culture n'est pas étrangère à la mentalité « hacker », s'attendent à une attitude collaborative de la part de la compagnie pour faire « vivre » cet espace de jeu. Par la démarche du siège, les

joueurs indiquent aux développeurs que le pouvoir ne provient pas uniquement du « sommet », mais également des « consommateurs » de la production vidéoludique (*Ibid.* : 132).

Ce conflit souligne également le rôle essentiel détenu par les communautés de joueurs pour la survie des jeux de type MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Reposant sur un modèle d'itérations constantes (expansions, mise à jour, ajout de nouvelles fonctionnalités), le succès des jeux appartenant à ce genre vidéoludique repose sur l'approbation et l'intérêt que les joueurs leur apportent. Ainsi, chaque itération peut faire l'objet d'un refus par les joueurs, les éloignant par le fait même de la production. Cette relation particulière, propre au contexte vidéoludique où le jeu est en constant développement, nous amène à repositionner la question du pouvoir entre consommateurs et industrie puisque le jeu vidéo ne constitue par un produit culturel comme les autres. Ce texte traitant des rapports de pouvoir présents entre les joueurs et les concepteurs constitue une piste de réflexion importante dans notre effort de problématisation des rapports de pouvoir particuliers entre une communauté de joueurs et des développeurs de jeux vidéo.

En ce sens, et bien que notre recherche ne porte pas spécifiquement sur la communauté de *modding* de *Dota 2*, cette dernière s'avère essentielle afin de comprendre les rapports de pouvoir existant entre elle et les développeurs. Tirant son origine du *mod Defense of the ancients*, la communauté de joueurs de *Dota 2* accorde une attention particulière au travail de cocréation existant entre les joueurs et les développeurs. Ainsi, le contexte d'origine de la production vidéoludique influence déjà en amont, d'une certaine manière, les valeurs partagées par les membres de la communauté de *Dota 2*.

Ces liens particuliers existant entre les usagers s'adonnant à la pratique du *modding* et l'industrie vidéoludique sont d'ailleurs soulignés par Hector Postigo au cours de son article article « *Modding to the big league : exploring the space between modders and the game industry* » (2010). Cette pratique mise de l'avant par les développeurs de jeux vidéo, notamment à l'aide de la publication officielle de logiciels d'édition et de la mise sur pied de plateformes d'échange, brouille la frontière très mince existant entre la production professionnelle et la contribution amateur, appuyant une fois de plus le modèle circulaire propre à cette industrie (*Ibid.*). Malgré la participation volontaire des *moddeurs*, il est possible d'observer une opposition des discours prenant place au sein de cette relation. Les *moddeurs* conçoivent leur pratique comme une manière de s'exprimer qui « transcende l'aliénation du marché » alors que l'industrie perçoit plutôt le *modding* sous l'angle capitalistique (*Ibid.*). Les *mods* conçus par les joueurs permettent donc aux développeurs d'obtenir du nouveau contenu à très faible coup (*Ibid.*). En revanche, les joueurs s'adonnant à cette pratique revendiquent un statut particulier auprès de *Valve*, dans la mesure où ces derniers influencent le développement esthétique du jeu. Cet article nous permet ainsi de mieux saisir les liens et la relation particulière existant entre les joueurs et les développeurs. En outre, cette recherche nous informe plus spécifiquement sur le contexte dans lequel s'insère le cas étudié dans la mesure où il y a une opposition des logiques et idéologies partagées par les joueurs et les développeurs.

En plus de définir les relations particulières existant entre les joueurs et les développeurs d'un jeu vidéo, les articles de Bonenfant et Postigo nous informent sur le type de pouvoir mobilisé au sein de ces rapports. Que ce soit par la réalisation d'un siège numérique ou par la pratique du *modding*, les rapports entre les joueurs et les développeurs s'inscrivent dans des enjeux économiques. Ainsi, les agissements des joueurs face à la consommation ou non d'une production vidéoludique reposent sur un pouvoir économique. Si l'expression classique d'un mécontentement envers un

produit ou une production peut s'effectuer par le biais d'un boycottage, les joueurs de *Dota 2* doivent adopter de nouvelles pratiques de contestation considérant, entre autres, la gratuité de la production vidéoludique. Par conséquent, les adeptes du jeu doivent entreprendre des actions différentes afin d'affecter la production vidéoludique. Certaines de ces actions peuvent viser la réduction du nombre de joueurs en ligne, la dévalorisation de l'achat d'items esthétiques ou le salissage de la réputation des développeurs. Inversement, l'industrie vidéoludique exerce également un pouvoir économique dans la mesure où ses décisions quant à l'affectation des ressources dédiées au développement de *Dota 2* ont des effets directs sur la pratique vidéoludique des joueurs.

1.5 Intérêts de recherche

La présentation du jeu vidéo *Dota 2* et de ses communautés effectuée précédemment nous a permis de souligner l'important travail collaboratif qui a mené au développement des *mods* de jeu *Defense of the Ancients* et *DotA: Allstars*, mais éaglement le contexte particulier au sein duquel s'inscrivent les rapports de pouvoir entre les joueurs et les développeurs. De ce fait, nous croyons pertinent de nous pencher sur l'influence que peuvent exercer les communautés de joueurs du jeu vidéo *Dota 2* sur son développement actuel, désormais assuré par une entreprise privée. Ce mémoire aura donc pour objectif d'analyser la manière dont les rapports de pouvoir entre la communauté de joueurs issue de *Reddit, Twitter* et *Steam* et les développeurs du jeu vidéo *Dota 2* peuvent affecter le développement du jeu vidéo. Dans le but de réaliser notre mémoire, notre recherche se concentrera sur un cas où cette communauté de joueurs a réussi à faire renverser une décision prise par la compagnie *Valve*. Bien que ce phénomène puisse être observé dans l'actualité vidéoludique, peu de recherches empiriques ont été réalisées à cet effet (Musing, s.d).

1.6 Questions de recherche

Sur la base de la problématique précédemment exposée, nous posons la question de recherche suivante : « De quelles manières les actions menées en ligne par une sous-communauté de joueurs issus des plateformes *Reddit*, *Twitter* et *Steam* témoignent-elles des rapports de pouvoir existant entre elle et les concepteurs du jeu vidéo en ligne *Dota 2*? ». Cette question de recherche se décline par la suite en trois sous-questions. La première est la suivante : « De quelles manières les joueurs emploient-ils les divers canaux de communication afin de faire valoir leurs opinions? ». Par l'intermédiaire de cette sous-question, nous chercherons à comprendre l'utilisation et l'appropriation que font les joueurs des moyens de communication qu'ils emploient. La deuxième sous-question de recherche vise, quant à elle, à identifier les types de discours employés et leurs modalités de transmission. Cette sous-question s'articule alors ainsi : « Quels types d'énoncés et quels moyens tactiques sont utilisés par les joueurs lors de leurs communications avec les développeurs du jeu? ». La dernière sous-question mobilisée par ce travail se penche sur les rapports de pouvoir s'opérant entre la communauté de joueurs et les développeurs du jeu. La troisième sous-question est donc la suivante: « Quels types de rapports de pouvoir sont déployés au sein des processus communicationnels actualisé par les membres de cette communauté? ». Ces trois sous-questions nous permettront de répondre à notre question principale de recherche.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Dans l'optique où nous désirons analyser les moyens d'expression et les actions exercées par une communauté de joueurs afin de faire valoir ses opinions auprès des développeurs d'un jeu vidéo, nous croyons pertinent de mobiliser les apports théoriques développés par le théoricien et philosophe français Michel Foucault. Ce travail de recherche privilégie l'approche théorique des rapports de pouvoir tel qu'abordée, notamment, dans les ouvrages *L'ordre du discours* (1971) ainsi que *Surveiller et punir* (1975). Les concepts de pouvoir, de rapports de pouvoir et de discours issus de cette approche seront employés afin de répondre à notre question de recherche. Cette présentation sera complétée par les notions de stratégie et de tactique telles qu'élaborées par Michel de Certeau (1980) ainsi que par l'analyse énonciative, qui nous servira de canevas à l'analyse de nos résultats.

2.1 Notion de pouvoir

Les premiers travaux réalisés par Michel Foucault portant sur les formes contemporaines de pouvoir remontent au milieu des années 1970 (Bert, 2011 : 55). Remettant en question les théories classiques du pouvoir telles que conceptualisées par Hobbes ainsi que l'héritage du contrat social, Foucault propose une nouvelle forme d'analyse du pouvoir, qu'il nomme à l'époque « l'affrontement belliqueux des forces » (*Ibid.* : 55). Selon cette approche, le pouvoir ne peut être limité à un lieu, un

individu ou une puissance centrale, car il s'exerce plutôt à travers les multiples relations qu'entretiennent les individus au quotidien (Foucault, 1978 : 473). Ainsi, désirant s'éloigner de l'approche substantialiste du pouvoir, Michel Foucault rejette l'idée que ce dernier peut être détenu par un groupe spécifique ou une institution étatique (Bert, 2011 : 58). Le pouvoir, tel qu'il le conceptualise, correspond davantage à une forme de microstructure qui s'opère au niveau des relations entre les individus plutôt que d'être imposé par les macrostructures incarnées par les diverses institutions étatiques d'une société (Foucault, 1975 : 223). Foucault propose de comprendre le pouvoir comme une « série de réseaux qui traversent et sur lesquels se forme et se développe une société. Le pouvoir est quelque chose qui s'exerce et s'effectue » (Bert, 2011 : 58-59). De ce fait, en raison de ces spécificités ainsi que de son caractère « non global et diffus », il peut être ardu d'identifier le foyer du pouvoir (Foucault, 1982 : 1054), car il est sans sujet précis ou prédéterminé.

2.2 Rapports de pouvoir

Le pouvoir, chez Foucault, n'existe donc pas en tant que tel, mais est plutôt actualisé dans des rapports qui reposeraient sur les luttes quotidiennes auxquelles font face les individus (Foucault, 1978 : 473). Ces types de rapports seraient issus des inégalités ou déséquilibres existant lors des diverses relations que les individus entretiennent, notamment lors des rapports entre une femme et un homme, un professeur et un élève ou bien un parent et son enfant (*Ibid.* : 473). Par la présence de ces inégalités, les relations de pouvoir s'exécutent selon une dynamique opposant deux figures, un « dominant » et un « dominé ». Ces rapports, malgré leurs connotations négatives, permettent aux individus de se reconnaître comme « sujet » d'une société. En effet, nécessaires au processus de subjectivation, les rapports de pouvoir permettent de

produire le sujet selon « l'objet d'un savoir et d'un pouvoir » (Vihalem, 2011). Cette production du sujet peut s'effectuer par le biais de pratiques et de discours véhiculés par le pouvoir (Bert, 2011 : 49). Cependant, le sujet peut participer à son processus de subjectivation par le biais de la recherche de sa propre vérité (Foucault, 1982 : 1126). Ainsi, le sujet foucaldien possèderait une forme de liberté lui permettant de s'autodéterminer, en partie du moins (Bert, 2011 : 7).

Or, Foucault note que cette dynamique repose néanmoins sur deux éléments bien distincts que sont la reconnaissance du statut de chacun ainsi que la présence d'un champ d'action possible (Foucault, 1982 : 1055). En l'absence de ces éléments, le rapport de pouvoir ne peut être effectif (*Ibid.* : 1055). Foucault ajoute, au cours de son article *Le sujet et le pouvoir* (1982), que tout rapport de pouvoir ne peut être instauré sans la rencontre d'une forme de résistance (*Ibid.* : 1061). Si cette résistance est nécessaire, cette dernière n'est toutefois pas pérenne :

> [...] il n'y a pas de relation de pouvoir sans résistance, sans échappatoire ou fuite, sans retournement éventuel; toute relation de pouvoir implique donc, au moins de façon virtuelle, une stratégie de lutte, sans que pour autant elles en viennent à se superposer, à perdre leur spécificité et finalement à se confondre. Elles constituent l'une pour l'autre une sorte de limite permanente, de point de renversement possible. (*Ibid.* : 1061)

Dans cette perspective, les rapports de pouvoir sont en perpétuelle négociation et peuvent être inversés à tout moment par l'intermédiaire du champ d'actions possibles des sujets. Les rapports de pouvoir visent donc à structurer ce champ, notamment dans le but de maintenir un déséquilibre (*Ibid.* : 1056). Foucault précise cependant que cet exercice du pouvoir n'est pas coercitif, notamment parce qu'une autodétermination des sujets est toujours possible (Bert, 2011 : 70). Dans l'optique de comprendre et d'étudier les rapports de pouvoir, Michel Foucault propose alors de « partir du bas », c'est-à-dire d'analyser les rapports de pouvoir depuis les formes de

négociation du pouvoir monopolisées par les groupes occupant une position de dominés (Foucault, 1982 : 1046).

2.3 Discours, vérité et régime de vérité

Si le pouvoir est institué par le biais des rapports prenant place en société, ceux-ci prennent forme à travers les discours et le régime de vérité qui les structure (Foucault, 1976 : 124). En effet, le discours, rassemblant un ensemble d'énoncés non limité à la langue, participe notamment à la constitution du ou des sujets qui se définissent et se reconnaissent à travers lui (*Ibid.* : 123). Il représente un espace et un outil d'affrontement du pouvoir comprenant à la fois « les gestes, les attitudes, les manières d'êtres, les schémas de comportement ou les aménagements spatiaux » (*Ibid.* : 123). Le discours apparaît donc chez Foucault tel un espace ou un instrument par lequel le pouvoir peut opérer, être négocié et/ou renversé (*Ibid.* : 124).

Dans cette optique, le discours n'est pas créateur du pouvoir, mais tient lieu de mécanisme permettant les rapports de pouvoir. Michel Foucault précise au cours du chapitre *Dialogue sur le pouvoir* issus de l'ouvrage *Dits et Écrits II* que « [...] le discours est lui-même un élément dans un dispositif stratégique de relations de pouvoir » (*Ibid.* : 124). De ce fait, la relation entre le pouvoir et le discours est interdépendante dans la mesure où le discours permet de véhiculer le pouvoir ou les rapports de pouvoir, alors que ces derniers façonnent à leur tour le discours transmis (Bert, 2011 : 59).

En ce sens, le discours sert entre autres à formuler « des vérités » considérées comme telles au sein des rapports de pouvoir. Le concept de « régime de vérité » réfère aux divers processus sociaux, symboliques et institutionnalisés permettant d'établir une vérité (Leclerc, 2001). En d'autres mots, les vérités s'établissent, par le biais du discours, au sein des divers rapports de pouvoir existant dans le quotidien d'un individu (*Ibid.*). La vérité correspond alors à « [...] l'ensemble des règles selon lesquelles on démêle le vrai du faux et on attache au vrai des effets spécifiques de pouvoir; étant entendu aussi qu'il ne s'agit pas d'un combat en faveur de la vérité, mais autour du statut de vérité et du rôle économico-politique qu'elle joue » (Foucault, 1977 : 159). Un régime de vérité impose, par le biais de rapports de pouvoir et du discours, certaines croyances qui seront par la suite partagées par le collectif (*Ibid.* : 159). Chaque société présente un régime de vérité qui permet d'identifier les vérités acceptées par les individus la constituant (*Ibid.* : 158) et qui sert, en quelque sorte, de cadre de référence pour évaluer les discours et les comportements.

2.4 Stratégie et tactique

S'appuyant sur la conception pluraliste du pouvoir définit par Michel Foucault, de Certeau considère les pratiques culturelles des individus comme une forme de résistance (Proulx, 1994 : 177). Au cours de son ouvrage *L'invention du quotidien* (1980), Michel de Certeau « [...] cherche à saisir les mécanismes par lesquels les individus se créent de manière autonome en tant que sujets s'exprimant dans le processus même de la consommation et de leurs pratiques quotidiennes » (*Ibid.* : 173). L'auteur propose alors de comprendre le pouvoir sous l'angle de la stratégie et de la tactique et définit la première comme étant « le calcul des rapports de forces qui

devient possible à partir du moment où un sujet de vouloir et de pouvoir est isolable d'un environnement. Elle postule un lieu susceptible d'être circonscrit comme un propre et donc de servir de base à une gestion de ses relations avec une extériorité distincte » (De Certeau, 1980 : XLVI). La stratégie constitue un modèle investi par un groupe « dominant » leur permettant de définir des lieux et règles propres à l'actualisation du pouvoir.

Inversement, la tactique peut être définie comme « [...] le calcul qui ne peut pas compter sur un propre, ni donc sur une frontière qui distingue l'autre comme une totalité visible. La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre » (*Ibid.* XLVI). Cette dernière n'existe alors qu'en opposition à la stratégie. Dans l'optique de détourner ou de renverser le pouvoir en place, la tactique doit s'approprier l'espace et les règles définies par le groupe dominant. En outre, la tactique se doit d'être vigilante au temps afin d'y saisir les occasions lui permettant d'obtenir profit et avancement. Cependant, les gains obtenus par la tactique ne sont pas permanents et doivent constamment être renégociés. Si la stratégie repose sur l'institution d'un lieu propre, la tactique, quant à elle, doit faire preuve d'une utilisation calculée du temps (Proulx, 1994 : 178).

Dans l'optique de résister à la stratégie, la tactique use ainsi des éléments propres au pouvoir afin de créer de nouvelles pratiques (De Certeau, 1980 : 58). Tel que l'exercice de la lecture ou du *zapping*, l'émergence de ces « manières de faire » repose sur la libre interprétation d'un environnement et ses limites (Proulx, 1994 : 179-182). Cette forme de réappropriation quotidienne permet à la tactique de « s'insérer dans les interstices d'un environnement contrôlé » (*Ibid.* : 180). Il est possible de comprendre que la négociation du pouvoir en place repose avant tout sur ce jeu de (micro)liberté présente au sein d'un environnement imposé (De Certeau, 1980 : 64).

Face à ces activités appropriatives, la stratégie procède à l'adaptation et l'incorporation de ces formes de résistances (Proulx, 1994 : 185). Un cycle perpétuel se forme alors entre la stratégie et la tactique dans la mesure où les nouvelles pratiques tactiques seront récupérées par la stratégie (*Ibid.* : 185). Ce processus permet à la stratégie de réaffirmer son pouvoir. Par conséquent, la tactique ne peut saisir ou prendre pleinement contrôle du pouvoir. Un éventuel retour de balancier s'effectuera (De Certeau, 1980 : 64)

De manière plus concrète, il serait possible d'effectuer un rapprochement entre les concepts de stratégie et tactique aux positions de producteur et consommateur. Ainsi, lorsqu'un produit est commercialisé, un certain nombre d'usages et de fonctionnalités ont été envisagés par ses producteurs. Or, la manipulation et l'utilisation réalisées par les consommateurs sont en dehors du contrôle de la compagnie à l'origine du produit. Les producteurs tentent alors d'encadrer les tactiques quotidiennes des consommateurs en incorporant certaines de ces dernières à leur produit. Le consommateur, par ses manières de faire, ne peut être considéré passif et assujetti face au pouvoir.

De Certeau souligne cependant que le « combat entre le fort et le faible » s'effectue également par le biais de l'acte énonciatif (Proulx, 1994 : 176). Correspondant à une appropriation du langage, la manière de parler nous renseigne sur la pratique et les usages du locuteur. Pouvant s'adapter à d'autres milieux extérieurs, l'acte de parler repose néanmoins sur une unité de temps et de lieux particuliers, un interlocuteur second et un « réseau de relation » (*Ibid.* : 176). L'énonciation est porteuse des traces de son contexte, mais également des ruses et manipulations de son locuteur. En ce sens, l'analyse de l'acte de parler témoigne des pratiques quotidiennes d'appropriation de son locuteur.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

La démarche méthodologique que nous avons sélectionnée pour la recherche consistait en une approche qualitative inductive par l'étude d'un cas particulier et ce, en adoptant une approche sémiotique. Dans l'optique où nous désirions répondre à notre question générale de recherche, le recours à cette approche nous semblait tout indiqué. Au cours de ce chapitre, nous présenterons l'approche sémiotique, le cas sélectionné, la méthode de collecte de données adoptée ainsi que le corpus de recherche et nous approfondirons plus en détail le processus nécessaire au fonctionnement de l'analyse énonciative. Ce sont par l'intermédiaire de ces éléments que nous avons été en mesure de rendre compte des rapports de pouvoir entre les joueurs issus de la communauté de *Dota 2* et les concepteurs du jeu vidéo.

3.1 Approche sémiotique

Bien que notre recherche ne relève pas explicitement de la sémiotique, nous partageons néanmoins plusieurs postulats avec ce courant épistémologique. En effet, s'appuyant sur les écrits de Roger Odin, nous effectuons une distinction entre les espaces d'émission et de réception (2011 : 18). Ainsi, nous nous intéressons particulièrement aux messages produits par les sous-communautés de *Dota 2*. Également définis par Odin comme le contexte d'émission, nous sommes d'avis que

les énoncés sont porteurs des conditions ayant rendu possible leur énonciation (Odin, 2000 : 54). Par conséquent, une analyse minutieuse d'un corpus de multiples énoncés nous permettra d'identifier le contexte discursif au sein duquel ces derniers s'inscrivent. Une telle démarche ne requiert pas d'entrevue semi-dirigée, de sondage ou d'observation des comportements des joueurs dans la mesure où cette posture méthodologique s'inscrit dans l'analyse énonciative (voir 3.7.2) où les « traces » des conditions d'énonciation sont identifiables par le ou la chercheuse suite à l'analyse de l'énoncé lui-même (voir 3.7.1). Ces conditions réfèrent alors à l'ensemble des rapports ayant rendu possible l'expression d'un énoncé. En d'autres mots, l'identification de ces conditions d'énonciation grâce au relevé des marques de formulation au sein des énoncés permet d'inférer les rapports de pouvoir qui ont configuré ces énoncés. Grâce à cette approche, nous avons ainsi pu inférer, à partir d'un cas, le type de rapport de pouvoir ayant rendu possible l'émission de messages par une sous-communauté de joueurs de *Dota 2* dans un espace de communication partagé avec les développeurs du jeu.

3.2 Critères de sélection de l'événement

Afin de répondre à notre question générale de recherche, la sélection de l'événement traité lors de ce mémoire s'est effectuée en accord avec une série de critères préalablement définis. Dans un premier temps, il a semblé primordial de cibler un événement mobilisant une importante communauté de joueurs en ligne. Cette dernière se devait également d'être active depuis un minimum de cinq ans. Ces critères permettaient alors d'assurer que la communauté envisagée était bien établie dans le paysage vidéoludique, en plus de faire preuve d'engagement envers leur objet d'intérêt. Outre ces spécificités, la communauté de joueurs se devait d'évoluer sur

diverses plateformes de discussion en ligne afin d'assurer la présence, l'importance et la vivacité de la communauté. Finalement, la communauté sélectionnée devait avoir fait l'expérience d'un épisode ou d'un événement dont il était possible d'observer le déploiement des rapports de pouvoir entre elle et les développeurs. Cet événement devait également être reconnu par les joueurs en tant que moment particulier, voire unique dans l'histoire de la communauté de *Dota 2*. Ces nombreux critères étaient déterminants pour le présent travail dans la mesure où les échanges et actions entreprises par les joueurs sur les plateformes de discussion représentent une composante essentielle de notre mémoire. De ce fait, ces éléments nous ont permis d'identifier un événement à partir duquel il était possible de répondre à notre question de recherche.

3.3 Présentation du cas sélectionné

À la lumière des critères exposés précédemment, le cas que nous avons sélectionné aux fins de notre étude réfère au mécontentement exprimé par la communauté de joueurs du jeu vidéo *Dota 2* suite au retrait de l'événement se produisant au sein de la production vidéoludique en l'honneur de la fête de l'Halloween (Tassi, 2013). Cet événement, surnommé le *Diretide*[16], est annoncé pour la première fois en 2012 en tant qu'activité annuelle prenant place pendant les deux semaines suivant l'Halloween, mais il a cependant été annulé sans avertissement l'année subséquente (*Ibid*). À la suite de cette annulation, les diverses communautés de joueurs dédiées à cette production vidéoludique ont fortement réagi sur les différents réseaux

[16] Reposant sur les factions propres au fonctionnement de *Dota 2* (*Radiant* et *Dire)*, le *Diretide* met en scène le triomphe du camp du *Dire* (sinistre) sur le monde. Les joueurs doivent alors renverser les forces du mal afin de rétablir la « lumière » (*Radiant)*. Le *Diretide* propose un mode de jeu rassemblant plusieurs activités sous la thématique de l'Halloween : chasse aux bonbons, costumes, citrouilles, etc. (*Valve*, s.d).

socionumériques, interpellant les développeurs de ce jeu pour renverser leur décision (*Ibid.*). Cette vaste mobilisation s'étendant, comme nous le verrons, au-delà des plateformes officielles de l'entreprise *Valve* a permis de révoquer la décision de l'entreprise et l'événement organisé à l'occasion de la fête de l'Halloween a finalement eu lieu (MScratch, 2014). Cependant, un délai de sept jours s'est écoulé entre le début des manifestations des joueurs et le communiqué émis par *Valve* visant à annoncer le retour du *Diretide*. Les manifestations de protestation de la part de la communauté des joueurs se sont donc étalées du 1er au 8 novembre 2013 – ce qui réfère à la période étudiée au cours de ce mémoire.

Cet événement constitue un cas intéressant afin d'analyser les rapports de pouvoir entre une communauté de joueurs et les développeurs d'un jeu vidéo puisque les joueurs ont réussi à renverser une décision de la compagnie après avoir fait diverses pressions sur les plateformes Web de communication. Par ailleurs, le retrait de l'événement *Diretide* a été un conflit si important qu'il a su attirer l'attention de plusieurs médias tels que *Forbes* (Tassi, 2013), *EnGadget* (Lefebvre, 2013), *GosuGamers* (Wang, 2013) et *Kotaku* (Plunkett, 2013). Cet intérêt des médias envers le mécontentement exprimé par une communauté de joueurs a appuyé une fois de plus notre choix pour ce cas. En outre, les actions entreprises par les joueurs lors de ce conflit sont aujourd'hui encore mentionnées et/ou déployées lorsqu'il y a mécontentement au sein de la communauté de joueurs envers le développement de la production vidéoludique. Cette particularité nous indique que le conflit entourant la tenue du *Diretide* a marqué l'imaginaire collectif des adeptes du jeu.

Outre ces spécificités du cas à l'étude, il semble également important de souligner notre intérêt personnel envers *Dota 2*. Suivant de près les actions de sa communauté de joueurs depuis quelques années, ce facteur a eu une certaine influence sur le choix du cas. De ce fait, notre connaissance approfondie et notre expertise de la production vidéoludique sélectionnée, ainsi que de ses diverses communautés de joueurs, ont

constitué un atout considérable lors de la réalisation de ce mémoire puisqu'elles nous ont permis de comprendre le jargon, les sous-entendus et les référents utilisés par les joueurs, autrement difficiles à analyser pour les néophytes.

3.4 Méthode de collecte de données

La méthode de collecte de données que nous avons sélectionnée afin de répondre à notre question générale de recherche repose sur la netnographie telle que développée par Robert V. Kozinet au cours des années 90. Cette méthode de recherche qualitative, issue des domaines de l'ethnographie et de l'anthropologie, permet aux divers chercheurs d'explorer les communautés en ligne en tant que nouveaux terrains d'études. Reposant sur la méthode ethnographique, la netnographie adapte les démarches propres à cette dernière afin d'étudier la culture et les communautés émergeant de la communication médiée par ordinateur (Kozinet, 2002 : 62). De ce fait, cette méthode a recours aux informations accessibles sur les divers forums et plateformes de discussion en ligne (*Ibid.*). Yohan Bernard, auteur de l'article « La netnographie : une nouvelle méthode d'enquête qualitative basée sur les communautés virtuelles de consommation », a défini cette démarche ainsi :

> En étudiant les interactions de consommateurs dans un cadre façonné par eux-mêmes, celui qui conduit une netnographie aboutit à une compréhension du monde symbolique des sujets qu'il étudie ; en devenant l'un des leurs, en apprenant leur langage, il commence à voir le monde avec leurs yeux, et perce leurs significations partagées. (Bernard, 2004 : 52)

Pour cette raison, Kozinet a qualifié cette approche de naturelle et non intrusive (2002. : 62).

Si l'ethnographie se déploie en deux temps, soit l'étude de terrain et l'observation, la netnographie, quant à elle, repose majoritairement sur la collecte d'informations dans l'optique d'une analyse de contenu ou de discours (*Ibid.* : 64). De ce fait, la collecte de données s'effectue par la retranscription des informations telles qu'elles apparaissent sur la plateforme Web préalablement sélectionnée (*Ibid.* : 63). Ensuite, le chercheur note les observations qu'il peut effectuer des comportements des usagers de la communauté analysée sans toutefois avoir un contact direct avec ceux-ci (*Ibid.* : 63). Kozinet propose par contre d'effectuer une distinction au niveau des données recueillies (Bernard, 2004 : 10). Ce chercheur perçoit d'abord deux types de communication, soit les communications dites à visée sociale ayant pour objectif d'entretenir une relation entre des individus (ex. : « Quels sont vos plans pour la fin de semaine?; Comment allez-vous? ») et les communications informationnelles reposant sur la transmission de renseignements (ex. : « Je serais absent la semaine prochaine; La livraison du projet actuel est prévue pour la semaine prochaine») (*Ibid.* :10). Par la suite, l'auteur différencie les échanges effectués en lien avec le sujet étudié ainsi que ceux hors-sujet (*Ibid.* : 10). Cette caractérisation proposée par Kozinet permet d'identifier les informations pertinentes aux fins de l'étude envisagée (Kozinet, 2002 : 63).

À la lumière de ce qui précède, l'approche netnographique nous semblait toute indiquée afin de réaliser notre recherche dans la mesure où elle nous offrait un cadre bien défini et reconnu afin d'effectuer notre collecte de données auprès d'une communauté de joueurs en ligne. Néanmoins, il est important de noter que cette méthode de collecte de données comporte certaines limites et questionnements éthiques que nous aborderons plus tard au cours de ce chapitre.

3.5 Présentation du corpus de recherche

Afin d'atteindre nos objectifs de recherche dans les délais prescrits, un corpus relativement restreint a été identifié, mais chaque élément le constituant a été sélectionné avec attention, précision et parcimonie afin d'être à chaque fois d'une grande pertinence pour l'étude. Ce dernier se déploie selon quatre plateformes de discussion en ligne bien distinctes. La première section de la population que nous avons identifiée correspond à la communauté *r/dota2*, comprenant plus de 452 972 membres[17], et issue du forum de discussion *Reddit* (*r/dota2*, s.d). Tel qu'exposé précédemment, cette plateforme permet aux joueurs de discuter de divers sujets pouvant être liés à la production vidéoludique étudiée (*Ibid.*). De ce fait, le corpus que nous avons sélectionné correspond aux réponses engendrées lors la période du 1er au 8 novembre 2013 sur les billets « *Diretide/ Halloween 2013 event withdrawal thread* » (*r/dota2*, 2013), « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* » (*r/dota2*, 2013) et « *wtf volvo why no diretide* » (*r/volvo*, 2013). Un total de 30 publications par billets a été retenu pour les fins de l'analyse. Ces derniers ont été sélectionnés en accord avec le nombre de votes (*upvote*) recueillis et le nombre de réponses engendrées par la communauté. Nous croyons que la fonctionnalité du vote, incluse dans la plateforme *Reddit*, constitue un indicateur d'approbation par les pairs dans la mesure où les joueurs appuient ou non certains commentaires (*upvote/downvote*). Par conséquent, les publications sélectionnées pour l'analyse témoignent d'un partage d'opinion chez les utilisateurs des *subreddits* consultés.

Ces billets publiés le 1er novembre 2013, puis les réponses qui s'en sont suivies, ont pour objet les événements relatés précédemment. Cette courte période de temps, qui

[17] https://www.reddit.com/r/DotA2/ (consulté le 11 août 2018).

s'étale jusqu'au 8 novembre, permet de rendre compte des réactions et actions immédiates des joueurs et des développeurs suivant le retrait de l'événement du *Diretide* jusqu'à la décision de *Valve* de revenir sur sa décision. En ce sens, les publications parues au-delà de ces dates n'enrichissaient pas de manière significative notre analyse dans la mesure où elles succédaient aux diverses annonces effectuées par *Valve* (*Dota team*, 2013). En effet, la compagnie s'est adressée à la communauté par voie de communiqué sept jours après le début attendu de l'événement du *Diretide* (*Ibid.*).

La seconde portion de la population que nous avons identifiée correspond aux gazouillis envoyés sur *Twitter* et qui concernent *Dota 2* ainsi que la plateforme de distribution de contenu en ligne *Steam*, propriété de *Valve*. Plus précisément, le corpus retenu est constitué des gazouillis interpellant les développeurs du jeu vidéo *Dota 2* au sujet du *Diretide 2013* enregistrés lors de la période du 1er novembre au 8 novembre 2013. Par l'intermédiaire du dispositif de recherche avancée intégrée au site internet de *Twitter*, nous avons été en mesure d'identifier les publications utilisant les mots clés *Diretide* et *Dota 2* adressées aux utilisateurs *@Dota2* et *@Steam_games*. Ces critères de sélections ont été identifiés suite à la consultation de l'ensemble des gazouillis mentionnant les termes *Diretide* et *Dota 2* lors de la période préalablement identifiée. Il a été observé que le recours à l'interpellation constituait l'usage dominant chez les joueurs de *Dota 2*. En outre, ces critères de sélection permettent de retirer les comptes utilisateurs qui usent de mots-clics populaires afin de promouvoir des produits (*spam bot* ou comptes malicieux), en plus d'effectuer un tri des messages rédigés dans des langues autres que l'anglais tels que le russe, le tagalog ou bien l'espagnol. Suite à l'application de ces critères de sélection, 30 publications ont été retenues pour notre analyse. Cette limitation que nous avons effectuée au niveau des publications à l'étude a permis d'éliminer les messages superflus et non pertinents pour les fins de notre recherche.

La troisième population que nous avons sélectionnée repose sur le forum officiel de *Dota 2*. Mis sur pied et modéré par le distributeur de contenu numérique *Steam*, cette plateforme permet aux joueurs d'échanger conseils, opinions et créations entre eux sur une production donnée. Ainsi, cette plateforme, surnommée *SteamCommunity*, représente un espace d'échange facile d'accès rassemblant plus de 400 000 publications en date d'août 2018. Aux fins de notre recherche, 30 fils de discussions individuels portant sur le *Diretide* ont été sélectionnés ainsi que 30 commentaires réalisés sur une publication globale concentrant plus de 3000 messages effectués par les joueurs (*megathread*[18]). Les fils de discussions retenus pour notre corpus ont été sélectionnés en fonction de la date de leurs publications et le nombre de réponses engendrées au sein de ces dernières. Il semble néanmoins important de souligner que la plateforme *SteanCommunity* ne présente aucune fonctionnalité permettant de trier les publications. Ainsi, il est possible d'observer une multiplication de fils de discussion portant sur un sujet similaire et présentant peu de réponses. Le nombre de publications réalisées sur les fils de discussion sélectionnée varie de 56 commentaires à 1 commentaire. Ces critères de sélection ont également été appliqués lors de l'identification des commentaires figurant au sein de la publication *Diretide 2013 [MEGATHREAD]*. L'observation de ces conversations entre les joueurs nous a permis d'obtenir un certain portrait de leurs opinions. Par conséquent, le corpus que nous avons identifié correspond à divers messages et interactions entre les joueurs sur cette plateforme.

Outre ces plateformes de discussion, le portail *Metacritic* dédié à la production vidéoludique a été sélectionné afin d'observer l'incidence du conflit entourant le *Diretide* sur le pointage attribué à *Dota 2*. Rassemblant les critiques effectuées tant

[18] Selon la définition présentée sur le site internet *Urban Dictionnary*, un *megathread* est une publication sur un forum ayant récolté un nombre excessif de réponses (Urban dictionnary, 2013).

par les médias que par les fans, *Metacritic* constitue une référence dans le milieu vidéoludique dans la mesure où le pointage attribué à un titre peut influencer les ventes futures de ce dernier. Le corpus que nous avons identifié correspond à 30 commentaires et pointages qui ont été enregistrés pendant la période du conflit préalablement identifiée. Ces derniers ont été choisis en fonction de leur date d'émission. Ainsi, les messages sélectionnés s'échelonnent sur la durée du conflit observé, soit du 1er novembre au 8 novembre 2013. L'observation de cette plateforme nous a informée sur la perception des joueurs quant à la production vidéoludique et leur influence sur la présentation globale du jeu vidéo.

En raison de l'aspect éphémère de *Facebook* et de certaines plateformes de partage d'œuvres créées par les joueurs (*fan art* et mèmes[19]), une portion des commentaires et images ont été obtenus à partir de captures d'écran figurant sur divers sites Web tels que *Reddit*, mais également sur la plateforme *KnowYourMeme* qui archivent une certaine quantité de matériel produit par les joueurs. Ces informations récoltées sur des sites secondaires, bien qu'utiles pour la compréhension du conflit à l'étude, ne peuvent être considérés comme un corpus à part entière. Ces données nous permettent néanmoins d'appuyer notre propos lors de notre analyse et d'illustrer certains exemples. Pour ce faire, un total de 40 publications, variant de la capture d'écran, de commentaires Facebook à la réalisation de montages photos et vidéo. Ces images ont été sélectionnées sur divers sites d'actualité, sur des wikis ainsi que sur certaines plateformes de discussions.

[19] Les mèmes peuvent être compris comme des phénomènes Web reposant sur un principe de viralité. Issus des échanges réalisés au sein des communautés de joueurs, les mèmes présentent divers formats et objectifs. La visée principale des mèmes repose néanmoins sur ses aspects humoristiques (Bonenfant, 2014).

Tableau 3. 1

Présentation du corpus de recherche

Billets/Publications	Nombre total de réponses/commentaires	Nombre total de commentaires retenus
Reddit : « Diretide/Event 2013 withdrawal thread »	1046 commentaires	30 publications
Reddit : « There is a time when things go too far, and we have clearly passed it »	1600 commentaires	30 publications
Reddit : « wtf volvo why no diretide »	1520 commentaires	30 publications
Twitter	Difficilement quantifiable	30 publications
Steam Discussion : Diretide 2013 MEGATHREAD	3106 commentaires	30 publications
Steam Discussion : Fils de discussion	Difficilement quantifiable	30 fils de discussions
Metacritic	2300 commentaires	30 publications
[Divers] Sources de seconde main	Difficilement quantifiable	40 publications
Total	Environ 9572 commentaires	250 publications

3.6 Méthodes d'analyse de données

3.6.1 Analyse de contenu des énoncés

La méthode d'analyse de données que nous avons retenue afin de répondre à notre question générale de recherche repose sur l'analyse de contenu. Cette méthode, issue des recherches en sciences sociales, se base sur le fait que « l'activité symbolique de la pensée humaine ne se résume pas à sa seule forme expressive, mais aussi compose les activités sociales » (Sabourin, 2003 : 357). De ce fait, l'analyse de contenu vise à étudier toute forme de textes, sélectionnés selon un ensemble de critères prédéterminés, afin de saisir les conditions de production à l'origine de ceux-ci (Henry et Moscovici, 1968 : 36-37).

Paul Sabourin note, au cours de l'ouvrage *Recherche sociale : De la problématique à la collecte de données*, qu'il existe deux expressions connexes à l'analyse de contenu (Sabourin, 2003 : 360). La première expression identifiée est l'analyse des comportements verbaux consistant principalement en une démarche d'observation directe de « situations sociales des performances langagières » (*Ibid.* : 360). Cette phase d'analyse, qui demeure très près des messages produits, peut être comprise comme une analyse des énoncés.

La deuxième expression relève, quant à elle, de l'analyse du discours. Cette seconde étape vise à effectuer une interprétation globale du sens des messages. Cette méthode d'analyse de documents « [...] envisage l'écriture et la lecture comme lieu privilégié d'observation de l'élaboration du sens social » (*Ibid.* : 360). Ainsi, l'analyse de discours, selon Sabourin, considère les divers textes étudiés, qu'ils soient de l'ordre

de la production visuelle, auditive, écrite ou orale comme empreints d'une certaine connaissance et d'un rapport au monde (*Ibid.* : 368). L'auteur souligne que la production de sens attribué à un texte n'émane pas de celui-ci, mais provient plutôt du discours social ainsi que de l'action interprétative du récepteur (*Ibid.* : 375). Par conséquent, l'analyse de discours, telle que mise de l'avant par Sabourin, correspond davantage à ce qui est habituellement entendu comme étant une analyse de contenu.

Dans l'optique d'éviter toute confusion, il nous a semblé important d'effectuer une distinction entre ces types d'analyses distincts. L'analyse de contenu renvoie habituellement à des méthodes et techniques permettant de comprendre le sens global d'un énoncé en faisant abstraction de sa structure linguistique (Maingueneau, 2012). L'analyse du discours réfère quant à elle à une décomposition structurelle et linguistique de la phrase afin d'y saisir les unités de sens (*Ibid.*). Certains courants de l'analyse du discours reposent notamment sur le structuralisme linguistique. La confusion entre « analyse du discours » et « analyse de contenu » est d'autant plus grande dans la mesure où le courant anglophone du *discourse analysis* repose sur une analyse de contenu (*Ibid.*)

En ce qui nous concerne, l'analyse des divers messages produits par les joueurs de la communauté de *Dota 2* a été réalisée par l'entremise d'une analyse de contenu, telle que conceptualisée par Paul Sabourin : dans un premier temps, nous avons effectué une (1) analyse des énoncés et, dans un deuxième temps, nous avons procédé à une analyse des discours afin de mieux comprendre les conditions de possibilité et l'interprétation de ces énoncés au sein des discours sociaux et ce, conformément à (2) l'analyse énonciative.

3.6.2 Analyse énonciative

Suite à l'analyse des énoncés, nous avons effectué une analyse énonciative afin d'articuler nos résultats aux concepts mobilisés dans notre cadre théorique. En effet, reposant sur le concept d'énoncé, Stéphane Olivesi propose d'effectuer une analyse énonciative. Cette dernière « présente pour intérêt principal de proposer un mode d'appréhension pratique et relationnel du discours qui éclaire les logiques de communication » (Olivesi, 2004 : 53). De ce fait, ce type d'analyse vise à mettre en lumière les modalités sous-jacentes du discours et des rapports de pouvoir qui en découlent. Cette méthode considère que le sens du discours est issu des conditions permettant son élaboration et non du contenu même de ce dernier (*Ibid.* : 55). Le discours est alors entendu en tant que pratique sociale au sein de laquelle les concepts de pouvoir, rapports de pouvoir et régimes de vérité se déploient (*Ibid.* :55).

L'analyse de type énonciatif repose sur trois concepts mis de l'avant par Michel Foucault. Le premier correspond à la notion d'énoncé brièvement abordée précédemment. Olivesi rappelle, au cours de son ouvrage *Questions de méthode* (2004), que l'énoncé peut être défini comme une « singularité événementielle » qui s'apparente à une fonction plutôt qu'une unité (*Ibid.* : 52). Ainsi, l'énoncé est porteur des traces des conditions entourant son énonciation. L'énoncé ou un ensemble d'énoncés forment par la suite les discours véhiculés (*Ibid.* : 53). L'auteur précise que l'énonciation d'une même phrase par deux individus différents ne fait pas en sorte que l'énoncé soit identique (*Ibid.* : 53). À l'opposé, un même énoncé peut être émis différemment dans le temps par deux individus distincts et comporter la même signification (*Ibid.* : 53).

Cette approche rappelle celle de Foucault qui affirme que les énoncés doivent être compris non pas selon leurs valeurs, mais bien par leur archéologie (1971). Par conséquent, les caractéristiques spécifiques des énoncés, telles que leurs supports, leurs lieux ou même leurs moments historiques, rendent possible leur énonciation (Bert, 2011, 95). Ces particularités indiquent, entre autres, le sens et/ou la portée de l'énoncé (Bert, 2011 : 95). En outre, la validité d'un discours repose, d'une part, sur l'acceptation par les sujets des vérités véhiculées et, d'autre part, sur l'évaluation du locuteur en rapport au discours énoncé (Foucault, 1971). Cette mise en relation des énoncés et du locuteur est définie par Foucault comme étant le sujet parlant (*Ibid.*). Par conséquent, les relations de pouvoir peuvent être saisies par l'étude du sujet parlant et des conditions de possibilité des énoncés à un moment précis dans le temps. Ces notions nous permettent de comprendre et d'analyser plus amplement le discours émis, mais également le rôle spécifique détenu par son locuteur.

Contrairement à la notion saussurienne du référent, le concept de référentiel tel que développé par Michel Foucault correspond aux conditions, aux règles et au champ d'émergence qui régissent les énoncés (Olivesi : 54). Olivesi précise que « [...] le véritable référent du discours – *le référentiel* – réside dans les conditions pratiques d'énonciation et les stratégies qui les déterminent. [...] le référentiel s'apparente à un principe de différenciation des énoncés puisqu'il repose sur la dynamique même du champ énonciatif » (*Ibid* : 54). L'auteur poursuit en affirmant que tout énoncé provient d'un champ de possibilités qui, à son tour, est originaire du champ d'énonciation. Sans la présence de ce champ énonciatif, les énoncés ne peuvent prendre forme. Ce champ serait alors à l'origine du sens du discours, puisqu'en plus de structurer les énoncés, il repose sur les rapports de pouvoir (*Ibid.* : 55). De ce fait, si le propre de l'analyse énonciative vise à saisir les logiques de communication et les modalités du discours, elle nécessite l'analyse et la compréhension des conditions contraignantes qui régissent le champ énonciatif (*Ibid.* : 55).

En somme, la réalisation de l'analyse énonciative consiste à identifier les conditions et les contraintes à l'origine du référent du discours (*Ibid.* : 60). Par l'intermédiaire de cette analyse du champ de possibilités du référent, il sera possible de saisir l'espace relationnel et les relations de pouvoir régissant le discours (*Ibid.* : 61). Ce dernier est compris comme un objet et un lieu non fini et investi afin de véhiculer des vérités ou un régime de vérité (*Ibid.* : 60). Cette spécificité est notamment rendue possible grâce à l'opposition présente entre la notion de pouvoir et de savoir (*Ibid.* : 60).

Chez Foucault, les notions de savoir et pouvoir jouent un rôle central dans l'expression et le déploiement des rapports de pouvoir. S'interrogeant sur le processus de transformation du pouvoir et du savoir, Foucault avance l'idée selon laquelle ces deux notions se complètent et sont par le fait même co-constitutives (Bert, 2011 : 97). S'actualisant par le biais du discours, le savoir est défini comme le processus par lequel il y a production du pouvoir. Inversement, le pouvoir permet au savoir de prendre forme et de se réaliser (*Ibid.*). Foucault affirme alors :

> [qu'] il faut plutôt admettre que le pouvoir produit du savoir (et pas seulement en le favorisant parce qu'il le sert ou en l'appliquant parce qu'il est utile); que le pouvoir et savoir s'impliquent directement l'un l'autre; qu'il n'y a pas de relation de pouvoir sans constitution corrélative d'un champ de savoir, ni de savoir qui ne suppose et ne constitue en même temps des relations de pouvoir (Foucault, 1975 : 35).

En d'autres mots, la figure du pouvoir, pouvant prendre la forme d'une personne, d'un groupe ou d'une entreprise, est détentrice et productrice du savoir. Par l'exercice de ses activités, le pouvoir participe à sa propre consolidation et légitimation. Ce processus permet au pouvoir de reproduire et de conserver un déséquilibre entre les sujets mobilisés et donc de maintenir le rapport de pouvoir en place.

Ainsi, par l'identification de ces diverses composantes du discours, l'analyse énonciative permet de cerner les rapports de pouvoir transmis par un discours

spécifique. Par l'intermédiaire de ces notions, nous serons en mesure d'identifier les modalités du discours véhiculé par les acteurs en place ainsi que les tactiques d'affrontement déployées par la communauté de joueurs afin de faire valoir leur mécontentement sur la base d'un certain régime de vérité.

3.6.3 Opérationnalisation de l'analyse énonciative avec l'analyse de contenu des énoncés

3.6.3.1 Catégories de l'analyse de contenu des énoncés

L'opérationnalisation de l'analyse s'est réalisée en deux temps. Nous inspirant de l'analyse des énoncés développée par Sabourin, nous avons en premier lieu procédé à la sélection et l'analyse de 250 énoncés parmi les quelque 9000 commentaires émis par la communauté de joueurs. Afin de procéder à la classification et l'interprétation des publications retenues, une grille de classement a été mise sur pied à partir de diverses catégories. Cet outil s'est articulé, d'une part, autour des visées et objectifs des publications des amateurs du jeu vidéo *Dota 2* et, d'autre part, autour des questionnements suivants : de quelles manières les joueurs du jeu vidéo *Dota 2* emploient-ils les divers canaux de communication afin de partager leurs opinions; quels types d'énoncés sont mis de l'avant et par quels moyens sont-ils déployés; et quels types de rapports de pouvoir sont exprimés au sein de la relation existante entre les communautés de joueurs et les développeurs du jeu vidéo *Dota 2*. Cet outil nous a permis d'effectuer un premier classement des énoncés au sein d'une ou plusieurs des 14 catégories (qui demeurent non exclusives) (voir tableau 3.2).

Il semble primordial, afin d'exposer notre méthode d'analyse, de détailler chacune des catégories et sous-catégories qui ont composé notre grille. La première catégorie que nous avons identifiée fait référence à l'acte d'**émettre un commentaire**. Cette catégorie se décline par la suite en cinq sous-catégories. La première sous-catégorie que nous avons définie concerne les commentaires correspondant à la **description d'informations et d'actions rapportées**. Les énoncés appartenant à cette sous-catégorie correspondent à des initiatives d'usagers visant à tenir informés leurs pairs des divers développements entourant la tenue du *Diretide*. La seconde sous-catégorie concerne les commentaires visant à justifier les actions et les émotions des joueurs. Par l'intermédiaire de **l'argumentation justificatrice,** les usagers exposent les raisons qui ont mené à leur mécontentement. L'**argumentation accusatrice**, quant à elle, englobe les énoncés accusant directement le développeur *Valve*. Inversement, **l'argumentation défensive** vise à défendre *Valve* des commentaires négatifs effectués à son égard. La dernière sous-catégorie identifiée correspond à l'usage de **l'humour** sous forme textuelle.

Ensuite, nous avons créé une catégorie permettant d'encadrer les **menaces** effectuées à l'encontre de *Valve*. Nous avons pris en compte l'expression de la menace sous ses diverses formes, telles que l'usage de commentaires, mais également par le biais de montages photos et vidéo. La troisième catégorie de notre grille correspond à **l'interpellation d'acteurs reliés au conflit.** Les énoncés visant à attirer l'attention de *Valve* ou *Steam* ont été considérés dans cette catégorie. Nous avons également recensé les messages visant à **interpeller des acteurs externes au conflit**, comme des compagnies privées et des politiciens. Par la suite, une catégorie a été conçue afin d'y inclure la **création et la distribution d'œuvres liées au conflit**. Cette dernière se décline en trois sous-catégories soit : **œuvre à visée humoristique**, **œuvre à visée esthétique** ainsi qu'**œuvre à visée argumentative ou informative**. Ces catégories permettent de recueillir toutes publications d'ordre artistique, tels que les mèmes, le

montage photo et le montage vidéo axés sur le conflit opposant les joueurs aux développeurs. La dernière catégorie composant notre grille a pour objet le **publipostage excessif** ayant pour objectif d'encombrer une plateforme de discussion.

Tableau 3. 2

Modèle de la grille de classement des énoncés

A : Commentaire | **A1** : Description et actions rapportées | **A2 :** Argumentation justificative | **A3** : Argumentation accusative| **A4** : Argumentation défensive|**A5 :** Humour |**B**: Menace | **C**: Interpellation d'acteurs reliés au conflit | **D** : Interpellation de sources externes | **E** : Création et distribution d'œuvres | **E1** : Œuvre à visée humoristique | **E2** : Œuvre à visée esthétique| **E3** : Œuvre à visée argumentative/informations |**F**: Saturation des plateformes

Titre de la publication														
Numéro de la publication	A	A1	A2	A3	A4	A5	B	C	D	E	E1	E2	E3	F
1.1														
1.2														
1.3														
1.4														
1.5														
1.6														
1.7														
1.8														
1.9														
1.10														
1.11														
1.12														
1.13														
1.14														
1.15														
1.16														
1.17														
1.18														
1.19														
1.20														

3.6.3.2 Catégories de l'analyse énonciative

Dans un second temps, nous avons procédé à une analyse de contenu des divers énoncés émis par les joueurs. S'inspirant encore une fois des écrits de Paul Sabourin, nous avons d'abord identifié la logique de communication à l'œuvre entre les membres de la communauté de *Dota 2* et le développeur *Valve*. Pour ce faire, nous nous sommes interrogée sur les modalités sous-jacentes à l'expression du pouvoir. Ce questionnement nous a permis de distinguer les rapports de pouvoir en puissance au sein de cette relation.

Nous nous sommes par la suite attardée aux conditions de possibilités qui ont permis le déploiement de cette logique de communication. Il s'agit alors de relever les caractéristiques propres à la communauté de joueurs, aux développeurs et au contexte qui ont permis à ces rapports de pouvoir de prendre place. Ces conditions de possibilité, associées aux objectifs et visées des énoncés émis par les membres de la communauté de joueurs, nous ont alors permis d'établir une liste des tactiques mobilisées lors du conflit à l'étude.

Dans l'optique d'analyser et d'interpréter adéquatement les données recueillies, un tableau a été mis sur pied. Cet outil d'analyse, qui a été appliqué à chacune des plateformes de communication identifiée précédemment, s'est développé autour de trois catégories que sont : les types d'utilisation dominante des plateformes Web, les types d'énoncés produits et les tactiques qui ont été employées par les membres de la communauté de *Dota 2*. Reposant sur une démarche inductive, ces catégories ont été créées à la lumière des discours rhétoriques observés au sein de notre corpus de recherche et relevés grâce à l'analyse des énoncés. Ainsi, la typologie mobilisée relève d'une première classification des principales stratégies rhétoriques présentes

dans les messages recueillis. Ce tableau, constituant le pilier de notre analyse, nous a alors permis de répondre à notre question principale et sous-questions de recherche.

La première catégorie que nous avons identifiée concerne les **types d'utilisations dominantes** des plateformes de communication employées par les membres de la communauté. Cette catégorie se divise par la suite en trois sous-catégories. Ainsi, la première utilisation dominante qui a été identifiée est l'usage d'une plateforme de communication en tant que **foyer de la communauté**. Cette sous-catégorie s'applique à une plateforme où les joueurs échangent, discutent et débattent des nombreux développements liés au conflit les opposant aux développeurs. Cette sous-catégorie désigne une plateforme qui agit comme un lieu de rassemblement exclusif à la communauté des joueurs et qui joue donc un rôle central à la vitalité de l'esprit communautaire. La seconde sous-catégorie correspond à l'usage d'une plateforme communicationnelle comme un **outil d'interpellation**. Cela signifie que les joueurs utilisent un site internet ou un forum uniquement pour interpeller un ou des acteurs liés ou non au conflit. Ce type d'usage écarte toute discussion et échange entre les membres de la communauté du jeu à l'étude et vise plutôt l'envoi d'un message dirigé à l'extérieur de la communauté. La dernière sous-catégorie vise l'**usage fonctionnel** d'une plateforme de communication. Cette utilisation dominante prend forme lorsque les joueurs font appel à une plateforme précise pour ses fonctions utilitaires et qui répondent à des objectifs communicationnels précis. L'efficacité de la communication est alors principalement visée.

La seconde catégorie développée au sein de notre grille d'analyse a pour objectif d'exposer **les types d'énoncés** répertoriés chez les joueurs. Cette section reprend alors les mêmes catégories et sous-catégories qui composent notre grille de classement des énoncés.

La dernière section de notre grille vise à identifier les **tactiques** employées par les membres de la communauté de *Dota 2.* Pour ce faire, les tactiques sélectionnées s'appuient sur les observations préalablement réalisées lors de l'analyse des énoncés.

La première tactique composant notre outil d'analyse concerne l'action d'**informer** les membres de la communauté. Nous avons considéré cet acte comme une tactique dans la mesure où les joueurs tentent d'acquérir et de partager un savoir afin de renverser le déséquilibre existant entre leur communauté et le développeur *Valve*. L'acte d'informer constitue un des moyens employés par les joueurs afin de s'emparer du pouvoir puisque l'ignorance empêche d'agir : informer est la première étape nécessaire puisque, selon la formule foucaldienne, le savoir, c'est le pouvoir.

La tactique qui vise à **interpeller**, quant à elle, a pour objectif d'attirer l'attention des développeurs, mais elle témoigne également de l'appropriation des joueurs du terrain de l'Autre. Autrement dit, lors du processus d'interpellation, les joueurs font usage du terrain propre à *Valve* afin de s'exprimer et ainsi présenter leur point de vue considéré comme « vrai » et « juste ». Ensuite, l'action d'**argumenter**, également considérée comme une tactique, représente le rejet des joueurs de la logique de communication mise en lumière par le conflit entourant le retrait du *Diretide.* Par l'intermédiaire de cette tactique, les joueurs demandent des comptes, font valoir leur position et tentent de renverser le pouvoir en place.

L'acte de **se moquer et de ridiculiser** représente également une tentative des joueurs de renverser le pouvoir en place en le discréditant. Cette tactique est d'autant plus importante lorsque nous considérons le contexte capitalistique dans lequel s'insère la production vidéoludique. En outre, l'usage de la moquerie permet à la communauté d'entretenir un sentiment d'appartenance au groupe et au mouvement de protestation en partageant un certain univers humoristique.

L'imposition d'un point de vue et donc d'une vérité correspond à l'action de **menacer** un ou des acteurs. Cette tactique peut être entendue comme une mise en garde face à un possible renversement décisionnel. Finalement, la tactique consistant à **saturer des canaux de communication** peut être interprétée comme un acte symbolique de violence en vue de manifester un rapport de force : conformément à l'approche foucaldienne, si le renversement du pouvoir n'est pas possible, la dernière solution demeure alors la violence (symbolique dans ce cas-ci). Culminant avec cet acte symbolique de violence, ces nombreuses tactiques présentées, bien que non exclusives, comportent une certaine gradation permettant une escalade des moyens employés auprès des développeurs afin de se faire entendre.

Tableau 3. 3

Modèle de la grille d'analyse énonciative

Utilisation dominante : 1) Foyer de la communauté; 2) Outil d'interpellation; 3) Usage fonctionnel **Tactiques :** 1) Informer; 2) Interpeller; 3) Argumenter; 4) Se moquer et ridiculiser; 5) Menacer; 6) Saturer des canaux de communication

Nom de la plateforme	
Catégories	**Résultats**
Utilisation dominante de la plateforme :	○ Description de l'utilisation dominante de la plateforme par les joueurs
Types d'énoncés et tactiques employées par les joueurs	○ Description et énumération des tactiques employées par les joueurs

Ces actes énonciatifs, composant notre corpus, témoignent des diverses tactiques employées par les joueurs à un moment précis dans le temps afin de tirer profit d'une situation particulière. L'objectif de ces actions étant alors de participer et encourager une contestation de la logique de communication en place. Ainsi, l'analyse réalisée lors de notre recherche nous a permis d'identifier le discours véhiculé par la compagnie créatrice du jeu vidéo *Dota 2*, de mettre en lumière les tactiques d'affrontement employées par les joueurs afin de faire valoir leurs opinions ainsi que les possibles résultats de cette résistance envers ces structures de pouvoir existantes.

3.7 Considérations éthiques

Considérant la nature de notre corpus, nous nous sommes penchée sur la nécessité d'acquérir une certification éthique afin de poursuivre notre travail de recherche. En examinant attentivement le guide *Éthique de la recherche avec des êtres humains* (EPTC2), nous en sommes venue à la conclusion que le cas à l'étude ne requiert pas l'obtention d'une telle certification. Cette décision est notamment appuyée par l'article 2.2 qui spécifie que :

> Il n'y a pas lieu de faire évaluer par un CER la recherche fondée exclusivement sur de l'information accessible au public si l'une ou l'autre des conditions suivantes est remplie:
>
> a. l'information est légalement accessible au public et adéquatement protégée en vertu de la loi;
> b. l'information est accessible au public et il n'y a pas d'attente raisonnable en matière de vie privée. (Groupe en éthique de la recherche, 2014, p. 17)

La collecte de données effectuée est conforme à cet article dans la mesure où les messages recueillis pour notre recherche proviennent de forums de discussions gratuits et libres d'accès. Ces données publiques peuvent être consultées à tout moment et par quiconque sans la nécessité de créer un compte usager. Par souci d'anonymat, nous avons tout de même dissimulé chacun des pseudonymes figurant

sur les publications mobilisées au sein de notre mémoire. De plus, aucune information personnelle issue des messages émis par les usagers sur les diverses plateformes de communication n'a été utilisée (ou n'est ni même accessible, les joueurs discutant toujours sous pseudonyme).

Le guide *Éthique de la recherche avec êtres humains* stipule également que « les recherches non intrusives, et qui ne comportent pas d'interaction directe entre le chercheur et d'autres personnes dans Internet, n'exigent pas non plus une évaluation par un CER » (*Ibid.*). Cet élément est d'autant plus respecté par notre recherche en raison du fait que l'événement étudié s'est produit il y a 5 ans, soit en 2013. La majorité des fils de discussion que nous avons consultés sont archivés depuis quelques années déjà. Il nous est alors impossible, pour notre recherche, d'intervenir auprès des membres de la communauté de *Dota 2* au sein des discussions traitant spécifiquement de ce sujet.

Finalement, il faut mentionner que le sujet à l'étude, soit un événement ludique ayant lieu dans un jeu vidéo, n'est en aucune façon un sujet délicat, sensible ou pouvant causer quelque préjudice que ce soit pour les joueurs à l'étude.

3.8 Limitations de la recherche

Malgré notre souci d'effectuer une recherche avec la plus grande rigueur possible, ce mémoire comporte certaines limitations. En effet, le recours à une méthodologie de type qualitative, telle qu'exposée précédemment, nous a empêché de généraliser les résultats obtenus lors de notre recherche à d'autres cas pouvant s'apparenter à celui-ci. Ainsi, les résultats obtenus suite à l'aboutissement de notre mémoire témoignent

d'un cas spécifique limité dans le temps, comportant une importante communauté de joueurs qui a évolué sur diverses plateformes de communication. En outre, le recours à une seule méthode d'analyse a contraint l'étendue des résultats recueillis. Le temps alloué à la réalisation de notre mémoire nous a également mis dans l'obligation de restreindre notre corpus de recherche, bien qu'il ait été suffisant afin de répondre à notre question et sous-questions de recherche. Finalement, nous ne pouvons passer sous silence les possibles biais que nous avons pu avoir envers la production vidéoludique, la communauté ou le cas sélectionné. S'adonnant nous-mêmes à la pratique du jeu vidéo *Dota 2* et suivant activement sa communauté *Reddit*, nos intérêts personnels se reflètent sûrement dans le présent mémoire. Nos connaissances personnelles et biais ont pu notamment nous influencer au niveau de la sélection et de l'analyse du corpus de recherche. Cependant, les divers critères de sélection et grilles de travail élaborées pour le travail ont visé à circonscrire la manifestation de ces biais.

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

4.1 Introduction

La présente section de notre analyse correspond à l'exposition de nos résultats de recherche. Dans l'optique de présenter ces données de manière claire et concise, ce chapitre s'articule autour des diverses plateformes de communication observées ainsi que nos sous-questions de recherche. À titre de rappel, les sous-questions de recherche traitées dans ce chapitre sont les suivantes : « de quelles manières sont employés les divers canaux de communication utilisés par les joueurs afin de faire valoir leurs opinions? » ainsi que « quels types d'énoncés et quels moyens tactiques sont utilisés par les joueurs lors de leurs communications avec les développeurs? ». Par conséquent, ce chapitre est divisé en quatre sections correspondant aux plateformes de communication étudiées. Les données relatives aux utilisations dominantes des moyens de communication, le type d'énoncés employés ainsi que les tactiques déployées par les joueurs propres à chaque plateforme sont illustrés au sein des sections de ce chapitre. L'analyse des résultats présentés au cours de cette section du travail sera effectuée lors du chapitre suivant.

4.2 Plateforme *Reddit*

Parmi les plateformes analysées, le site internet de partage et d'échange communautaire *Reddit* représente une part considérable du corpus de recherche. Aux fins de notre analyse, trois fils de conversations indépendants (*threads*) ont été sélectionnés. Ces derniers, publiés à divers moments lors du conflit opposant la communauté de joueurs de *Dota 2* et les développeurs, permettent de porter un regard sur les échanges et les avis partagés au sein de la communauté.

4.2.1 Utilisation dominante de la plateforme *Reddit*

L'utilisation dominante dégagée contribue à positionner la plateforme *Reddit* en tant que foyer de la communauté de joueurs permettant à ceux-ci de s'exprimer et de débattre sur les enjeux qui les interpellent. Chacune des publications analysées issues de cet espace d'échange renforce cette particularité en offrant un lieu de rassemblement et de discussion à la communauté.

4.2.1.1 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* »

Au cours de la période d'incertitude qui a entouré la tenue de l'événement de l'Halloween[20], de multiples publications ont été créées sur le *subreddit r/dota2* afin

[20] Rappelons ici que l'annulation de l'événement n'a pas été annoncée de manière officielle par les développeurs.

de discuter et d'échanger sur la possible annulation de cet événement annuel. De ce fait, une conversation *Reddit* a été publiée afin d'encourager les membres de la communauté à s'exprimer sur la situation au sein d'un seul lieu commun. Publiée le 1er novembre 2013, la publication à l'origine de ce fil de discussion se lit comme suit :

> Still holding onto the hope of a big update? Need help listing your Volvo on craigslist? Post your anger/blind faith/unwaivering hope/crushed dreams//༼ つ ◡_◡ ༽つ in this thread and please keep it out of the rest of r/Dota2 (and reddit) as we comfort each other in these tough times. (Joueur 1[21], 2013, *Reddit*)

Les réponses produites sur ce fil de discussion relèvent principalement d'un registre affectif. De nombreux usagers partagent avec les autres membres de la communauté leur désarroi et leur frustration face à la situation dans laquelle ils se trouvent. Par conséquent, les échanges réalisés s'adressent à la communauté même de *Dota 2*. Par l'intermédiaire de cette publication, l'utilisation de cette plateforme vise à consolider un lieu de rassemblement pour la communauté, relèvent de l'échange d'informations entre les joueurs et, tel que mentionné précédemment, sont de l'ordre de l'expression des émotions. À titre d'exemple, voici quelques extraits appuyant ces éléments :

> The sad part? It would take two seconds to tell us anything (Joueur 2, 2013, *Reddit*).

> My idea right now is that Valve made the greatest troll move a gaming company has done in a while. I don't think it compares with delaying info about HL3: this was a purposed annual event that everyone expected, and didn't receive, without ANY explanation at all. Valve of course reads Reddit and their forums. They know the reaction this move has been getting. They're not stupid. Thus I don't think it's a stretch to suggest that MAYBE Valve is getting ready to drop a major patch on us this weekend. It would complete their troll stunt and probably garner a huge reaction from the community. Idk. At this point I might be grasping but it doesn't sound crazy (Joueur 3, 2013, *Reddit*).

---

[21] Dans l'optique de préserver l'anonymat des membres de la communauté, une numérotation unique a été attribuée à chaque joueur. Ainsi, les multiples publications réalisées par un même joueur portent le même numéro.

> It's not the fact of getting an Event or Not that is driving people crazy. Is the fact that Valve literally ignored thousands of players, once again, when they most feel like the game is being abandoned. It is just like a child not getting any Christmas present when he asked for anything for months, and not even receiving a "Santa couldn't make it son, sorry" response from their parents, just plain silence [...]. (Joueur 4, 2013, *Reddit*).

4.2.1.2 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* »

La plateforme *Reddit* est également employée par les joueurs en tant que lieu de concertation, de négociation et d'autoréflexion entre les membres de la communauté de *Dota 2* face au conflit qui les oppose aux développeurs de ce jeu vidéo. Ces éléments sont notamment illustrés par la publication « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* » éditée le 2 novembre 2013 sur le *subreddit r/dota2*. La publication à l'origine de cette discussion comprend un commentaire exhaustif à l'égard des agissements de la communauté face au retrait de l'événement de l'Halloween.

Ce commentaire donne une description et formule une critique envers les diverses actions réalisées par certains membres de la communauté, telles que la création de nombreuses publications *Reddit* demandant la tenue de l'événement ainsi que, comme nous le verrons prochainement, l'envoi de multiples messages *Twitter* à divers acteurs extérieurs aux conflits (voir annexe B). Cette publication permet d'ouvrir un dialogue entre les joueurs sur leurs agissements communs. L'objectif de ce fil de conversation n'est donc pas l'imposition de sanctions à un groupe de membres précis, mais plutôt d'échanger et de négocier la légitimité des actions engagées. Les extraits suivants illustrent ce dialogue prenant place au sein de la communauté :

> I drew the line at the r/volvo post. It was a fun post, gave some love to a smaller subreddit, some r/volvo people event got gold out of that. It was good fun. Everything beyond that was out of control (Joueur 5, 2013, *Reddit*).

> I have been scanning this whole Diretide fiasco, and noticed a few sound arguments for this uproar. Diretide was merely the final straw. Things of note that have been brought up:
>
> -Nobody wants anymore new "hats"
>
> -No new content has been seen in months. What was the last hero released? Abaddon?
>
> -terrible matchmaking
>
> -no individual rating system
>
> -poor communication from the dev team. Some said they would be content with Valve saying "No Diretide this year. Sorry!" Although it would still cause a disturbance I don't think it would be of this magnitude
>
> Among hundreds of ʃ⊃ ◕_◕ʅ⊃ Give DIRETIDE posts you do find reasonable people with legitimate concerns in regard to the game's future. There is a problem. Think of the repetitive posts as puss on an infected wound. Even if you clean it off, the main concern lies deeper within. And that can only be treated with antibiotics. What I'm trying to say is, concrete solutions are needed, from both sides, the Dev team and the community. Nobody is asking for major changes and all content to be implemented all at once. That would be insanely large patch and a lot to get used to. You gotta throw people crumbs and let them peck away at them to stay content. At the same time, the community has to keep in mind, that Valve has a pretty small team. They can't mass produce and pump out something new every week.
>
> On a side note, Volvo seems to be a pretty good sport about this, judging from their subreddit and FB page. They're getting some publicity out of this too (Joueur 6, 2013, *Reddit*).

4.2.1.3 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *wtf volvo why no diretide* »

Si la communauté de *Dota 2* évolue au sein de la plateforme *Reddit*, cette dernière n'est toutefois pas confinée au *subreddit* r/*Dota2*. En effet, les joueurs usent de *subreddits* externes afin de s'exprimer face à l'annulation du *Diretide 2013*. Ainsi, la publication « *wtf volvo why no diretide* », créée le 1er novembre 2013 sur le tableau de la sous-communauté *Volvo*, représente cette tentative de

prise de parole. Le recours à cette communauté dédiée au constructeur automobile suédois constitue également une forme d'humour partagée entre les joueurs de *Dota 2*. Issu d'une parenté sonore entre le nom de la compagnie *Valve* et du constructeur *Volvo*, ce fil de discussion met en lumière le recours de la communauté de *Dota 2* à la plaisanterie aux dépens des utilisateurs de *r/Volvo*:

Figure 4.1

Prise de parole et usage de l'humour par les joueurs de *Dota 2* au sein du *subreddit r/Volvo*

(Usagers multiples, 2013, *Reddit*)

Ainsi, ce n'est pas l'étendue ni la complexité des commentaires qui importe, mais plutôt leur énonciation par les joueurs. Les messages enregistrés sur *r/volvo* ne sont pas exclusivement destinés aux utilisateurs de cette sous-communauté, mais plutôt aux joueurs de la production vidéoludique en question, bien au fait de ce genre de plaisanterie. Face au possible retrait de l'événement *Diretide*, la perturbation du *subreddit r/volvo* apparaît comme un moyen divertissant pour les joueurs afin d'exprimer leur mécontentement. Par conséquent, il apparaît que la prise de parole par la plaisanterie représente une utilisation dominante de la plateforme *Reddit*.

4.2.2 Types d'énoncés et tactiques employées sur la plateforme *Reddit*

4.2.2.1 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion « *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* »

Le type d'énoncé observé au sein des échanges figurant sur le fil de conversation « *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* » repose essentiellement sur une argumentation accusatrice. Les adeptes de *Dota 2* reprochent notamment à *Valve* un manque de communication entourant l'annulation de l'événement en l'honneur des festivités de l'Halloween. :

> I don't even care there isn't an event, the only thing that ticks me off, is that it'd have only taken ONE person over at Valve 5 MINUTES to tweet something like "Sorry folks, no Diretide this year, but stay tuned for an upcoming large update!" + a link to the image that appeared in the files. Just this would've been enough to quell most of what happened and prevent all this madness and degradation of the community's public image (Joueur 7, 2013, *Reddit*).

> I've yet to see someone articulate my reasons for being mad. Dota has been one of my favorite games since Warcraft 3. It has a legacy; one that valve has now picked up. Dota 2 is in my opinion one of the best multiplayer games ever made and the job valve has done with it is ridiculously impressive. Recently though I feel they have abandoned most production on the game. 6.79 is the only major update of he last few months and that is more Icefrog's work than valve's. Am I entitled to Diretide this year? Or more heroes? No not really, even if I have spent a shitload on cosmetics over the years. I am entitled to my opinion on valve and the job they're doing with dota though. Valve have disappointed me and they've never done that before (Joueur 8, 2013, *Reddit*).

Il apparaît alors que le manque de communication entre le studio de jeux vidéo et les joueurs est perçu plus négativement que le retrait même de l'événement.

D'autres joueurs, quant à eux, évoquent une asymétrie dans la relation qu'ils entretiennent avec la compagnie créatrice de *Dota 2*. En effet, bien que *Dota 2* soit un jeu accessible gratuitement, les joueurs ont à leur disposition des items cosmétiques[22] payants ainsi que la possibilité d'acheter une passe de bataille (*The international battlepass*)[23] leur donnant des informations privilégiées lors du tournoi annuel de *Dota 2* et des items cosmétiques exclusifs. Vendue au coût de dix dollars américains, cette passe participe également à la cagnotte remise aux grands gagnants de ce tournoi. De ce fait, en raison de leurs multiples investissements monétaires, les joueurs se sentent lésés face à l'annulation du *Diretide*. Selon ces derniers, *Valve* devrait être reconnaissante envers la participation de sa base de joueurs :

---

[22] Un item cosmétique fait référence à des pièces de vêtements ou d'accessoires pouvant être ajoutées à un personnage joueur. Ces items pouvant être achetés ou échangés (avec de la monnaie en ligne ou de l'argent véritable) ou obtenus lors de l'atteinte d'un objectif, n'ajoute aucune capacité particulière à l'avatar du joueur outre le fait d'être visuellement attrayant. Les items cosmétiques peuvent néanmoins apporter un certain prestige au joueur dans la mesure où ces objets peuvent indiquer la maitrise du jeu (l'atteinte d'objectifs difficiles et rares) ou bien un statut économique particulier (achat d'items dispendieux).

[23] La passe de bataille est un abonnement que peuvent acheter les joueurs lors des événements entourant le tournoi de l'International (mai à septembre). En plus d'offrir des items cosmétiques exclusifs, des modes de jeu différents ainsi que de nombreuses récompenses, la passe de bataille offre à ses détenteurs des avantages en jeu comme la présélection du rôle attribué au joueur avant même que celui-ci entre dans une nouvelle partie. Finalement, 25% des profits réalisés par la vente de cet abonnement sont ajoutés à la cagnotte que peuvent remporter les champions du tournoi annuel de Dota 2.

> You know, for all the people going overboard with the metacritic stuff this *is* also the community that made the largest prizepool in esports happen, contributing nearly half of it. Yeah, that was a separate event. And yes, a lot of people got it for the rewards. Still, I'd say a community that will go that far to support their game is probably entitled to something as minor as a tweet or something giving them a heads up that an event they were looking forward to for a year is not going to happen. There is nothing unreasonable in that request in the slightest, and utter silence from valve's end is *completely* absurd (Joueur 9, 2013, *Reddit*)

> It really doesn't make sense to me, after the bank they rolled on TI3, we are probably valve's most profitable community. Why would you completely shit on the community like that, its just retarded as hell. I'm just trying to think of a scenario where doing this would be a sensible thing to do (Joueur 10, 2013, *Reddit*)

Une part de l'argumentation accusatrice effectuée par les joueurs est également exprimée sous le couvert de l'humour et de références propres au jeu vidéo en question, tel qu'en témoignent les extraits suivants :

> [ALLIES] GabeN: Well played!
> [ALLIES] GabeN: Well played!
> [ALLIES] GabeN: Well played! (Joueur 11, 2013, *Reddit*).

> ʃつ◕_◕\つ ~╨ TAKE YOUR HATS BACK (Joueur 12,2013, *Reddit*).

> Reported Valve intentional ability abuse -_- (Joueur 13, 2013, *Reddit*)

> Wat if valve is chat banned (Joueur 14, 2013, *Reddit*)

Ces courts commentaires, utilisant des références propres au contexte vidéoludique, appuient les reproches exprimés précédemment, soit un manque de communication de la part de la compagnie et des comportements jugés abusifs selon le code de conduite vidéoludique de *Valve*.

Finalement, un certain nombre des interactions observées relèvent d'une description et d'un relais d'informations ayant lieu à l'extérieur de ce fil de conversation. Ces commentaires ont pour but de tenir la communauté des joueurs informée des actions et interactions réalisées par certains usagers.

> [Capture d'écran issus du compte Facebook de Volvo où un gestionnaire de communauté interpelle l'entreprise Valve] Even Volvo cares more about Dota 2 than Valve (annexe C). (Joueur 15, 2013, *Reddit*)
>
> http://www.reddit.com/r/Volvo/comments/1pp74t/wtf_volvo_why_no_diretide/ [lien vers la publication « *wtf volvo why no diretide* »] at least this made me laugh my ass off... (Joueur 16, 2013, *Reddit*)

Par conséquent, les types d'énoncés répertoriés dans ce fil de discussion sont de l'ordre de l'argumentation accusatrice, de l'humour ainsi que de la description et du relais d'informations extérieures. L'argumentaire accusatif permet aux joueurs d'exprimer leur mécontentement face à l'annulation de l'événement de l'Halloween. Le recours à l'humour, quant à lui, offre la possibilité à la communauté de diffuser un message de manière simple et rapide. Finalement, le relais d'informations représente un moyen de garder la communauté informée afin que celle-ci puisse prendre action.

4.2.2.2 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion « *There is a time when things go too far, and we have clearly passed it* »

Les échanges réalisés au sein de la plateforme *Reddit* laissent également entrevoir un discours de type argumentation justificatrice. En effet, les commentaires recueillis par l'intermédiaire de la conversation *« There is a time when things go too far, and we have clearly passed it »*, précédemment décrite comme un lieu de concertation, de négociation et d'autoréflexion, visent à expliquer et délibérer à propos des actions entreprises par les joueurs face au retrait de l'événement *Diretide*. Certains usagers expriment leur désaccord face à la publication à l'origine de ce fil de discussion (voir annexe D) qui avait pour objectif de rappeler à l'ordre la communauté de *Dota 2*.

En effet, plusieurs joueurs attribuent la légitimité des actions réalisées par la communauté au manque de communication de la part de *Valve* et à un ensemble de facteurs préexistants à la grogne actuelle de la communauté. Les membres dénoncent notamment le faible développement de la production vidéoludique au profit de l'ajout d'items cosmétiques payants, des problèmes au niveau du jumelage des joueurs (*matchmaking*) affectant grandement l'expérience de jeu ainsi que la présence de nombreux bogues informatiques. Les extraits suivants illustrent ces plaintes:

> This is just the culmination of many things. The act of not giving Diretide is not the actual issue. The big issue is that Valve has basically stopped supporting this game besides hats. There are still heroes to port, bugs to fix, and changes to be made to matchmaking. Valve has had awful communication with their fans. (Joueur 17, 2013, *Reddit*).
>
> People have been complaining for a while now and nothing has happened. Unfortunately extremes are the only way they will listen if they do. This game is peaking and will die like HON if they do not try to actively improve the game (Joueur 18, 2013, *Reddit*).

Certains usagers tentent plutôt de justifier les actions entreprises par les joueurs en réfutant le contenu de la publication à l'origine de ce fil de discussion à l'aide de descriptions et d'actions rapportées :

> You say they harass Volvo employees?! Are you kidding me? Volvo joined the damn bandwagon themselves and asked Valve for Diretide as well. (Joueur 19, 2013, *Reddit*).
>
> Volvo is getting a ton of free publicity, and I'm sure they don't mind that. And as others already have mentioned, Valve could have given a word about it. It wouldn't have made the situation worse at least (Joueur 20, 2013, *Reddit*).

Ainsi, ces commentaires, bien que visant à défendre les actions de la communauté, portent davantage sur l'opinion de l'usager à l'origine de cette discussion. Le type d'énoncés au sein de ce fil de discussion s'appuie alors sur une argumentation justificatrice visant à négocier et débattre des comportements des joueurs. Il serait possible d'avancer l'idée que cette justification des actions des joueurs participe au

renforcement de leur position et de leur perception du conflit. De plus, la description et le relais d'informations constituent une tactique de taille pour certains usagers.

4.2.2.3 Énoncés et tactiques observés au sein du fil de discussion « *wtf volvo why no diretide* »

L'humour et les références propres à la production vidéoludique représentent un type d'énoncés grandement utilisé par les joueurs et plus particulièrement au sein de la publication postée sur le *subreddit r/volvo*. Le recours à l'humour et au personnage formé de symboles de ponctuation permet notamment aux usagers de la sous-communauté *r/dota2* de s'exprimer face au conflit qui les oppose aux développeurs de *Dota 2.* Cette figure, partagée entre les joueurs, est dorénavant associée au conflit entourant l'annulation du *Diretide 2013* (MScratch, 2014). Les publications recueillies sont donc très courtes, grandement similaires et présentent seulement quelques variantes :

> ʃつ つ つ◕◕◕◕◡◕◕◕◕ ╲つ つ つ Broodmother wants DIRETIDE (Joueur 21, 2013, *Reddit*).

> ʃつ ◕_◕╲つ Give DIRETIDE (Joueur 22, 2013, *Reddit*).

> ʃつ◕◡◕╲つ PUNCH SAAB (Joueur 23, 2013, *Reddit*).

Ces commentaires ne transmettent pas l'argumentaire des joueurs, mais constituent seulement une manifestation de leur mécontentement. L'humour occupe cependant diverses fonctions au sein de la communauté de joueurs. Il permet notamment d'entretenir le mouvement d'opposition créé entre les joueurs et *Valve*, de créer un

sentiment d'appartenance et de cohésion au sein du groupe, en plus de conserver une atmosphère agréable, malgré le mécontentement des joueurs.

Les publications figurant sur ce fil de discussion ont également entraîné de nombreuses interrogations de la part des usagers usuels de la sous-communauté *Volvo* :

> How did an /r/Volvo post make the front page. What's diretide. Halp (Internaute 1, 2013, *Reddit*).
>
> WTF is a diretide? Why the fuck am I in /r/volvo? I'm scared and I need an adult (Internaute 2, 2013, *Reddit*).
>
> WTF IS HAPPENING TO MY BELOVED r/volvo??? (Internaute 3, 2013, *Reddit*).

Dans l'optique d'exprimer leur position face à l'annulation de l'événement de l'Halloween, les types d'énoncés et les tactiques déployées par la communauté de joueurs de *Dota 2* dans ce contexte correspondent à des plaisanteries ainsi qu'au recours à des acteurs externes au conflit. De ce fait, les joueurs parviennent à attirer l'attention d'autrui sur la situation à laquelle ils font face. Ce moyen peut, d'une part, stimuler un appui et ainsi élargir le mouvement de contestation ou, au contraire, susciter un mécontentement plus grand en dérangeant des internautes. La perturbation des activités d'acteurs externes au conflit peut alors contribuer à ajouter de la pression sur *Valve* dans la mesure où les internautes interpellés désirent que cessent ces moyens de contestation. Par ailleurs, ces actions peuvent contribuer à une certaine envergure du mouvement de protestations des joueurs.

Tableau 4. 1

Observations réalisées sur la plateforme *Reddit*

Plateforme *Reddit*	
Catégories	**Résultats**
Utilisation dominante de la plateforme *Reddit* : ***Foyer de la communauté***	○ Définition d'un lieu de rassemblement pour la communauté, d'échange d'informations entre les joueurs ainsi que d'expression des affects ○ Lieu de concertation, de négociation et d'autoréflexion entre les membres de la communauté de *Dota* 2 ○ Prise de parole par la plaisanterie
Types d'énoncés et tactiques employées par les joueurs	○ Argumentation accusatrice ○ Humour et références propres à la production vidéoludique ○ Descriptions et informations de seconde main ○ Argumentation justificatrice

4.3 Plateforme *Twitter*

Le réseau social de microblogage *Twitter* joue également un rôle majeur lors du conflit entourant l'événement de l'Halloween. Cette plateforme, dont les publications ne sont pas réservées à un espace ou à une communauté précise, permet une diffusion plus élargie des propos tenus. Elle nous permet d'observer les échanges réalisés entre les acteurs impliqués, mais également entre les intervenants externes au conflit.

4.3.1 Utilisation dominante de la plateforme *Twitter*

En raison de la nature et des possibilités techniques offertes par la plateforme *Twitter*, notamment par le biais du statut public des profils, des fonctions « abonnement », « retweet[24] » et « mention directe », l'utilisation dominante observée est de l'ordre de l'outil d'interpellation. En effet, les usagers et les membres de la communauté de *Dota 2* ont recours à ce média socionumérique afin de s'exprimer, mais surtout de rejoindre les acteurs liés au conflit entourant le retrait de l'événement *Diretide 2013*. L'ensemble des publications analysées appuie cette utilisation associée à la plateforme *Twitter* par les membres de la communauté de joueurs de *Dota 2*.

Divers types d'interpellation se dégagent des publications observées. Parmi celles-ci, on retrouve l'interpellation par « mention », c'est-à-dire lorsqu'un usager interpelle directement un autre utilisateur par l'intermédiaire de son pseudonyme. Ainsi, le compte utilisateur majoritairement mobilisé par les joueurs est celui associé à la

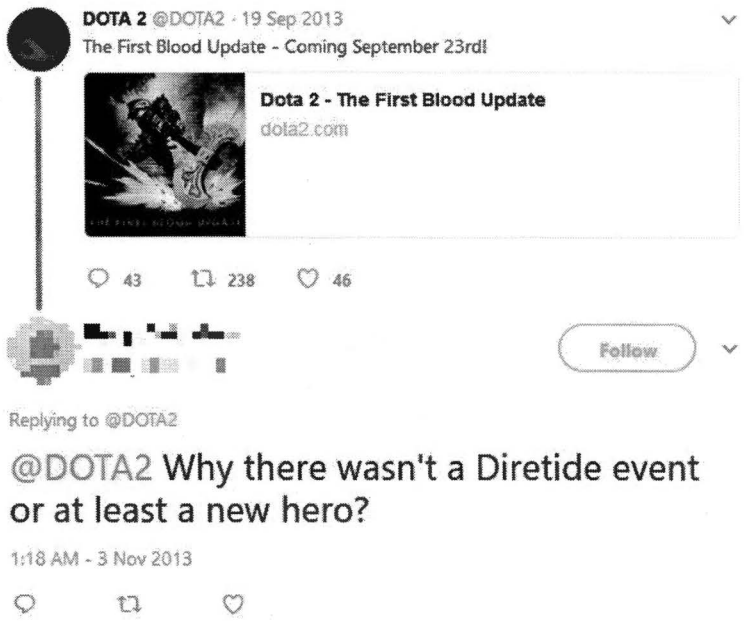
[24] Republication sur son profil personnel d'un message préalablement publié par un autre usager.

production vidéoludique en question, soit *@DOTA2*. Les joueurs tentent d'attirer l'attention de *Valve* par l'intermédiaire de ces interactions. Les extraits suivants permettent d'illustrer cette idée:

> @DOTA2 NO DIRETIDE IS ACTUALLY THE BIGGEST DISAPPOINTMENT FORM E THIS YEAR. (Joueur 24, 2013, *Twitter*).
>
> Dear Valve @DOTA2 thx for the noob teammate in my team for 3 matches and thx for ruining my day. Just thanks. P.S give us Diretide (Joueur 25, 2013, *Twitter*)

Une seconde utilisation de la plateforme *Twitter* par les membres de la communauté de *Dota 2* consiste à s'engager au sein de publications antérieures au conflit entourant le retrait de l'événement de l'Halloween. Les joueurs expriment leur mécontentement sur des billets publiés par le compte officiel de *Dota 2*.

Figure 4.2
Expression du mécontentement des joueurs par l'utilisation de publications *Twitter* préalablement publiées par *Valve*



(Joueur 26, 2013, *Twitter*)

Figure 4.3
Expression du mécontentement des joueurs par l'utilisation de publications *Twitter* préalablement publiées par *Valve*

(Joueur 27, 2013, *Twitter*)

En résumé, par l'analyse des gazouillis produits par les membres de la communauté de joueurs de *Dota 2*, il apparaît que ceux-ci utilisent cette plateforme de communication afin de prendre parole face au retrait de l'événement de l'Halloween, principalement pour interpeller la compagnie à l'origine de la production vidéoludique. L'objectif des joueurs est alors d'attirer l'attention de *Valve* afin de leur faire connaître les raisons de leur mécontentement.

4.3.2 Types d'énoncés et tactiques employées sur la plateforme *Twitter*

Les publications postées par les membres de la communauté de *Dota 2* sur la plateforme *Twitter* mobilisent des types d'énoncés ainsi que des tactiques variées. Tel que précisé au point précédent, une part considérable des interactions observées présente la mention et l'interpellation d'acteurs liés au conflit tels que *@DOTA2*, *@Steam_games* ainsi que *@Steam_Support*. Comme nous l'avons mentionné

précédemment, les joueurs ont recours aux fonctions de type « mentions », « commentaires » ainsi qu'aux mots clés de la plateforme *Twitter* afin d'exprimer leur mécontentement et leurs attentes face à l'annulation du *Diretide*. Contrairement à la plateforme *Reddit*, le destinataire des publications réalisées par les joueurs n'est plus la communauté même, mais bien la compagnie à l'origine de la production vidéoludique. Le recours à l'interpellation d'acteurs liés au conflit constitue à la fois une utilisation dominante de la plateforme ainsi qu'une tactique employée par les joueurs.

Or, bien que le compte *Twitter* officiel de *Dota 2* semble une plateforme tout indiqué pour les joueurs afin de s'adresser à *Valve*, il n'est pas le seul intervenant mobilisé par ces derniers afin de transmettre leurs opinions. En effet, de nombreux usagers extérieurs au conflit ont également été interpellés (par des « mentions ») par les gazouillis des joueurs de *Dota 2*. Des usagers tels que le joueur et analyste vedette Matthew Bailey (*@Cyborgmatt*), tout comme l'ancien président états-unien Barack Obama[25] (*@BarackObama*) ainsi que, encore une fois, le constructeur automobile suédois *Volvo* (*@volvocarsglobal*) ont été identifiés. Ce dernier, grandement ciblé par les membres de la communauté de *Dota 2*, a d'ailleurs répondu aux joueurs. Lors de cet échange, *Volvo* se questionne à savoir si *Valve* est réellement à l'écoute de ses joueurs de *Dota 2* :

[25] Les membres de la communauté ont ciblé Barack Obama en raison de sa position de pouvoir en tant que président des États-Unis. Ainsi, les joueurs désiraient interpeller la figure pouvoir associée à la fonction de président des États-Unis.

Figure 4.4
Interaction avec l'acteur externe « *Volvo* »

(Joueur 28, 2013, *Twitter*)

L'interpellation d'acteurs non liés au conflit permet alors aux joueurs d'attirer l'attention d'intervenants externes à la situation. Les usagers ciblés peuvent à leur tour intervenir auprès de *Valve* afin de véhiculer les attentes des joueurs. Il semble cependant important de souligner qu'une part considérable des publications ayant recours à cette tactique interpelle à la fois des acteurs et non-acteurs liés au conflit :

Figure 4.5
Interaction avec l'acteur externe Matthew Bailey

(Joueur 29, 2013, *Twitter*)

Figure 4.6

Interaction avec l'acteur externe 2P.Dota[26]

(Joueur 30, 2013, *Twitter*)

L'humour et les références propres à la production vidéoludique *Dota 2* sont une fois de plus largement utilisés par les joueurs afin de partager leurs déceptions et émotions. Cette particularité se présente tant sous la forme écrite que par le biais d'images et de vidéos créées en lien avec l'annulation du *Diretide*.

---

[26] *2p.dota* est une page *Facebook* et *Twitter* relayant de l'information à l'égard des équipes et des joueurs professionnels de *Dota 2*. Malgré son nom, l'organisation à l'origine de ces comptes n'est pas reliée à *Valve*, *Steam* ni l'une des équipes professionnelles de *Dota 2*.

Figure 4.7
Publications ayant une visée humoristique

(Joueur 31, 2013, *Twitter*)

Figure 4.8
Publication à visée humoristique

(Joueur 32, 2013, *Twitter*)

Outre ce recours à la plaisanterie, les joueurs emploient également un discours de l'ordre de la menace et de l'argumentation accusatrice. Ainsi, les publications observées sur *Twitter* semblent énoncer la volonté de certains joueurs de ne plus supporter les produits de *Valve*, tant d'un point de vue monétaire que par la pratique même du jeu.

> @DOTA2 I am not playing Dota 2 unless there is an update or a statement from Valve #DireTide (Joueur 33, 2013, *Twitter*).
>
> @DOTA2 no DIRETIDE? Come on man! You abandon the game so do i (Joueur 34, 2013, *Twitter*).

> No #diretide. Really disappointed, rethinking spending any more money on @steam_games or @DOTA2 for a while. Really, Really Bummed out (Joueur 35, 2013, *Twitter*)

À la lumière de ces observations, il est possible d'avancer que les tactiques employées au sein de la plateforme *Twitter* reposent sur l'interpellation d'acteurs liés et non liés au conflit opposant les joueurs à la compagnie créatrice de *Dota 2*. Les types d'énoncés employés par les membres de la communauté, quant à eux, sont plutôt de l'ordre de l'humour, de la menace et de l'argumentation accusatrice. Ce sont par l'intermédiaire de ces énoncés que les joueurs prennent parole.

Tableau 4. 2

Observations réalisées sur la plateforme *Twitter*

Plateforme *Twitter*	
Catégories	**Résultats**
Utilisation dominante de la plateforme *Twitter* : ***Outil d'interpellation***	○ Prise de parole ○ Attirer l'attention de la compagnie à l'origine de Dota 2
Types d'énoncés et tactiques employées par les joueurs	○ Interpellation d'acteurs liés au conflit ○ Interpellation d'acteurs non liés au conflit ○ Humour et références propres à la production vidéoludique ○ Argumentation accusatrice ○ Menace

4.4 Plateforme *Steam Community*

Steam Community, plateforme officielle de communication du distributeur de contenu numérique *Steam*, propriété de *Valve*, constitue également un lieu d'échange important pour la communauté de *Dota 2*. En effet, cette plateforme permet aux joueurs d'échanger conseils, opinions, tactiques, créations ainsi que vidéos sur les diverses productions vidéoludiques figurant dans la bibliothèque de ce distributeur. Dans l'optique d'analyser les utilisations que font les joueurs des divers outils de communication mis à leur disposition sur cette plateforme, 30 fils de discussions indépendants issus de l'onglet *Steam Discussions* ont été sélectionnés ainsi que la publication « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* ». La présente section se concentre ainsi sur la portion forum de cette plateforme.

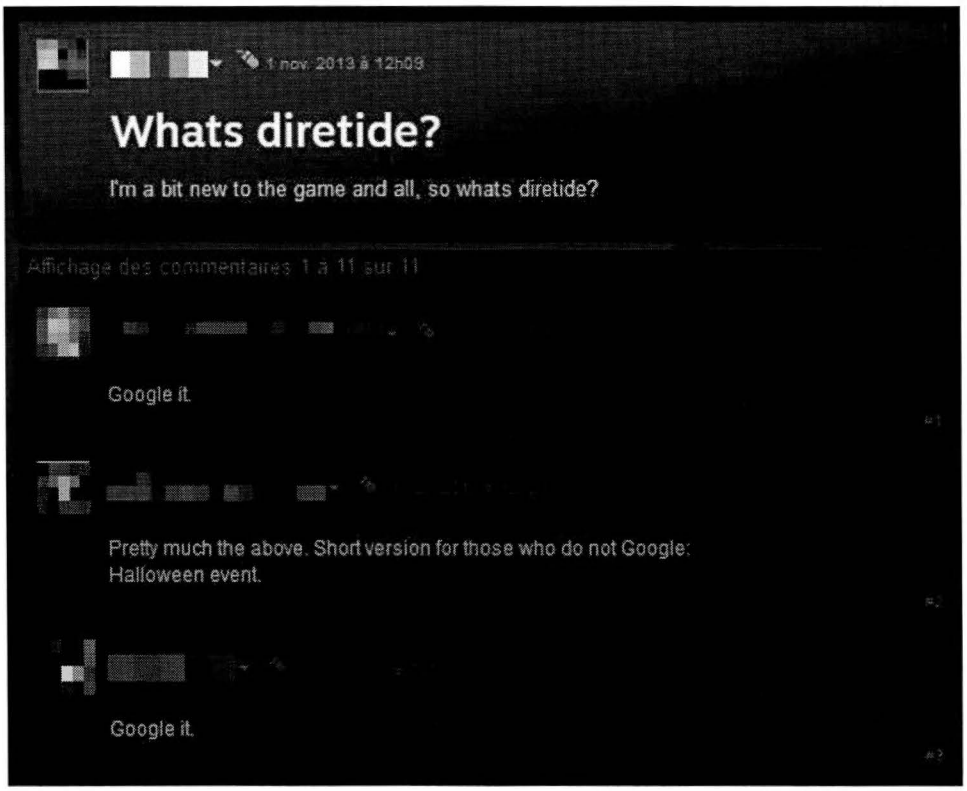
4.4.1 Utilisation dominante de la plateforme *Steam Community*

L'observation des nombreux fils de discussion issus de la plateforme *Steam Community* permet de dégager l'utilisation dominante faite par la communauté de joueurs de *Dota 2*. Il apparaît que ces derniers ont un usage fonctionnel de la plateforme. En effet, l'utilisation de cet espace de communication est orientée vers les aspects utilitaires qu'elle procure. Les joueurs ont également recours à cette plateforme afin d'exprimer leurs émotions suite à l'annulation de l'événement de l'Halloween.

4.4.1.1 Publications *Steam Discussions*

Un grand nombre de joueurs emploient le forum officiel de *Dota 2* afin d'obtenir informations et éclaircissements entourant le retrait de l'événement de l'Halloween. Les joueurs consultent ce site internet dans l'espoir d'obtenir des réponses à leurs requêtes. Cependant, les messages enregistrés sur les diverses publications observées sont peu exhaustifs et ne répondent que partiellement aux questionnements des usagers :

Figure 4.9
Questionnements et recherche d'information par la communauté de *Dota 2*



(Joueur 36, 2013, *Steam Community*)

Figure 4.10
Questionnements et recherche d'information par la communauté de *Dota 2*

(Joueur 37, 2013, *Steam Community*)

Il apparaît que certains membres de la communauté s'engagent davantage sur cette plateforme afin d'obtenir réponse à leurs questionnements que pour discuter et échanger avec leurs pairs. Malgré tout, un grand nombre des interrogations formulées par les joueurs demeure sans réponse.

Compte tenu du statut officiel attribué à ce forum administré et géré par *Valve,* plusieurs usagers profitent de cette plateforme afin de s'adresser directement aux développeurs de la production vidéoludique. Les publications produites par les joueurs sont dirigées, d'une part, à *Valve* et, d'autre part, aux membres de la communauté. De plus, le site internet *Steam Community,* qui englobe le portail *Steam*

Discussions, constitue une ressource lors de la recherche d'informations officielles dans la mesure où les annonces effectuées par les développeurs figurent sur cette plateforme. Cependant, *Valve* n'a émis aucun communiqué afin de rassurer ou informer les joueurs quant à la tenue du *Diretide*. En effet, la première annonce réalisée par *Valve* a seulement lieu le 8 novembre 2013, soit plus d'une semaine suivant le début du conflit les opposant aux joueurs.

4.4.1.2 Utilisations recensées au sein du fil de discussion « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* »

Le billet « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » a été créé par un joueur dans l'effort de réduire le dédoublement de publications et ainsi créer un seul canal de communication au sujet de l'annulation de l'événement de l'Halloween. Le message à l'origine de ce fil de discussion constitue une interrogation quant à la tenue possible du *Diretide*. Les joueurs sont invités à partager les informations qu'ils possèdent avec les autres usagers de la communauté. De ce fait, cette publication s'adresse aux adeptes de *Dota 2*:

> Diretide 2013 [MegaThread]
> Will diretide come back this year? Someone with infos? (I am not the owner of this thread, someone made me be, but this thread is not mine) (Joueur 38, 2013, *Steam Community*).

En dépit de l'important volume d'interactions enregistrées, seul un certain nombre d'entre elles offrent une réponse ou une réflexion au message à l'origine de la publication dans la mesure où *Valve* ne communique alors aucune information. Les joueurs ont plutôt recours à ce billet afin d'exprimer émotions et plaisanteries face à la situation qui les opposent aux développeurs de *Dota 2* :

> [En réponse à un commentaire précédent] We are not panicking. We are being disappointed... They could atleast announce it? Well... They are being quiet and that seems kinda mysteriously. So... Yeah I agree... let's give them time... (Joueur 39, 2013, *Steam Community*).
>
> I've gotten used to TF2 halloween events and after last year's DOTA 2 event I was rather looking forward to this year (as was our entire teamspeak group). So I'd say that at least I and two dozen other fans will be severely disappointed. But hey maybe it's just on Valve time (Joueur 40, 2013, *Steam Community*).

Ainsi, malgré l'utilisation courante plutôt axée sur l'échange d'informations, l'expression des affects présente au sein de la publication « *Steam Discussions : Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » correspond à un usage fonctionnel et utilitaire de la plateforme *Steam Community*.

4.4.2 Types d'énoncés et tactiques employées sur la plateforme *Steam Community*

4.4.2.1 Publications *Steam Discussions*

La formulation de demandes représente un type d'énoncé prédominant lors de l'observation des multiples publications tirées du forum officiel de *Dota 2*. Les joueurs s'exprimant sur cette plateforme réclament des explications quant au retrait de l'événement de l'Halloween et protestent face au manque de communication de la part de *Valve* et de ses développeurs. En outre, certains usagers revendiquent la tenue du *Diretide*. Ces requêtes sont effectuées par l'intermédiaire de la création de multiples billets de discussion similaires. Les extraits suivants permettent de témoigner des énoncés employés par les joueurs de *Dota 2* :

> + For Diretide - VALVE ADD PLEASE + (Joueur 41, 2013, *Steam Community*).

> Diretide?- WE WANT IT! (Joueur 42, 2013, *Steam Community*).
>
> Give DIRETIDE - GIVE DIRETIDE!!!! (Joueur 43, 2013, *Steam Community*).

Les commentaires issus des publications recueillies reposent également sur l'emploi de références propres à la production vidéoludique ainsi que de plaisanteries provenant de l'univers de *Dota 2*. Les membres de la communauté ont entre autres recours au personnage composé de symboles de ponctuation. Un message demandant la tenue de l'événement de l'Halloween accompagne également cette image : « *Give Diretide* ». :

> (ﾉ°□°)ﾉ ┻━━┻ Give DIRETIDE! - (ﾉ°□°)ﾉ ┻━━┻ Give DIRETIDE! (Joueur 44, 2013, *Steam Community*)
>
> ⊃ ◕_◕ ⊃ Give DIRETIDE - ⊃ ◕_◕ ⊃ Give DIRETIDE⊃ ◕_◕ ⊃ Give DIRETIDE (Joueur 45, 2013, *Steam Community*)

De ce fait, l'humour et les références propres à la production vidéoludique constituent un type d'énoncé employé par les membres de la communauté de *Dota 2* sur la plateforme *Steam Discussions.*

En outre, la publication d'un grand nombre de fils de discussion comportant des titres similaires ainsi qu'une faible quantité de réponses constitue un publipostage excessif de la part des membres de la communauté de *Dota 2*. Cet élément est notamment appuyé par l'utilisation récurrente de publications mettant de l'avant des plaisanteries associées à la production vidéoludique. Ainsi, le pollupostage représente une tactique employée par les joueurs afin d'interpeller les développeurs de *Dota 2*. Par ailleurs, le recours au publipostage excessif a pour effet de saturer la plateforme de communication que représente *Steam Discussions.*

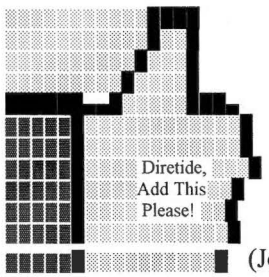
En résumé, les types d'énoncés et les tactiques observées au sein des publications figurant sur le forum officiel de *Dota 2* reposent sur l'énonciation de demandes effectuées à la compagnie créatrice du jeu ainsi que sur l'humour utilisant des

références propres à la production vidéoludique. Le recours au publipostage excessif, quant à lui, constitue une tactique déployée par les joueurs.

4.4.2.2 Énoncés et tactiques observé au sein du fil de discussion « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* »

Les types d'énoncés et les tactiques recensées au sein de la publication « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » s'apparentent aux observations précédemment réalisées des divers billets *Steam Discussions.* En effet, les joueurs usent d'un discours mobilisant plaisanteries et références propres à la production vidéoludique en vue de s'exprimer quant à l'annulation du *Diretide.* Le recours au personnage formé de symboles de ponctuation est encore une fois employé par les usagers afin de réclamer la tenue de l'événement et de démontrer leur mécontentement :

> It turns out Roshan is type 2 diabetic, its so sad (Joueur 46, 2013, *Steam Community*).



(Joueur 47, 2013, *Steam Community*).

> ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE"ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE"ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE"ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE"ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE"ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE (Joueur 48, 2013, *Steam Community*).

L'expression des émotions n'est toutefois pas limitée au discours de type humoristique. Les adeptes de *Dota 2* partagent également leurs déceptions, frustrations et spéculations relatives à l'événement de l'Halloween par le biais de

commentaires réalisés sur le fil de discussion à l'étude. Ces derniers soulignent une fois de plus le faible développement de la production vidéoludique ainsi que l'absence de communication avec les joueurs. De ce fait, le billet « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » permet aux membres de la communauté de verbaliser et partager leurs émotions :

> It's not even just tears though. It's the fact that there is no answer, No community admin speaking, No announcement. They have one 1 patch in the last 4 months that just change values, No new heroes, and about half the fan base (out of about 600k) people. Looking forward to the event and nothing is said, even i have been looking forward to it midnight of the 30th. Was sad it didn't happen. But figure it would in time. Now it's the first here. And in 10 minutes it will be at their HQ. It's the fact there is no updates from them they just let everything pile up and are running away from it. Even if they do release something tomorrow, Halloween is over, and you still have ****** off people that you couldn't take the time to hear what the community wanted. Simplified: What in the **** has Valve has been up to for four months (Joueur 49, 2013, *Steam Community*).

> Just give me an official statement! It does not matter to me if there won't be an event! The uncertainty is just killing me! (Joueur 50, 2013, *Steam Community*).

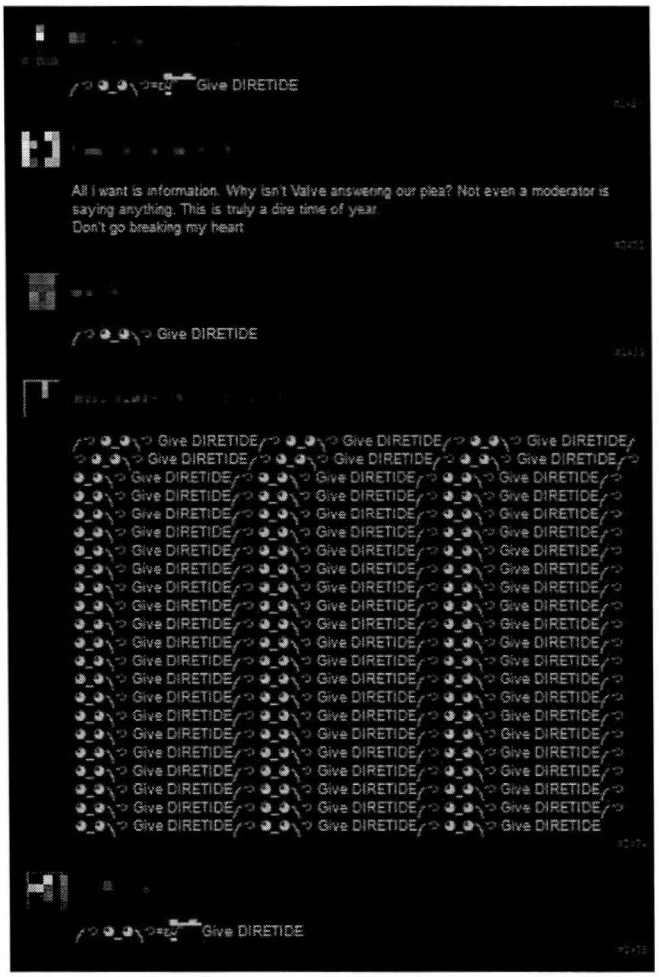
Certains usagers, quant à eux, questionnent la véracité de certaines affirmations annonçant le maintien ou l'abolition de l'événement saisonnier de *Dota 2*. Ces interactions permettent alors d'ouvrir un dialogue entre les divers participants de ce forum.

> No one has a source for this. No one has a confirmation. No one has said anything. The only source that exists is some guy who said this originally, with no source, on the dev forums. Those who are quoting gamepedia or the wiki are once again failing to realize that they: A) Have no source, and B) Anyone is allowed to alter those websites. Congratulations, you have all been trolled (Joueur 51, 2013, *Steam Community*).

> First of all, the diretide event IS CANCELLED. The post on dota wiki is not a lie, there will be a different event apparently this year, not sure, but some sort of hero defense thing. I read it on cyborgmatt's blog where it's the most trustworthy place to get info about dota development. And second of all... valve just ruined dota imo. The heroes come out once every 6 months, the events are late, there is not communication between valve and the community (Joueur 52, 2013, *Steam Community*).

Devant l'absence de réponse et de déclaration officielle de la part de *Valve*, les joueurs usent encore une fois du publipostage excessif afin d'attirer l'attention des développeurs de la production vidéoludique. Cette tactique se traduit par la création de multiples publications exigeant la tenue du *Diretide.* De ce fait, les messages figurant sur le fil de discussion « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » participent à la saturation du forum de discussion officiel de *Dota 2*. Les extraits suivants illustrent cette caractéristique propre à ce billet :

Figure 4.11
Saturation du forum de discussion officiel de *Dota 2*



(Joueurs multiples, 2013, *Steam Community*)

En somme, il apparaît que les joueurs usent du billet « *Diretide 2013 [MEGATHREAD]* » afin, d'une part, d'échanger entre eux au sujet de l'annulation du *Diretide* et, d'autre part, d'interpeller les développeurs de *Dota 2.* Cette particularité présente au sein de cette plateforme est attribuable à son statut de forum officiel de la production vidéoludique et qui vise un usage fonctionnel et utilitaire d'échange d'informations entre joueurs et entre joueurs et producteurs.

Tableau 4. 3

Observations réalisées sur la plateforme *Steam Community*

Plateforme *Steam Community*	
Catégories	**Résultats**
Utilisation dominante de la plateforme *Steam Community* : ***Usage fonctionnel***	o Recherche d'informations o Interpellation de la compagnie à l'origine de *Dota 2* o Expression des affects
Types d'énoncés et tactiques employées par les joueurs	o Interpellation d'acteurs liés au conflit o Interpellation d'acteurs non liés au conflit o Humour et références propres à la production vidéoludique o Argumentation accusatrice o Menace

4.5 Autres moyens tactiques

Les tactiques et actions déployées par les joueurs lors du conflit les opposant aux développeurs de *Dota 2* sont multiples et excèdent les plateformes observées. Les membres de la communauté de *Dota 2* ont recours à certains canaux de communication dans le but d'interpeller des acteurs clés du conflit ainsi que pour perturber leurs occupations. Il s'avère important de s'attarder à certaines de ces actions afin de saisir l'expression des rapports de pouvoir existant entre la communauté de joueurs et les développeurs du jeu.

4.5.1 Articles et informations de seconde main

En raison de l'aspect éphémère de certains sites internet, une portion des données recueillies aux fins de cette analyse provient d'articles et de commentaires présentant des captures d'écran des actions accomplies par les joueurs de la communauté de *Dota 2*. Ces images permettent de rendre compte des tactiques employées par les adeptes de cette production vidéoludique à un moment précis lors de ce conflit.

4.5.2 Pointage et commentaires *Metacritic*

Dédiée à l'évaluation des productions médiatiques telles que des films, téléséries et jeux vidéo, la plateforme *Metacritic* permet aux usagers, mais également aux médias d'inscrire leur appréciation d'une œuvre cinématographique, télévisuelle ou

vidéoludique. Lors du conflit, certains joueurs mécontents du retrait de l'événement de l'Halloween manifestent leur insatisfaction sur ce site internet. Au cours de la période du 1er au 8 novembre 2013, les usagers procèdent à la réduction de la note globale *Metacritic* attribuée à *Dota 2*. Le jeu essuie alors un recul de 4.7 points, passant de 8.5/10 à 3.8/10 (MScratch, 2014). Cette tactique employée par les membres de la communauté de *Dota 2* a pour objectif d'affecter l'image de la production vidéoludique. Cette action pourrait également avoir une incidence sur la perception des nouveaux joueurs s'intéressant à ce jeu vidéo.

De plus, au cours de cette même période, plus de 2300 commentaires[27] ont été saisis sur la page internet *Metacritic* dédiée à *Dota 2*. Ces critiques diffusent un discours reposant sur une argumentation accusatrice. Les joueurs justifient le faible pointage attribué à la production vidéoludique au manque de communication de la part de *Valve*, au développement insatisfaisant de la production vidéoludique ainsi qu'à l'importance croissante des microtransactions dans l'univers du jeu. Il semble cependant important de souligner que les joueurs peuvent modifier un pointage préalablement attribué à une production vidéoludique. Ainsi, un certain nombre de commentaires observés présente un argumentaire accusatif, mais comporte un pointage de 10 (pointage qui a donc été augmenté suite à la fin du conflit). Les extraits suivants permettent de témoigner des énoncés employés par les joueurs :

> No communication, too many unfixed as well as unaddressed bugs and a hats only policy justify this rating. Furthermore, the greedy actions of the company and the undesirable balance make this game a real joke and nothing but a waste of time. I highly suggest to play League of Legends or Heroes of Newerth instead (Joueur 53, 2013, *Metacritic*)

[27] https://steamcommunity.com/app/570/discussions/0/684839199138669325/?ctp=98#c684839199204203576 (consulté le 6 décembre 2017).

> Terrible developers which make no communications with its playerbase at all. Atleast tell them what is going on when they ask, you just piss everyone off and they will hate you for it (Joueur 54, 2013, *Metacritic*)

Certains usagers accompagnent plutôt leur pointage *Metacritic* de plaisanteries et de références propres à la production vidéoludique. Les joueurs ont recours au discours humoristique afin de réclamer le maintien de l'événement du *Diretide*. Les commentaires observés reposent sur la répétition d'une ou plusieurs phrases. De ce fait, ces commentaires participent également à un publipostage excessif ayant pour effet de saturer la plateforme de commentaire *Metacritic* :

> Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! Take your hat back! (Joueur 55, 2013, *Metacritic*)

> Give Diretide (Joueur 56, 2013, *Metacritic*).

Les joueurs emploient ainsi le site internet *Metacritic* dans l'optique d'entacher l'image publique de cette production vidéoludique.

4.5.3 Utilisation de *Facebook*

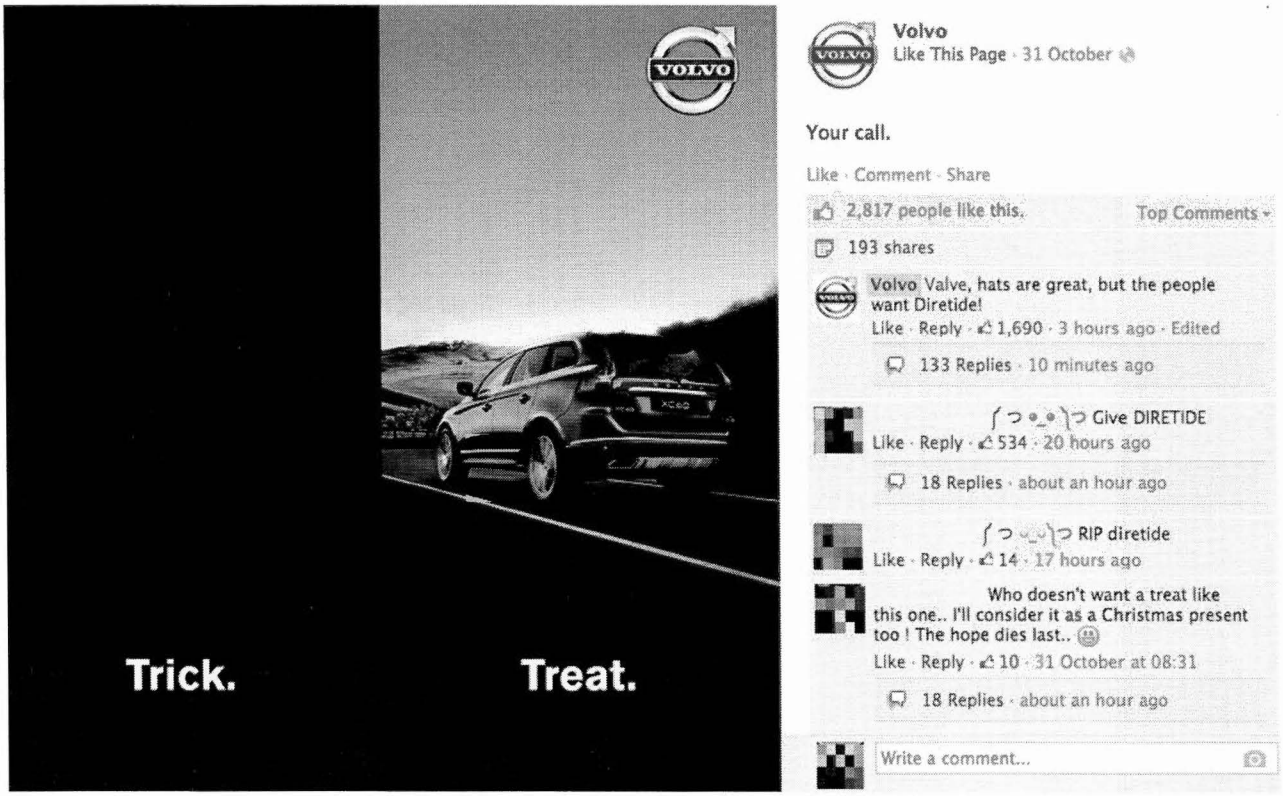
Face au mutisme de *Valve* entourant le maintien ou l'annulation de l'événement de l'Halloween, les membres de la communauté de *Dota 2* prennent l'initiative d'interpeller des acteurs externes au conflit sur la plateforme sociale *Facebook*. Les

acteurs visés par la communauté de joueurs constituent les mêmes entités ciblées sur la plateforme *Twitter*. Cette tactique employée par les joueurs leur permet, d'une part, d'exprimer leur insatisfaction quant à l'incertitude entourant la tenue de l'événement et, d'autre part, d'attirer l'attention du public sur ce conflit les opposants aux développeurs. Les adeptes de *Dota 2* tentent encore une fois de communiquer avec *Valve* par l'intermédiaire d'acteurs externes.

4.5.3.1 Page *Facebook* de *Volvo*

Tel qu'abordé précédemment, le constructeur automobile suédois représente une cible de choix pour les membres de la communauté de *Dota 2*. Ces derniers tirent alors profit de cette plaisanterie partagée par les adeptes de la production vidéoludique afin d'interpeller cet acteur externe. Les joueurs procèdent notamment à l'inscription, sur le profil officiel de *Volvo*, de multiples commentaires reposant sur l'humour ainsi que des références propres à la production vidéoludique, mais également au constructeur automobile. Le personnage formé de symboles de ponctuation fait une fois de plus son apparition parmi les commentaires réalisés. En réponse aux diverses actions menées par les membres de la communauté de *Dota 2*, *Volvo* interpelle à son tour l'entreprise de développement de jeux vidéo *Valve*. Le constructeur automobile transmet les demandes des joueurs quant à la tenue du *Diretide* :

Figure 4.12
Interpellation de *Valve* par le constructeur automobile *Volvo*



(Joueur 57, 2013, *Facebook*)

Figure 4.13
Interpellation de *Valve* par le constructeur automobile *Volvo*

(Joueur 58, 2013, *Facebook*)

Par conséquent, la pression exercée par les joueurs sur un acteur externe au conflit constitue un moyen de rejoindre *Valve* par personne interposée. En effet, le recours à l'interpellation d'acteurs externes permet aux membres de la communauté de *Dota 2* d'attirer l'attention de l'équipe responsable de la production vidéoludique sur des enjeux qui affectent des joueurs.

4.5.3.2 Page *Facebook* de Barack Obama

La page officielle dédiée à l'ancien président des États-Unis, Barack Obama, a également été la cible des membres de la communauté de *Dota 2*. Ceux-ci ont procédé à un publipostage excessif reposant sur la multiplication du personnage composé de symboles de ponctuation maintenant associé au conflit du *Diretide*. Encore une fois, les joueurs usent d'un discours pouvant être associé à l'interpellation d'acteurs externes et de l'humour. Les extraits suivants témoignent des tactiques employées par les joueurs :

Figure 4.14
Publipostage excessif sur la photo de l'ancien président des États-Unis Barack Obama

(Joueurs multiples, 2013, *Facebook*)

Figure 4.15
Publipostage excessif sur le profil *Facebook* de l'ancien président des États-Unis Barack Obama

(Joueurs multiples, 2013, *Facebook*)

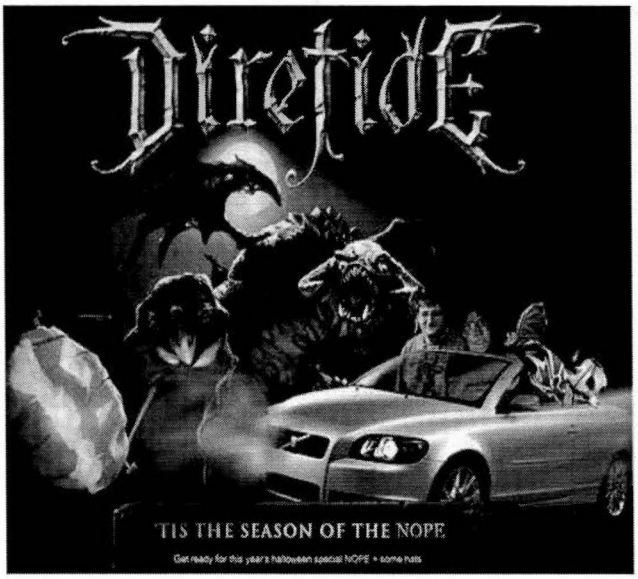
Contrairement au constructeur automobile *Volvo*, aucun message ou suivi n'a été réalisé de la part du gestionnaire de communauté de l'ancien président états-unien.

En résumé, les joueurs ont recours à la plateforme *Facebook* dans l'optique d'interpeller des acteurs non liés au conflit opposant les adeptes de *Dota 2* et *Valve*. Cette action constitue une tactique permettant aux joueurs de faire pression sur les développeurs tout en perturbant les occupations d'entreprises ou de personnalités extérieures à la situation.

4.5.4 Mèmes et créations des joueurs

La création et la distribution d'images et de vidéos humoristiques réalisées par les joueurs (appelées mèmes) permet aux adeptes de *Dota 2* de mettre en forme leur frustration et déception face au retrait du *Diretide* du calendrier des événements. Principalement partagées sur les sites internet *Reddit*, *YouTube* et *Twitter*, ces créations reposent essentiellement sur un discours humoristique. Les images et vidéos distribuées témoignent de jeux de mots et de références propres à la production vidéoludique. Parmi le contenu observé, on retrouve de multiples représentations et montages photographiques associant le constructeur automobile *Volvo* à Gabe Newell, fondateur de la compagnie *Valve*. Certains individus poussent la plaisanterie plus loin en téléphonant au service à la clientèle de *Volvo* afin de réclamer la tenue du *Diretide*. Cette vidéo constitue une plaisanterie réalisée par un adepte de *Dota 2* aux dépens du service à la clientèle du constructeur automobile suédois. Voici quelques images créées et distribuées par les joueurs de *Dota 2* :

Figure 4.16
Effigie du *Diretide* accompagné d'un montage photo illustrant le président de *Valve*



(Joueur 59, 2013, *Reddit*)

Figure 4.17
Montage photo autour du contexte automobile

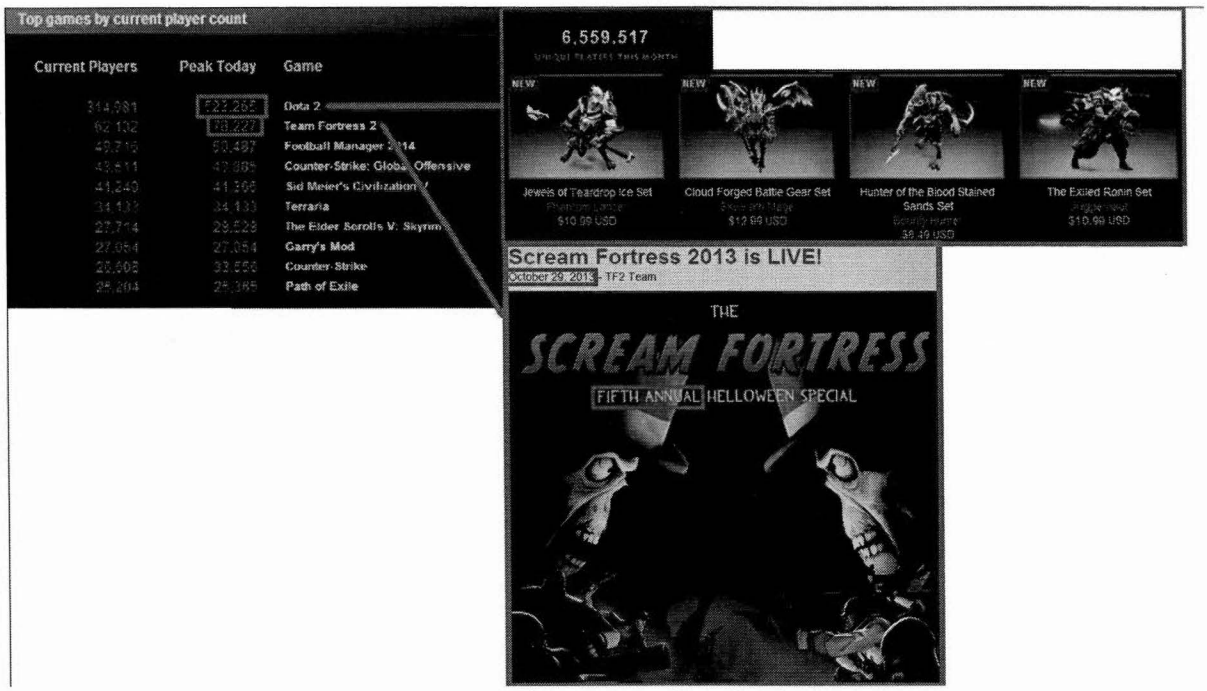
(Joueur 60, 2013, *Reddit*)

Figure 4.18
Plaisanterie réalisée par les joueurs

(Joueur 61, *YouTube*)

Les créations des joueurs permettent également de partager un argumentaire accusatif. Fidèle aux revendications énoncées précédemment, les publications observées dénoncent l'ajout de microtransactions à la production vidéoludique ainsi que l'absence de communication de la part de *Valve* :

Figure 4.19
Capture d'écran des mises à jour effectuée au sein des productions vidéoludique de *Valve* en comparaison avec le nombre de joueurs actifs



(Joueur 62, 2013, *Reddit*)

Figure 4.20
Montage photo visant à effectuer un résumé des revendications et actions des joueurs

(Joueur 63, 2013, *Reddit*)

En raison de sa facilité d'échange, de sa consommation rapide et de sa popularité en ligne, les mème*s* représentent une tactique non négligeable pour la communauté de *Dota 2* afin de se faire entendre, de garder la contestation active et de conserver un sentiment d'appartenance et de cohésion au sein de la communauté. Ces montages photographiques et ces divers vidéoclips permettent de transmettre un argumentaire de manière humoristique.

4.6 Conclusion

À la lumière la présentation des principaux résultats, il apparaît que chacune des plateformes abordées occupe un rôle particulier auprès de la communauté de joueurs de *Dota 2*. En effet, ces derniers usent de plateformes spécifiques afin de s'informer et d'échanger sur la situation, mais également dans le but d'interpeller des acteurs pouvant intervenir au sein de ce conflit. Ainsi, la plateforme *Reddit* représente le foyer de la communauté de joueurs permettant à ceux-ci de s'organiser et d'exprimer leurs préoccupations quant à l'annulation de l'événement de l'Halloween. L'emploi des médias socionumériques *Twitter* et *Facebook* est pour sa part réservé à l'interpellation d'acteurs liés ou non au conflit entourant la production vidéoludique. Il est à noter que le forum officiel dédié à *Dota 2* sur *Steam* présente un usage fonctionnel permettant aux joueurs de s'exprimer ainsi que d'interpeller les développeurs de la production vidéoludique afin d'obtenir des informations.

De manière similaire, les énoncés émis par les membres de la communauté de *Dota 2* varient selon la plateforme mobilisée. De ce fait, les joueurs s'exprimant sur la plateforme *Reddit* font appel à des discours de l'ordre de l'argumentation accusatrice, du partage d'informations auprès des membres ainsi que de l'argumentation justificatrice. Les interactions observées sur *Twitter* et *Facebook*, quant à elles, reposent davantage sur l'interpellation d'acteurs liés ou non au conflit. De son côté, la demande de la tenue du *Diretide* et le publipostage excessif constituent les types d'énoncés les plus observés sur le forum officiel de *Dota 2*. Par ailleurs, l'usage de l'humour et des références propres à la production vidéoludique est grandement répandu sur l'ensemble des plateformes observées.

En dépit des différences observées au niveau des types d'énoncés mobilisés par les joueurs, l'opinion transmise par les membres de la communauté demeure néanmoins homogène et unanime. En effet, les joueurs dénoncent, sur les multiples plateformes employées, l'annulation du *Diretide*, le faible développement de la production vidéoludique, la présence de nombreux problèmes techniques, l'importance grandissante des microtransactions ainsi que l'absence de communication entre les développeurs et les joueurs. Les particularités de ces énoncés et leur importance au sein des rapports de pouvoir entre la communauté de joueurs et les développeurs seront analysées au cours du prochain chapitre.

CHAPITRE V

ANALYSE DES RÉSULTATS

5.1 Introduction

Ce dernier chapitre de notre travail de recherche consiste en l'interprétation des résultats exposés précédemment à l'aune de notre cadre théorique. Il s'agit d'extraire le sens des énoncés, du discours et des tactiques employées par les joueurs, notamment à l'aide des notions théoriques développées par Michel Foucault et Michel de Certeau. L'objectif de cette démarche est d'exposer les rapports de pouvoir entre la communauté de *Dota 2* et le développeur *Valve*, en plus de présenter leurs possibles effets sur le développement de la production vidéoludique. Pour y parvenir, il sera d'abord question d'exposer la logique de communication existante entre les deux acteurs précédemment identifiés. Par la suite, les actes de résistance, leurs conditions de possibilité et leurs traces d'énonciation seront analysés et interprétés par l'intermédiaire de notre cadre théorique. Finalement, les résultats obtenus seront mis en relation avec le communiqué émis par *Valve* le 8 novembre 2013 annonçant le retour du *Diretide*. Ainsi, il sera possible d'examiner les tactiques employées par la communauté de joueurs et leurs effets sur le développement du jeu. Aux termes de cette analyse, nous serons en mesure de répondre aux sous-questions de recherches suivantes : « Quels types de rapports de pouvoir sont déployés au sein des processus communicationnels actualisé par les membres de cette communauté? » ainsi que « quels types d'énoncés et quels moyens tactiques sont utilisés par les joueurs lors de leurs communications avec les développeurs? ».

5.2 Logique de communication

Le conflit opposant la communauté de joueurs de *Dota 2* et le développeur *Valve* survient à la suite d'une série d'événements venant cultiver le mécontentement des joueurs. Ces derniers mentionnent, au cours de leurs interventions au sein de nombreuses plateformes de communication, une insatisfaction quant au développement du jeu vidéo, à son fonctionnement ainsi qu'à la prépondérance des microtransactions (Joueur 6, 2013, *Reddit*; Joueur 8, 2013, *Reddit*; Joueur 17, 2013 : *Reddit*). L'annulation du *Diretide*, couplée à l'absence de communication de la part de *Valve*, constitue cependant l'incident décisif menant à la mobilisation de la communauté. Cette situation, dénoncée par les joueurs, révèle la logique de communication prenant place entre les joueurs et les développeurs.

En effet, les joueurs, par leurs démarches communicationnelles et les types d'énoncés employés, reconnaissent leur position de consommateur et donc de dominé : par leurs diverses requêtes et demandes, ils manifestent leur dépendance envers les décisions du producteur du jeu. Ils attestent par le fait même la position dominante de *Valve*. Cette reconnaissance du déséquilibre présent entre les joueurs et les développeurs témoigne de l'intériorisation du rapport de pouvoir par les joueurs et renforce par le fait même leur position de dominé (*Ibid.*). Les joueurs se définissent à la fois comme des joueurs et des développeurs, mais également comme des consommateurs et des investisseurs floués par l'entreprise *Valve*.

Dans ce contexte de producteur/consommateur, il y a opposition entre l'imposition d'une logique marchande des développeurs et l'utilisation de multiples tactiques par la communauté de joueurs afin de se ménager un espace d'appropriation (de Certeau, 1980 : XLVI). En d'autres mots, *Valve*, en tant que pôle dominant, use de stratégie en

définissant et imposant un lieu propre au sein duquel la communauté de joueurs doit être vigilante au temps et aux occasions qui se présente à elle afin de se faire entendre (*Ibid.*).

En ce sens, la logique de communication observée au sein de ce conflit témoigne d'un rapport de pouvoir présent entre les parties mobilisées. En effet, les agissements des joueurs se trouvent à être une réponse au choix stratégique effectué par *Valve* d'annuler l'événement de l'Halloween. L'objectif de la communauté est de renverser cette décision et ce rapport de force. Michel De Certeau souligne que « [...] du fait de son non-lieu, la tactique dépend du temps, vigilante à "saisir au vol" des possibilités de profit » (*Ibid.*). Les joueurs perçoivent l'annulation du *Diretide* comme une « occasion » particulière leur permettant d'exprimer leurs mécontentements (pas juste celui concernant l'annulation du *Diretide*) par l'intermédiaire de diverses plateformes. La démarche entreprise par la communauté peut être comprise comme l'utilisation et l'appropriation « du terrain qui lui est imposé » (*Ibid.*). Par exemple, les joueurs emploient les canaux de communication et d'informations propre à *Valve* et à de nombreuses entreprises et personnalités extérieures au conflit (par exemple, *Volvo* et Barack Obama). Ils tentent ainsi, par l'intermédiaire de l'argumentation accusatrice, de légitimer leur position auprès de *Valve*. Ce processus faisant usage des outils communicationnels du pôle stratégique permet de consolider des positions tactiques de la communauté de joueurs Ainsi, cette appropriation du terrain du dominant par les dominés témoigne d'une tentative de négociation du pouvoir, au sens où le définit Michel De Certeau (*Ibid.* : 59-63).

Outre les circonstances reliées à l'annulation du *Diretide*, certaines spécificités associées à la culture vidéoludique ont également participé au dévoilement de la logique de communication. Il semble important de rappeler que la production *Dota 2* est issue d'un *mod* de jeu, conçu par les joueurs de *Warcraft III : The Frozen Throne*

(Dean, 2014). Une part considérable de la première ébauche de *Dota 2* repose sur un travail collaboratif entre les joueurs. Par conséquent, la mise en marché de *Dota 2* entraine le passage d'une logique de communication auparavant bidirectionnelle, égalitaire et commune (voir l'explication du développement du jeu dans le premier chapitre de ce mémoire) à une logique de communication de type unidirectionnelle, hiérarchique et privée où *Valve* devient propriétaire du jeu.

En dépit de ce changement, les joueurs ne se considèrent pas passifs face à la production vidéoludique dans la mesure où leur participation à de multiples forums officiels permettent un certain dialogue avec l'équipe de développement de *Valve*, du moins en apparence (Bonenfant, 2011 : 146). Cette particularité, associée aux fonctions des joueurs au sein de l'industrie, n'est pas unique à la production à l'étude et peut être observée plus largement dans le domaine vidéoludique (*Ibid.*). Maude Bonenfant note dans le chapitre *Le siège dans l'espace numérique : Le cas des joueurs experts face aux compagnies de jeux vidéo* que « les joueurs experts ne se perçoivent donc pas uniquement comme des consommateurs, mais aussi comme des producteurs, des acteurs, des participants et des membres d'une communauté à laquelle ils s'identifient » (*Ibid.*). Cette redéfinition du rôle du joueur, qui ne demeure pas un consommateur passif, entraîne des tensions au sein de la logique marchande de ce bien culturel (*Ibid.*). De ce fait, la mobilisation des joueurs résultant de l'annulation du *Diretide* permet de mettre en lumière le rapport de pouvoir présent entre la communauté de *Dota 2* et le développeur *Valve*.

En résumé, la logique de communication de type unidirectionnelle, hiérarchique et privée ainsi que les rapports de pouvoir existant entre la communauté de joueurs et les développeurs sont rendus visibles par le mécontentement des joueurs face aux lacunes entourant le développement de la production vidéoludique, l'annulation du *Diretide* et le silence de *Valve.* Par ailleurs, ce phénomène se manifeste par l'importance de la culture participative issue de la pratique du *modding* ainsi que la redéfinition du rôle du joueur-consommateur dans le contexte du jeu vidéo.

5.2 Tactiques

Les tactiques employées par la communauté de joueurs prennent forme par l'entremise des divers énoncés identifiés au sein du chapitre IV. Ces dernières témoignent d'un certain espace de liberté présent au sein de la relation de pouvoir opposant les joueurs aux développeurs. Par conséquent, la communauté de *Dota 2* fait usage de ce « jeu relationnel » afin de négocier et de renverser le rapport de pouvoir en place. Cet espace de négociation est primordial au concept de rapport de pouvoir puisque, conformément à la posture de Foucault présentée au chapitre II, tout rapport de pouvoir nécessite la rencontre d'une résistance. Cette stratégie de lutte permet d'établir des limites permettant d'indiquer un renversement du rapport de force (Foucault, 1982 : 1061). Autrement dit, les relations de pouvoir nécessitent une opposition afin d'être actualisées (*Ibid.*).

Inversement, une absence de ce « jeu relationnel » révèlerait plutôt un rapport de violence (Foucault, 1982). La violence apparaît lorsque le renversement de situation n'est plus possible en raison d'un déséquilibre trop important entre les parties mobilisées. Dans le cas à l'étude, la forme violente de résistance est observée sous la

forme symbolique par la tactique de la saturation de canaux de communication, après une gradation des moyens tactiques débutant par l'information des membres de la communauté. Ces oppositions tactiques manifestées envers le pôle stratégique détenu par *Valve* peuvent être définies comme des actes de résistances. Nous sommes d'avis que ces deux éléments vont de pair dans la mesure où les actes de résistance sont rendus possibles par l'utilisation de la tactique. Ainsi, toute tactique constitue un acte de résistance face à la stratégie dominante.

5.2.1 Informer

La première tactique mise en œuvre par la communauté vise à tenir informés les joueurs experts et occasionnels de *Dota 2* des développements suivant l'annulation du *Diretide* (Joueur 15, 2013, *Reddit*; Joueur 16, 2013, *Reddit*: Joueur 51, 2013, *Steam Community*). Cette tactique, reposant sur l'utilisation et l'appropriation des plateformes de communication, permet d'entraîner un mouvement de contestation tout en renforçant et maintenant le positionnement de la communauté face au conflit les opposant au développeur *Valve*. Maintenir les joueurs dans l'ignorance les empêcherait d'agir.

Par conséquent, cette tactique peut être entendu comme la recherche d'une « vérité » afin d'entraîner une action. Il semble important de souligner que la vérité ne désigne pas le « vrai », mais bien « [...] les mécanismes et les instances qui permettent de distinguer les énoncés vrais ou faux, [...] » (Foucault, 1976 : 184). De ce fait, la vérité, telle que définie par Michel Foucault, permet d'entretenir et de conserver un rapport de pouvoir existant entre deux parties puisqu'une partie convainc l'autre de « sa » vérité ou, en d'autres mots, qu'elle a raison (*Ibid.*). La mobilisation réalisée par

les joueurs constitue un « combat autour du statut de la vérité et du rôle économico-politique qu'elle joue » (*Ibid,* : 159), c'est-à-dire le rôle important et central que la communauté a tenu dans le développement du jeu. Ainsi, l'action de tenir informée la communauté de joueurs correspond à la présentation et au partage d'une certaine vérité commune positionnant les joueurs en tant qu'acteurs primordiaux dans l'élaboration et le succès de la production vidéoludique. En informant la communauté, les joueurs rappellent que *Valve* demeure redevable envers eux pour les bénéfices que la compagnie tire du jeu.

5.2.2 Interpeller

Dans le même ordre d'idée, l'interpellation de divers acteurs reliés de près ou de loin au conflit constitue également une recherche de « vérité » par les joueurs et, plus largement de « savoir » puisque si *Valve* détient l'information quant à la tenue ou non du *Diretide*, les joueurs demeurent, eux, impuissants, car ils sont tenus dans l'ignorance. Devant l'absence d'informations entourant la décision des développeurs de retirer l'événement de l'Halloween, la communauté de joueurs se retrouve désavantagée face aux développeurs de la production vidéoludique. En effet, l'absence d'explication quant à l'annulation du *Diretide* soulève une certaine incompréhension chez les joueurs, telle que présentée lors du chapitre précédent (Internaute 2, 2013, *Reddit*; Joueur 37, 2013, *Steam Community*; Joueur 42, 2013, *Steam Community*). Les membres de la communauté désirent être informés, mais, plus encore, ils désirent faire valoir la nécessité de la tenue de l'événement. Dans l'optique de rétablir ce déséquilibre, les joueurs interpellent alors les développeurs afin d'obtenir les informations manquantes et présenter leur point de vue. Cette recherche et ce partage d'informations effectués tant par l'acte d'informer les autres membres de la communauté que d'interpeller les développeurs témoignent plus

largement d'une remise en question des joueurs envers la légitimité du pouvoir détenu par *Valve*. La recherche de l'obtention du « savoir » par les joueurs, en énonçant la nécessité de la tenue du *Diretide*, témoigne du renversement possible des rapports de force tel que souligné par Michel Foucault (1982). Le pouvoir n'est pas une position permanente et peut perpétuellement faire l'objet d'une négociation entre les deux parties – ce que les joueurs tentent de rappeler à *Valve*.

En ce sens, l'interpellation, en tant que tactique réalisée par le biais des plateformes *Twitter*, *Facebook* et *Steam community*, contribue à attirer l'attention des développeurs en perturbant ses activités ou celles d'acteurs extérieurs au conflit – qui doivent alors y prendre part bien malgré eux. Cette action permet, d'une part, de stimuler un appui du public en élargissant le mouvement de contestation et, d'autre part, de perturber et de susciter un mécontentement chez les internautes extérieurs au conflit. L'objectif des membres de la communauté est alors d'obtenir des réponses à leurs questionnements, tout en tenant responsable les développeurs des divers agissements des joueurs dans des communautés extérieures. Cet acte énonciatif peut être compris comme une négociation entre le faible et le fort rendue possible par l'appropriation et la manipulation des plateformes de communication. Cette ruse effectuée par la communauté de joueurs est porteuse des spécificités et des éléments référentiels qui lui est propre. En effet, l'important travail collaboratif et égalitaire à l'origine de la production vidéoludique *Defense of the ancient* incite les joueurs à détourner les nombreux outils mis à leur disposition pour se faire entendre. Par conséquent, le recours à des entités économiques et politiques reconnues de tous représente un des moyens tactiques permettant d'interpeller le producteur *Valve*. Il ne s'agit pas uniquement d'employer le terrain de l'Autre, mais également de faire sien le discours véhiculé par ce dernier afin d'être reconnu et entendu.

Ainsi, les joueurs détournent l'usage initial de ces plateformes afin de transmettre leurs demandes à *Valve*. Maude Bonenfant décrit cette démarche appropriative comme : « [...] l'usage second d'un élément qui ne possédait pas cette fonction initialement » (Bonenfant, 2008, p.64). Par conséquent, les joueurs usent des plateformes sociales mises à leur disposition à leur avantage afin de s'adresser directement aux développeurs.

5.2.3 Argumenter

Si l'action d'informer et d'interpeller ont notamment pour objectif une recherche d'informations et de la « vérité », l'usage de l'argumentation participe plutôt à l'imposition d'un point de vue spécifique. Destiné tant aux développeurs qu'aux autres membres de la communauté, cette tactique vise à persuader de la légitimité de la démarche accomplie par les joueurs de *Dota 2*. Tel qu'énoncé lors du chapitre précédent, cette tactique se décline en deux segments, soit l'argumentation accusatrice et l'argumentation justificatrice. Par l'intermédiaire de ces dernières, les joueurs tentent de transmettre et d'instituer leur propre « vérité ».

Pouvant être défini comme « [l'] action de signaler comme coupable (qqn) ou comme répréhensible (qqch.) » (Le Grand Robert, 2017), l'argumentation accusatrice est employée par les joueurs afin de dénoncer et condamner le comportement de *Valve*. Ces accusations, déclenchées par l'annulation du *Diretide,* tirent leurs origines du bris du contrat implicite existant entre les développeurs et la communauté de *Dota 2*. En effet, en raison de la participation centrale des joueurs au développement de la première itération de *Defense of the ancients,* les membres de la communauté de *Dota* sont d'avis que *Valve* a une dette envers eux. Ainsi, l'annulation de l'événement

saisonnier grandement attendu par la communauté de joueurs et plus particulièrement l'absence de communication entre les parties impliquées constitue un affront pour les joueurs. En guise de réponse aux agissements de *Valve*, les membres de la communauté procèdent à la discréditation de la position maintenue par *Valve*.

Par conséquent, les joueurs rejettent la « vérité » mise de l'avant par les développeurs et remettent en question leur statut de dominés. Ils usent de l'argumentation justificatrice afin de défendre la démarche de protestation entreprise par la communauté. Définit comme [l'] « action de justifier (qqn), de se justifier ; paroles, acte par lequel on justifie » ou encore à l'« action de justifier (qqch.) ou de présenter comme juste (apologie) » (*Ibid.*), l'argumentation justificatrice permet aux joueurs d'invalider les actions (ou non-action) entreprises par *Valve* et de présenter comme justes et nécessaires les tactiques entreprises par la communauté. Les joueurs procèdent par le fait même à la légitimation de leur propre « vérité ».

5.2.4 Se moquer et ridiculiser

La moquerie et l'humour constituent une tactique grandement employée par les joueurs et ce, peu importe la plateforme mobilisée. Visant à ridiculiser et à se moquer des développeurs, cette tactique permet d'entretenir le mouvement d'opposition et de créer un sentiment d'appartenance et de cohésion au sein de la communauté de joueurs de *Dota 2*. Ces particularités sont importantes dans la mesure où le renversement de la décision prise par *Valve* repose sur l'envergure, l'intensité ainsi que la diversité des moyens employés. En plus de renforcer la position complice tenue par les joueurs, cette tactique permet également d'affecter l'image et la réputation de la compagnie à l'origine de la production à l'étude, créant ainsi une

pression économique sur le producteur. Par l'intermédiaire des divers montages photo et vidéo réalisés par la communauté, les joueurs tentent de renverser le rapport de pouvoir présent en discréditant l'entreprise, ce qui sera renforcé par les menaces.

5.2.5 Menacer

Définie comme « [la] manifestation par laquelle on marque à quelqu'un sa colère, son ressentiment, avec l'intention de lui faire craindre le mal qu'on lui prépare » (Le Grand Robert, 2017), la tactique de la menace permet aux joueurs de faire pression auprès de *Valve* afin d'obtenir le retour de l'événement de l'Halloween. Cet acte de résistance, ayant pour unique sujet les développeurs, vise l'imposition d'un point de vue par l'utilisation de sanctions. Les joueurs menacent notamment d'affecter les chiffres d'affaires de *Valve* en promettant d'abandonner la production vidéoludique *Dota 2* et la plateforme *Steam* (Joueur 33, 2013, *Twitter*; Joueur 34, 2013, *Twitter*; Joueur 35, 2013, *Reddit*). Cet appel au boycottage constitue une menace d'envergure dans le contexte capitalistique dans lequel s'insère la production vidéoludique à l'étude. Ainsi, l'abandon potentiel de *Dota 2* et de *Steam,* par les consommateurs, atteint directement le succès économique du producteur et la raison d'être de l'entreprise. Cette tactique s'avère ainsi être une mise en garde contre le possible renversement du rapport de pouvoir prenant place entre les joueurs et les développeurs et un rappel du rôle essentiel tenu par les joueurs dans le succès économique de *Valve*. Dès lors, l'exécution effective des menaces, comme par exemple la baisse du pointage dans *Metacritic*, peut être comprise comme le dernier acte de résistance possible face à l'intransigeance démontrée par *Valve*.

5.2.6 Saturation des canaux de communication

Tout comme la tactique d'interpellation, la saturation des canaux ne repose pas nécessairement sur la qualité des messages, mais bien sur leur abondance. Similaire aux attaques par déni de services, tactique employée par certains *hackers* afin de rendre inopérant un site suite à l'envoi trop massif de requêtes, la saturation des canaux de communication par l'envoi volumineux de messages a pour objectif de démontrer aux développeurs un rapport de force ainsi que l'importance de la communauté. En effet, cette action concrète entraîne de réelles répercussions pour *Valve*, mais également pour des services tiers sollicités par les joueurs, dont *Metacritic* (Plunkett, 2013; Tassi, 2013). Noah C.N Hampson note que ces formes de cyber manifestations engendrent des inconvénients et des distractions aux entités visées, mais que la tolérance de ces tactiques est nécessaire pour la liberté d'expression (2012). Cette tactique s'apparente aux manifestations traditionnelles que représentent les marches, les *sit-in* et les discours en plein air (*Ibid.*).

La saturation des canaux de communication permet également aux joueurs de s'opposer à la logique de communication présente au sein de ce conflit. En créant une certaine cacophonie, les joueurs s'attaquent directement à la relation unidirectionnelle, hiérarchique et privée existant entre la communauté et les développeurs. Ainsi, le « vacarme » engendré par la saturation des canaux de communication rend toute tentative d'expression indiscernable. Il s'agit alors de créer le plus de « bruit » possible afin d'inciter *Valve* à réagir.

En outre, cette tactique employée par la communauté de *Dota 2* peut être comprise en tant qu'acte symbolique de violence. L'inaction et le mutisme des développeurs

contraignent les joueurs à mettre à exécution les menaces précédemment formulées. Ces derniers perçoivent le désengagement de *Valve* envers la production vidéoludique comme une impasse dans la possibilité du renversement du rapport de force en place (Foucault, 1982 : 1055). Foucault décrit ce rapport comme une relation de violence : « Une relation de violence agit sur un corps, sur des choses : elle force, elle plie, elle brise, elle détruit : elle renferme toutes les possibilités : elle n'a donc auprès d'elle d'autre pôle que celui de la passivité; et si elle rencontre une résistance, elle n'a d'autre choix que d'entreprendre de la réduire. (*Ibid.*) »

Devant ce rapport asymétrique, l'usage symbolique de la violence devient nécessaire. Si les rapports de pouvoir reposent sur l'intériorisation du rapport de pouvoir par le sujet, l'usage symbolique de la violence fait plutôt usage de la force afin d'imposer ou de renverser ce rapport en place. En effet, grâce à la tactique de la saturation des canaux d'information, la communauté des joueurs a pour visée de rejeter la logique de communication en place et de remettre en question leur position de dominés dans leur relation avec *Valve*.

5.2.7 Analyse des tactiques

Les multiples tactiques employées par les joueurs témoignent de leur reconnaissance de leur position de dominés, mais également du déséquilibre présent au sein de la relation les opposant aux développeurs de *Dota 2*. Les joueurs tentent, par ces diverses tactiques de négociation du pouvoir, de renverser la logique de communication en place, car ils ont l'impression que *Valve* n'a pas respecté les règles du contrat plus ou moins implicite entre eux. Ils réclament une certaine reconnaissance de leur implication au niveau du développement de la production

vidéoludique. De ce fait, certains membres de la communauté désirent que *Valve* accorde un statut de cocréateurs aux joueurs de *Dota 2.* Ainsi, le renversement de la logique de communication peut être entendu comme le résultat de la négociation du rapport de pouvoir en place.

Si les tactiques mobilisées par les joueurs présentent une certaine gradation et degré d'implication, chacun de ces actes de résistance, comportant des visées diverses, occupe un rôle particulier dans cette négociation du rapport de pouvoir existant entre la communauté de joueurs et *Valve.* En ce sens, la remise en question du régime de vérité établie par les développeurs et la création d'une « vérité » propre au cadre référentiel des joueurs, c'est-à-dire la présence d'une culture participative, la consultation des joueurs et l'importance du travail en cocréation, constituent les premières étapes permettant à ces derniers de renverser le rapport de pouvoir en place. Dès lors, la recherche et le partage d'informations permettent aux joueurs de se questionner quant à « [...] la manière dont on sanctionne les uns et les autres ; les techniques et les procédures qui sont valorisées pour l'obtention de la vérité ; le statut de ceux qui ont la charge de dire ce qui fonctionne comme vrai » (Foucault, 1976 :184). Les membres de la communauté mettent de l'avant ce qu'ils considèrent comme véridique et façonnent par le fait même un ensemble de règles propre à la communauté de joueurs (*Ibid.*).

Intrinsèquement liée, la notion du savoir occupe une place prépondérante au sein des rapports de pouvoir (Foucault, 1975). En effet, Foucault note, au cours de son ouvrage *Surveiller et punir* (1975), que « pouvoir et savoir s'impliquent directement l'un l'autre ; qu'il n'y a pas de relation de pouvoir sans constitution corrélative d'un champ de savoir, ni de savoir qui ne suppose et ne constitue en même temps des relations de pouvoir » (*Ibid.*). Ainsi, l'absence d'explication entourant l'annulation du *Diretide* engendre un déséquilibre au niveau du savoir détenu par les joueurs. En

effet, en tant que créateurs du *mod Defense of the ancients*, les joueurs s'attribuent le savoir et la connaissance entourant le jeu *Dota 2*. Ils considèrent qu'ils sont en position d'autorité et qu'ils sont les seuls à connaître le « bon » fonctionnement de la production vidéoludique. Autrement dit, en raison de l'important travail de cocréation à l'origine de *Dota 2*, les joueurs se perçoivent comme les « vrais développeurs » tandis que *Valve* est plutôt considéré comme un simple exécutant. Ainsi, lorsque *Valve* décide de retirer l'événement de l'Halloween, en dépit de l'opinion de la communauté, une tension entourant la notion du savoir se crée. En effet, par cette action, *Valve* impose sa propre vision du « bon » développement de *Dota 2*, poussant les joueurs à remettre en question leur autorité. Cette décision quant au développement de la production vidéoludique met en lumière la véritable position d'autorité détenue par *Valve* à ce moment précis.

Dans le même ordre idée, le champ de savoir formé par le rapport de pouvoir en place participe à la constitution du sujet. *Valve*, se considérant en position d'autorité, impose sa propre vision de ce qu'il considère bon pour le développement de la production vidéoludique. L'imposition de cette perspective entraîne un bris du contrat implicite qui existait entre les joueurs et les développeurs. Ces derniers ne sont plus perçus par les joueurs comme des alliés dans la cocréation de la production vidéoludique. *Valve* se retrouve en position de pouvoir face à la communauté de joueurs. Le savoir détenu par les développeurs consolide la position de dominés des joueurs en raison du fait qu'il y a présence d'un déséquilibre entre la vision de *Valve* quant à ce qui est juste de faire pour le développement du jeu (selon, par exemple, ses intérêts économiques) et la vision des joueurs de ce que devrait devenir le jeu qu'ils ont cocréé. La communauté de *Dota 2*, par les énoncés employés lors de l'usage de l'argumentation et de la moquerie, renforce donc leur position de dominés en réitérant cette inégalité et attestant une fois de plus du statut dominant des développeurs. Cette subjectivation des joueurs témoigne de l'intériorisation et de la reproduction des

positions stratégiques du pouvoir. Ces positions s'élaborent selon les règles de production et de circulation de la vérité mises en place par le régime de vérité formulé par *Valve*. Par conséquent, les membres de la communauté deviennent responsables de leur propre assujettissement en acceptant, jusqu'à l'événement du *Diretide*, leur position de dominés.

De son côté, l'usage de la menace par les joueurs témoigne de la fine limite entre le possible renversement d'un rapport de pouvoir et l'instauration d'un rapport de violence (Foucault, 1982 : 1055). Ainsi, les joueurs usent de la menace en tant que dernier avertissement destiné à *Valve*. Cependant, devant le silence persistant des développeurs, les joueurs se retrouvent dans une impasse les contraignant à exercer des actes de violence symbolique. La saturation des plateformes constitue pour eux une technique permettant de s'opposer à la logique de communication unidirectionnelle, hiérarchique et privée, d'atteindre les développeurs et d'attirer leur attention. Ces actes de résistance mettent en lumière la négociation du rapport de pouvoir entre les deux parties.

5.3 Conditions de possibilité des tactiques et traces d'énonciation

Les tactiques précédemment observées prennent formes par le biais des énoncés produits par les joueurs. En tant qu'opérateur des rapports de pouvoir, le discours représente un champ stratégique par lequel « les tactiques, les armes ne cessent de passer d'un camp à l'autre, de s'échanger entre les adversaires et de retourner contre ceux-là mêmes qui les utilisent » (Foucault, 1976 : 123). Ainsi, le discours est un espace et un outil d'affrontement du pouvoir permettant aux joueurs de s'opposer aux développeurs.

Composé de « singularités événementielles », les énoncés produisant le discours sont porteurs des conditions entourant leur énonciation (Olivesi, 2004: 52). Par conséquent, l'analyse des traces d'énonciation s'avère révélatrice du champ de possibilité entourant les actes de résistance (*Ibid.* : 53). En effet, ce champ de possibilité est indissociable de la logique de communication présente, en ce sens où cette logique permet l'actualisation des conditions de possibilités (*Ibid.* : 54). La négociation et le renversement de la décision prise par *Valve* s'effectuent par l'intermédiaire de ce champ caractéristique à la communauté de joueurs.

En partant des traces d'énonciations correspondant aux commentaires *Metacritic* et aux fils de discussion r/*volvo : « wtf volvo why no diretide »* et « *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread* », il apparaît que l'importance et la participation de la communauté à l'existence du jeu constituent une des conditions permettant aux joueurs de déployer des actes de résistance tels que le partage d'informations, l'argumentation et la moquerie. Pouvant être associée à la culture participative, cette condition de possibilité encourage le partage de connaissances et d'un certain savoir-faire entre les membres. Il y a alors création d'un sentiment de connexion et de complicité entre les joueurs partageant des affinités communes, c'est-à-dire une passion pour *Dota 2* et un mécontentement suite à l'annulation du *Diretide*.

En plus de la grande importance de la communauté pour la survie du jeu, les commentaires, les montages photo et le recours au personnage formé de symboles de ponctuation répertorié sur les multiples publications visant à se moquer des développeurs, témoignent d'une culture vidéoludique et humoristique commune (Joueur 60, 2013, *Reddit*; Joueur 61, 2013, *YouTube*; Joueur 63, 2013: *Reddit*). Ce savoir partagé par les membres de la communauté de *Dota 2* assure l'échange et la compréhension des moqueries effectuées par les joueurs. Par conséquent, certaines publications ne peuvent être pleinement comprises que par les joueurs, témoignant du

partage d'une culture commune. Cette condition de possibilité a pour effet de renforcer le sentiment d'appartenance à la communauté de *Dota 2*, ce qui permet d'encourager des mouvements d'envergure présentant une certaine intensité afin de protéger ce qui pourrait être perçu par les membres comme une « menace à leur communauté ». L'union et la poursuite d'un but commun par les joueurs est d'autant plus nécessaire afin de renverser le pouvoir en place considérant leur position de dominés. Ainsi, l'importante participation des joueurs permet de rétablir un équilibre des forces en jeu.

De plus, les nombreuses tactiques exposées précédemment sont aussi rendus possibles par la compréhension et la maîtrise de la communauté de *Dota 2* des diverses plateformes de communication. L'usage par les joueurs de nombreux réseaux socionumériques dont *Twitter, Facebook*, *Reddit* et de la plateforme *Metacritic* reflète cette expertise. En effet, les membres de la communauté possèdent les connaissances nécessaires leur permettant d'identifier le rôle, le public et la portée de chacune de ces plateformes afin d'obtenir un maximum d'effets. Cette condition de possibilité pouvant être reliée aux tactiques de l'interpellation, de l'argumentation, de la moquerie et de la saturation des plateformes de communication reposent sur des médias et entités externes considérés en position dominante. Par conséquent, les joueurs doivent faire preuve d'appropriation de chacune des règles associées à ces plateformes appartenant au pôle stratégique afin de s'exprimer et d'être entendus (de Certeau, 1980 : 60-61). Les membres de la communauté doivent alors « [...] jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère. Elle n'a pas le moyen de *se tenir* en elle-même, à distance, dans une position de retrait, de prévision et de rassemblement de soi : elle est mouvement "à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi" [...] » (*Ibid.*). En ce sens, la maîtrise des plateformes de communication par les joueurs leur permet de « jouer » sur le terrain de l'Autre (*Ibid.*).

L'appropriation des outils de communication passe également par la création et la distribution de montages vidéo et photo. Permettant d'argumenter et de se moquer des développeurs, ces tactiques requièrent des connaissances particulières en matière de logiciels d'édition. Dès lors, ces compétences, développés par un certain nombre de joueurs, offrent à la communauté un moyen rapide et humoristique de partager leurs discours et opinions suivant l'annulation du *Diretide.* La manipulation d'images et de vidéos peut définie comme une forme de braconnage dans la mesure où les joueurs procèdent à la réappropriation d'images dans l'optique de créer de nouvelles significations (De Certeau, 1980 : 239-245). Cette appropriation des outils de communication pouvant être associée à la communauté de joueurs de *Dota 2* représente une des conditions permettant aux actes de résistance de prendre forme.

La participation, bien qu'involontaire, d'acteurs externes au conflit constitue une autre des conditions de possibilité recensée par l'analyse des commentaires inscrits sur les fils de discussion *Twitter* et *r/volvo : « wtf volvo why no diretide ».* Les joueurs, par l'usage de la tactique d'interpellation, incitent des acteurs tels que *Volvo*, Barack Obama et Matthew Bailey à prendre position suite à l'annulation de l'événement de l'Halloween (Joueur 28, 2013, *Twitter*; Joueur 29, 2013, *Twitter*; Joueur 31, 2013, *Twitter*). La participation de ces acteurs permet aux joueurs de relayer leur message, par voie de plateformes stratégiques, aux développeurs, mais également à un public plus large.

Finalement, l'engagement des joueurs et leur passion pour le jeu représente la dernière condition de possibilité observée. Présente au sein des plateformes *Twitter*, *Steam Discussions*, *Metacritic* et de la publication *r/volvo : « wtf volvo why no diretide »,* cette caractéristique motive les membres de la communauté à s'investir considérablement dans le conflit et à passer à l'action, entre autres en mettant en œuvre la tactique de la saturation des plateformes de communication. Les joueurs font

alors preuve de concertation et procèdent à la publication de messages similaires et répétitifs afin d'attirer l'attention et d'être suffisamment dérangeants pour que *Valve* revienne sur sa décision. Ils investissent temps et efforts afin de se faire entendre, car ils partagent une réelle passion pour le jeu et ne demandent, au final, qu'à jouer davantage.

Tableau 5. 1

Récapitulatif des conditions de possibilité et tactiques employées

Conditions de possibilité des tactiques et traces d'énonciation		
Conditions de possibilité	**Tactiques**	**Traces d'énonciation**
Importance et participation de la communauté	○ Argumenter ○ Saturation des plateformes	○ *r/volvo : « wtf volvo why no diretide »* ○ *Metacritic*
Partage d'une culture vidéoludique et humoristique commune	○ Moquer et ridiculiser	○ Montages photos/vidéo ○ Commentaires ○ ʃ⊃◕_◕\⊃ Give DIRETIDE
Compréhension et maîtrise des diverses plateformes de communication	○ Interpeller ○ Argumenter ○ Moquer ○ Menacer ○ Saturation des plateformes de communication	○ *Twitter* ○ *Metacritic* ○ *r/volvo : « wtf volvo why no diretide »*
Connaissance de certains logiciels d'édition	○ Argumenter ○ Moquer	○ Montages photo et vidéo
Participation d'acteurs externes au conflit	○ Interpeller	○ *Twitter* ○ *r/volvo : « wtf volvo why no diretide »*
L'engagement et la passion des joueurs envers la production vidéoludique	○ Saturation des plateformes de communication	○ *Twitter* ○ *Steam Discussions* ○ *Metacritic* ○ *r/volvo : « wtf volvo why no diretide »*

5.4 Renversement de la décision prise par *Valve* d'annuler le *Diretide*

Lors de ce conflit, les nombreuses tactiques déployées par les membres de la communauté de *Dota 2* ont attiré l'attention tant des usagers réguliers de *Reddit* que des journalistes et rédacteurs Web. En effet, la publication *« Wtf Volvo why no diretide »*, postée sur le portail de la sous-communauté *Reddit* des amateurs de *Volvo,* est apparue sur la page d'accueil de *Reddit* le 2 novembre 2013 (*r/volvo*, 2013, *Reddit*). Comptant plus de 731 millions d'usagers uniques pour la même année, la plateforme autoproclamée « la première page de l'internet » (« *The front page of the internet* ») offre une grande visibilité au conflit entourant l'annulation du *Diretide* (*Reddit community*, 2013). Par conséquent, les actes de résistance effectués par les joueurs ont fait l'objet d'articles sur des sites internet dédiés à l'actualité vidéoludique tels que *PCgamesn*[28] et *Kotaku*[29], mais également sur le site internet spécialisé en automobiles de luxe *GTspirit*[30] ainsi que sur le blogue du magazine économique *Forbes*[31]. Les articles réalisés par ces plateformes Web visent à rejoindre un vaste public, parfois étranger à la production vidéoludique *Dota 2.*

En dépit des multiples tactiques employées par les joueurs et des articles parus au sujet du *Diretide, Valve* demeure d'abord silencieux face aux accusations et interpellations (Tassi, 2013). Les membres de la communauté de *Dota 2* doivent attendre au 8 novembre 2013, soit plus d'une semaine suivant le déclenchement du conflit, afin d'obtenir des informations en provenance des développeurs (*Dota team*, 2013). La déclaration intitulée « *Not my best work!* » publiée sur le blogue officiel de

---

28 https://www.pcgamesn.com/dota/dota-2-fans-hound-volvo-answers-over-absent-halloween-event (consulté le 10 avril 2018).

29 https://kotaku.com/valve-fans-rampage-after-game-doesnt-have-a-hallowee-1457409443 (consulté le 10 avril 2018).

30 http://gtspirit.com/2013/11/02/volvo-blamed-for-gamers-halloween-misfortune/ (consulté le 10 avril 2018).

31 https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/11/02/valve-forgot-diretide-halloween-and-dota-2-fans-are-not-pleased/#3344cff72ca1 (consulté le 10 avril 2018).

la production vidéoludique vise à expliquer aux joueurs les raisons ayant mené à l'interruption du *Diretide* ainsi qu'à l'absence de communication de la part de l'équipe de développement (*Ibid.*). Ces excuses ont pour objectif de prendre en compte les reproches formulés à l'encontre de la compagnie à l'origine de *Dota 2*. *Valve* clôt leur communiqué en annonçant la tenue du *Diretide* lors de la prochaine mise à jour de la production vidéoludique et en remettant à l'ordre les joueurs en leur demandant de ne plus interpeller un « certain constructeur automobile » (*Ibid.*).

La réintégration du mode de jeu visant à célébrer la fête de l'Halloween témoigne du renversement de la décision de *Valve* quant à la tenue du *Diretide*. Les moyens d'action employés par les joueurs ont permis à ces derniers « d'atteindre la limite permanente » de *Valve* et inverser la dynamique présente au sein de ce conflit (Foucault, 1982 : 304). Les diverses tactiques déployées par les membres de la communauté de *Dota 2* ont entraîné une certaine structuration du champ d'actions possibles des développeurs dans la mesure où les joueurs ont obtenu la réinstitution du *Diretide*. Défini en tant que « mode d'action sur des actions », le champ de possibilité déployé par le pouvoir encadre les actions possibles de la communauté (*Ibid.*). Occupant désormais une position de dominant, les joueurs ont réalisé « [...] un type d'action qui réduit l'autre à l'impuissance totale (une « victoire » sur l'adversaire se substitue à l'exercice du pouvoir) [...] » (Foucault, 1982 : 304). Le cadre référentiel propre à la communauté *Dota 2* a par conséquent motivé l'opposition des joueurs face à la logique de communication mis en lumière par l'annulation du *Diretide*.

La décision de *Valve* de passer sous silence le retrait de l'événement de l'Halloween représentait, pour les joueurs, une négation de l'importance du travail de cocréation, de la culture participative et de l'échange entre le producteur et les joueurs. Ce choix effectué par les développeurs, de passer sous silence l'annulation du *Diretide*, a

permis aux joueurs de s'approprier l'espace de communication et ainsi rejoindre un public plus large.

Le conflit entourant l'annulation du *Diretide*, témoigne plus largement du contrat implicite et de la fragilité du rapport de pouvoir existant entre *Valve* et les joueurs. Les membres de la communauté de *Dota 2* concèdent à *Valve* un certain pouvoir aussi longtemps que les développeurs agissent en adéquation avec l'idée que se font la communauté du « bon » développement de la production vidéoludique. Or, si *Valve* s'écarte de la direction envisagée par les joueurs, ces derniers retirent leur confiance en renversant le rapport de pouvoir existant. Cette relation particulière rappelle constamment à *Valve* le public pour qui le jeu est créé et le pouvoir économique que celui-ci détient sur l'entreprise. Ainsi, la relation entre *Valve* et les joueurs demeure sans conflit tant que l'entreprise n'abuse pas de son pouvoir et qu'elle demeure à l'écoute des joueurs.

Il serait possible d'effectuer un lien entre la relation fragile existant entre les joueurs et les développeurs et les notions d'activités appropriatives employé par la stratégie (Proulx, 1994 : 185). Définies comme un cycle perpétuel par lequel les pratiques tactiques sont récupérées par la stratégie, les activités appropriatives permettent à *Valve* de s'assurer de respecter le contrat qu'il possède avec les joueurs, mais également de réaffirmer sa position dominante. L'objectif est donc de reprendre les idées et les actions des joueurs afin de consolider sa position d'autorité.

5.5 Conclusion

L'analyse des tactiques et des énoncés mobilisés par les membres de la communauté de *Dota 2* permet d'illustrer les rapports de pouvoir présents au sein du conflit entourant l'annulation du *Diretide.* Tel que présenté précédemment, la logique de communication existant entre les développeurs et les joueurs est mise en lumière par l'annulation de l'événement de l'Halloween, mais également par l'intermédiaire des lacunes soulevées par la communauté de joueurs reposant sur le faible développement de la production vidéoludique et la présence de microtransactions. Par leur démarche communicationnelle, les joueurs reconnaissent leur position de dominés au sein de cette logique de communication et identifient également la position dominante du développeur *Valve*, mais ils affirment également la fragilité de ce rapport de pouvoir.

Dans l'optique de négocier et de renverser ce déséquilibre, les joueurs procèdent à l'usage de nombreuses tactiques: informer, interpeller, argumenter, se moquer, menacer et saturer les canaux de communication. Comportant un certain degré de progression et d'implication, ces tactiques multiples visent l'obtention du pouvoir détenu par les développeurs et l'instauration d'une certaine vérité propre aux joueurs. Afin de combler les inégalités présentes au sein du rapport de pouvoir à l'étude, les membres de la communauté de *Dota 2* tentent de renverser la vision des développeurs pour établir leur position d'autorité face au développement de la production vidéoludique. Ainsi, le savoir est déterminé par la figure d'autorité en place. La prise en compte de ce savoir permet aux joueurs de renverser le pouvoir en place et ainsi instaurer leur régime de vérité. Par conséquent, les joueurs maintenant détenteurs du savoir sont alors en position de pouvoir, ce que démontre le renversement de la décision de *Valve* d'annuler le *Diretide.*

Prenant forme par le biais des énoncés, ces tactiques sont rendues possibles selon un ensemble de conditions de possibilité propre à ce conflit. En effet, la négociation du rapport de pouvoir existant entre les joueurs et les développeurs repose sur l'importante participation de la communauté suite aux tactiques mobilisées par les joueurs, le partage d'une culture vidéoludique et humoristique commune, une compréhension et une maitrise des diverses plateformes de communication, la connaissance de certains logiciels d'édition, la participation d'acteurs externes au conflit ainsi que la multiplication et la répétition des messages des joueurs animés par une grande passion pour le jeu. Le déploiement de ces actes de résistance atteste de l'appropriation de la tactique du terrain régie par le pouvoir stratégique. Les tactiques employées, rendues possibles par certaines conditions, contribuent à modifier le rapport de pouvoir en place. Ayant « atteint la limite permanente » des développeurs, les joueurs ont été en mesure de structurer le champ d'actions possibles de *Valve*.

Finalement, ce conflit met en lumière la position particulière qu'occupe le consommateur/joueur dans le contexte vidéoludique. Contrairement à la logique marchande traditionnelle où le client consomme simplement une production culturelle, les joueurs se retrouvent plutôt dans une relation de cocréation avec les développeurs et ce, depuis l'avènement même du jeu vidéo (Bonenfant, 2011 : 145). Par conséquent, le rapport de pouvoir et les tensions présentes au sein du conflit opposant les joueurs de *Dota 2* au développeur *Valve* peuvent nous informer plus amplement sur la dynamique propre à l'univers vidéoludique.

CONCLUSION

La présente recherche avait pour visée de mettre en lumière les manières dont les rapports de pouvoir se déployant entre une communauté de joueurs et les développeurs d'une production vidéoludique spécifique peuvent avoir des effets sur le développement d'un jeu vidéo. Mobilisant les apports théoriques de Michel Foucault et de Michel De Certeau, nous nous sommes intéressée à la manière dont les joueurs ont fait usage des canaux de communication afin de faire valoir leurs opinions, mais également aux types d'énoncés et moyens tactiques employés. Par la suite, nous avons procédé à l'identification des rapports de pouvoir en puissance au sein de ces interactions. L'objectif de ce travail était d'illustrer le rapport particulier existant entre les consommateurs d'un jeu vidéo et les producteurs.

Étant devenus une blague récurrente au sein de la communauté de *Dota 2*, les événements entourant la tenue du *Diretide* 2013 ont grandement marqué le paysage vidéoludique (MScratch, 2014; Kilin, 2014; Russakov, 2017; Greyson, 2017). Cet incident nous semblait alors un cas exemplaire afin d'aborder les rapports de pouvoir particuliers se déployant entre les joueurs et les développeurs. Notre analyse s'est alors réalisée en deux temps. S'inspirant des travaux méthodologiques de Paul Sabourin, nous avons d'abord effectué une analyse des énoncés des membres de la communauté de *Dota 2* s'exprimant sur les plateformes *Reddit*, *Twitter* et *Steam community*. Par la suite, à l'aide des grilles d'analyse réalisées sur la base de nos observations précédentes, nous avons effectué une analyse de contenu des nombreux énoncés retenus.

Si l'insatisfaction partagée par la communauté de *Dota 2* suite au faible développement de la production existait précédemment, le retrait de l'événement célébré en l'honneur de l'Halloween représente l'incident décisif menant à la mobilisation des joueurs. Ces particularités, associées au silence de *Valve* ainsi qu'à l'importance de la culture participative propre aux valeurs des membres de la communauté, révèlent la logique de communication prenant place entre les joueurs et les développeurs et mettent en lumière le rapport de pouvoir existant au sein de cette relation.

La démarche et les énoncés employés par les joueurs confirment ce rapport de pouvoir dans la mesure où les membres de la communauté reconnaissent leur position de dominés, attestant par le fait même la position dominante de l'entreprise *Valve.* Foucault note au cours de son ouvrage *Dits et écrits* que l'institution d'un rapport de pouvoir est basée sur la reconnaissance respective du rapport de force en place (Foucault, 1982). Suivant cette logique, les actions réalisées par les joueurs succédant le retrait du *Diretide* correspondent à une forme de résistance et de négociation face au rapport de pouvoir les opposant aux développeurs de *Dota 2* (*Ibid.*). Cette résistance, reposant sur les conditions de possibilité spécifique à ce conflit, constituent le champ d'actions possibles de la communauté de joueurs. Défini en tant que « mode d'action sur des actions », le champ de possibilité déployé par le pouvoir structure et encadre les actions possibles de la communauté (*Ibid.*)

Correspondant à une certaine forme de braconnage, les membres de la communauté usent des plateformes de communication tels que *Twitter*, *Reddit* et *Steam Discussion* afin de véhiculer de manière simple et rapide leur position et ainsi faire valoir leur opinion. Par conséquent, les joueurs doivent procéder à l'appropriation des règles associées à ces plateformes afin de s'exprimer et d'interpeller les développeurs à l'origine de la production vidéoludique. Les membres de la communauté de *Dota 2*

jouent « sur le terrain qui lui est imposé » employant des tactiques leur permettant de détourner l'usage stratégique de ces moyens de communication (de Certeau, 1980. : XLVI). En raison de leur absence de lieu propre, les joueurs doivent tirer profit des moments opportuns qui leur permettent de négocier et de renverser le rapport de pouvoir en place. Ils doivent alors « [...] jouer avec les événements pour en faire des "occasions" » (*Ibid.*). Dès lors, l'annulation du *Diretide* associée à l'absence de communication en provenance des développeurs constitue un moment favorable pour les joueurs afin d'exprimer leurs mécontentements (*Ibid.*).

Perçu par les joueurs comme une forme de mépris, le mutisme exercé par *Valve* contribue à l'exaspération de la communauté de *Dota 2* encourageant leur mobilisation et leur position de résistance. Se sentant lésés et abandonnés, les joueurs interpellent, argumentent, se moquent et menacent les développeurs dans l'espoir d'obtenir des explications ainsi que le retour du *Diretide*. Le silence maintenu par les développeurs permet aux joueurs d'obtenir une certaine visibilité dans la mesure où ils peuvent s'approprier l'espace de communication laissé libre par *Valve*. Les énoncés véhiculés par la communauté de joueurs rejoignent un public varié, tels qu'en témoignent les articles et billets de blogues relatant le conflit entourant le *Diretide* 2013 (Drain, 2013; Plunkett, 2013; Tassi, 2013 et Thordred, 2013). L'absence de communication en provenance des développeurs contribue à mettre en lumière la logique de communication en place en ce sens où les joueurs perçoivent la présence d'un déséquilibre dans la relation existante entre eux et les développeurs.

Suite au déploiement de diverses tactiques par les joueurs, *Valve* publie finalement sur son blogue, le 8 novembre 2013, un billet visant à s'excuser de son silence et de l'annulation du *Diretide* (Dota team, 2013). Les développeurs annoncent par le fait même la tenue de l'événement de l'Halloween du 14 au 28 novembre 2013 (*Ibid.*). Cette réintégration du mode de jeu correspond au renversement de la décision

effectué précédemment par le développeur. Pour ce faire, les joueurs ont procédé, d'une certaine manière, à la structuration du champ d'actions possibles des développeurs les poussant à réagir aux tactiques employés (*Ibid.*).

Par ailleurs, le conflit opposant le développeur *Valve* à la communauté de joueurs de *Dota 2* permet de mettre en lumière le rapport particulier prenant place entre les producteurs et les consommateurs de l'industrie vidéoludique. Présent depuis le développement des premiers jeux vidéo, ce rapport de cocréation bouleverse le modèle économique habituel (Bonenfant, 2011 : 145). En effet, tel qu'exposé précédemment, les joueurs n'occupent plus seulement la position de consommateurs, mais ils participent également à l'élaboration, au développement et à la distribution des productions vidéoludique (*Ibid.*).

Ce rapport de cocréation est d'autant plus présent dans la communauté de *Dota 2* que le jeu à l'origine de cette production vidéoludique provient d'un travail collaboratif entre les joueurs (*modding*). Ces derniers estiment que *Valve* a le devoir d'être reconnaissante envers sa communauté pour le travail bénévolement exécuté par les joueurs (Joueur 8, 2013, *Reddit*; Joueur 9, 2013, *Reddit*; Joueur 26, 2013, *Reddit*). Ce déséquilibre venant contredire le contexte référentiel de la communauté atteste de l'opposition entre la logique marchande et la culture participative. Il demeure néanmoins possible de se questionner à savoir si cette opposition ne représenterait pas plutôt un affrontement de deux régimes de vérité distincts visant à structurer le champ d'actions possibles de son adversaire (Foucault, 1977 : 159).

À la lumière de nos résultats d'analyse, il semble nécessaire de souligner les limites de notre recherche. En premier lieu, la période visant à circonscrire notre événement dans le temps a orienté notre collecte de données. Il aurait été pertinent, afin d'élargir notre corpus et notre regard sur les actions des joueurs, d'obtenir l'opinion de la

communauté de *Dota 2* suite à la réinstitution de l'événement de l'Halloween en analysant les messages postés au-delà du 8 novembre 2013 ou même en utilisant d'autres méthodes d'enquêtes, dont l'entretien ou le sondage. En outre, l'usage de logiciels d'extractions de données, tel que *Nvivo*, nous aurait permis de dégager davantage de publications des plateformes plus difficilement accessibles, dont *Twitter*. L'usage de logiciels d'analyse automatisée nous aurait également permis le traitement d'une plus grande quantité de messages, au moins superficiellement afin de dégager des tendances. En outre, en raison du temps écoulé depuis l'événement analysé, nous nous sommes butée à de nombreuses publications supprimées. La sélection d'un événement plus récent nous aurait assuré une collecte de données plus accessible. Finalement, nous ne pouvons omettre que notre bagage de connaissances préalables à la recherche aurait pu teinter notre approche du conflit, malgré le fait que si cette expertise s'est avérée nécessaire à l'analyse détaillée des messages produits par la communauté.

Pour conclure, et même s'il n'est pas possible de généraliser nos résultats, il est néanmoins possible d'affirmer que les rapports de pouvoir analysés lors de notre recherche témoignent plus largement du contexte particulier entourant l'industrie vidéoludique. Divergeant des industries culturelles où le consommateur paraît passif face à la consommation d'une production, le jeu vidéo, par son origine et sa nature, incite explicitement à l'interactivité et la manipulation du dispositif même. Par conséquent, il serait pertinent, lors d'une recherche subséquente, de recenser et de quantifier diverses situations parmi lesquelles les rapports de pouvoir entre les joueurs et les développeurs ont fait l'objet d'actes de résistance. Ce portrait global constituerait un point de départ afin de nous interroger sur la possible récupération commerciale, par la stratégie, des intérêts et des productions réalisées par les joueurs lors de situations conflictuelles. Cette intégration de la tactique pourrait notamment nous informer sur le processus de négociation du pouvoir. D'autre part, il serait pertinent, aux termes d'une telle recension, de s'intéresser aux réactions des membres

de communautés de joueurs suite à un épisode de récupération de la tactique par le pôle stratégique. Ainsi, il serait question d'analyser la manière dont les joueurs perçoivent le processus de récupération commerciale et quels effets entraine cette action sur les communautés. Une telle recherche nous permettrait d'approfondir les connaissances relatives au rapport de pouvoir entre les joueurs et les développeurs, mais également à la relation qu'entretiennent les joueurs entre eux.

ANNEXE A

APERÇU DE L'INTERFACE DE JEU

Récupéré le 29 septembre 2018 de https://www.extremetech.com/gaming/182856-with-a-6-million-prize-fund-dota-2-is-now-one-of-the-worlds-biggest-sports.

ANNEXE B

APERÇU DU TOURNOI ANNUEL *L'INTERNATIONAL*

Récupéré le 29 septembre 2018 de https://bleacherreport.com/articles/2657542-wings-gaming-take-top-9-million-prize-at-dota-2s-the-international-2016.

(*YouTube*, 2015)

ANNEXE C

CAPTURE D'ÉCRAN D'UNE PUBLICATION RELAYÉE AU SEIN DU FIL DE DISCUSSION *DIRETIDE/HALLOWEEN 2013 EVENT WITHDRAWAL THREAD*

Récupéré le 29 septembre 2018 de https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/1ppvvi/diretidehalloween_2013_event_withdrawal_thread/.

ANNEXE D

APERÇU DE LA PUBLICATION À L'ORIGINE DU FIL DE DISCUSSION « *THERE IS A TIME WHEN THINGS GO TOO FAR, AND WE HAVE CLEARLY PASSED IT* »

There is a time when things go too far, and we have clearly passed it.

Hi /r/dota2.

I got hooked on esports about five years ago, with Starcraft 2. I devoured content for it for 3 or so years, then discovered Dota 2 and mostly converted to watching that. I was so psyched to get my beta key, and I have loved playing with my friends and watching tournaments.

It's a pretty typical story, and it means I've seen my share of esports PR fiascos. There have been some blunders, but I have to say, none of them came close to making me feel as ashamed as I do now in the light of the Great Diretide Tantrum.

The behavior of our community has been **dreadful.** Valve made a great holiday event last year, and yes that does imply that they'd do so again this year. I get that.

But seriously guys.

Defacing Wikipedia articles? **Flooding** other subreddits with copy/paste memes? **Harassing** Volvo employees? **Threatening** Valve employees? **Damaging** our game's score on Metacritic? Getting our antics **called out** on Forbes? **Constant** crying and complaining to anyone who will listen?

And then we come back here and link to a screenshot of some Facebook post to an unrelated company, saying "Lol look at this guys, look what we did, aren't we so clever."

This is **appaling** behavior. This makes the community look like a bunch of whining kids. This makes the community look like an angry mob who is so upset over the lack of a temporary game mode that they will wreck everything within reach.

This will make potential sponsors and team owners think twice before submitting themselves to the whim of such an unpredictable, self-destructive fanbase. Way to be ambassadors of a promising, growing esport.

I guarantee people will come here and post about how much time they spent online waiting for the update. You know what? **You** got **yourself** hyped up. No one made you spend hours refreshing the page. Maybe you should think about your priorities.

People will also come and say that they aren't even mad about the lack of a mode, they just want more communication from Valve. You know what? When the community acts this way over silence, think about what Valve envisions and fears if they were to come and say "There is no Diretide." Maybe you'll tell me that everyone would have just calmed down and gone home, but I don't believe it. All companies are extremely cautious about making statements regarding their future plans - such statements create expectations, and if those expectations aren't met somehow, the backlash is tremendous.

I'm embarassed to be associated with all this. Dota's still a great game, and I'll be seeking out my news and discussion on Teamliquid or something. This has really revealed the nature of the community to me.

TL DR. maybe you don't care, but just know that not all of us are enjoying all the attention and grinning over our antics. If you walk away with nothing else, just be aware that when we, as a community, pull these kinds of stunts, there are consequences.

I'm sure people will turn up and tell me I'm overreacting and being dramatic, but whatever. I'm just like you - I play Dota and I like it. When I see most of my community feeling clever and grinning over these sorts of antics, I want to speak up and let people realize that we aren't all laughing.

My 2c.

(*Reddit*, 2013)

BIBLIOGRAPHIE

Batsford, T. (2014). Calculating Optimal Jungling Routes in DOTA2 Using Neural Networks and Genetic Algorithms. *Game Behaviour, 1*(1). Récupéré le 17 juillet 2017 de https://computing.derby.ac.uk/ojs/index.php/gb/article/view/14.

Baucher, B., Drivaud, M-H., Rey, A et Trouillez, E. (2017). *Le Grand Robert de la langue française.* Paris : Dictionnaires Le Robert.

Bernard, Y. (2004). La netnographie: une nouvelle méthode d'enquête qualitative basée sur les communautés virtuelles de consommation. *Décisions marketing*, 49-62.

Bernstein, M. S., Monroy-Hernández, A., Harry, D., André, P., Panovich, K., & Vargas, G. G. (2011, juillet). 4chan and/b: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. *ICWSM.* Acte du colloque. Barcelone, Espagne. 17 au 21 juillet 2011 (pp. 50-57).

Bert, J. F. (2011). *Introduction à Michel Foucault*. Paris : La Découverte.

Bonenfant, M. (2008). Des espaces d'appropriation. *MédiaMorphoses,* (22), 63-67.

Bonenfant, M. (2012). Le siège dans l'espace numérique : le cas des joueurs experts face aux compagnies de jeux vidéo. Dans *Les figures du siège au Québec: les formes consensuelles et conflictuelles de la centralité en contexte minoritaire*, sous la direction de Simon Harel, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. Intercultures, p. 131 à 151.

Bonenfant, M. (2014). Le mème numérique: étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (12), 27-42.

Burgess, J., & Green, J. (2013). *YouTube: Online video and participatory culture*. John Wiley & Sons.

CEFRIO. NETendances 2017 : Se divertir en ligne. *Rapport annuel.* Récupéré de https://cefrio.qc.ca/media/uploader/NETendances_se_divertir_en_ligne_au_Quebec_en_2017.pdf

Chatfield, T. (2009, 27 septembre). Videogames now outperform Hollywood movies.

Récupéré le 21 juin 2017 de http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood.

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*(4), 575-583.

Conley, K., & Perry, D. (2013). How does he saw me? A Recommendation Engine for Picking Heroes in Dota 2. *Np, nd Web*, *7*.

De Certeau, M. (1980). *L'invention du quotidien, Tome 1 : Arts de faire.* Paris : Gallimard.

Dean, P. (2014). *The story of Dota : How a bastard mod became its own genre.* Récupéré le 26 juin 2017 de http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-16-the-story-of-dota-article.

Delwiche, A. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Journal of Educational Technology & Society*, *9*(3). 160-172.

Dimitri. (s.d). *Dota 2 : A history lesson.* Récupéré le 26 juin 2017 de https://imperium.news/dota-2-history-lesson/.

Donovan, T., & Garriott, R. (2010). *Replay: The history of video games* (Vol. 1). Lewes: Yellow Ant.

Drachen, A., Yancey, M., Maguire, J., Chu, D., Wang, I. Y., Mahlmann, T., & Klabajan, D. (2014, Octobre). Skill-based differences in spatio-temporal team behaviour in defence of the ancients 2 (dota 2). *Games media entertainment (GEM).* Acte du colloque, Toronto, Canada, 22-24 octobre 2014.

Eggert, C., Herrlich, M., Smeddinck, J., & Malaka, R. (2015, September). Classification of player roles in the team-based multi-player game dota 2. *International Conference on Entertainment Computing.* Acte du colloque. Trondheim, Norvège. 29 Septembre au 2 octobre 2015. Suisse: Springer International Publishing.

Entertainment Software Association. (2016). *2016: sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game industry.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf.

Entertainment Software Association. (2017a, 19 janvier). *U.S Video games industry generates $30.4 billion in revenue for 2016.* [Communiqué]. Récupéré le 21 juin

2017 de http://www.theesa.com/article/u-s-video-game-industry-generates-30-4-billion-revenue-2016/.

Entertainment Software Association. (2017b). *2017: sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game industry.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017 _FinalDigital.pdf.

Foucault, M. (1971). L'ordre du discours: Leçon inaugurale au Collège de France.

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir.* Paris : Gallimard.

Foucault, M. (1977). Entretien avec Michel Foucault. Dans D. Defert, F. Ewald et J. Lagrange (Dir.), *Dits et écrits III, 1976-1979 (p. 140-160).* Paris : Gallimard.

Foucault, M. (1978). Dialogue sur le pouvoir. Dans D. Defert, F. Ewald et J. Lagrange (dir.), *Dits et écrits III, 1976-1979 (p. 464-476).* Paris : Gallimard.

Foucault, M. (1982). Le sujet et le pouvoir. Dans D. Defert, F. Ewald et J. Lagrange (dir.), Dits et écrits II, 1976-1988 (p. 1041-1062). Paris: Gallimard.

Gee, J. P. (2008). Cats and Portals: Video games, learning, and play. *American Journal of Play*, *1*(2), 229-245.

Georgen, C., Duncan, S., & Cook, L. (2015). From lurking to participatory spectatorship: Understanding affordances of the Dota 2 noob stream. *11th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning. ISLS.* Acte du colloque. Gothenburg, Suède. 7 au 11 juin 2015.

Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know?. *Educational Psychology in Practice*, *26*(1), 35-40.

Grohol, J. (2006). Anonymity and online community identity matters. *A List Apart*, *214*.

Gros, Frédéric. « Foucault, penseur de la violence?. » *Cités* 2 (2012): 75-86.
Groupe en éthique de la recherche. (2014). EPTC2 : Énoncé de politique des trois conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains. Récupéré de http://www.ger.ethique.gc.ca/pdf/fra/eptc2-2014/EPTC_2_FINALE_Web.pdf.

Hampson, N. C. (2012). Hacktivism: A new breed of protest in a networked world. *BC Int'l & Comp. L. Rev.*, *35*, 511.

Hein, F. (2011). Le fan comme travailleur : les activités méconnues d'un coproducteur dévoué. Sociologie du Travail, 53(1), 37–51.

Henry, P., & Moscovici, S. (1968). Problèmes de l'analyse de contenu. *Langages*, (11), 36-60.

Heroes of the Storm. Blizzard. (Blizzard). 2015. PC, MacOS.
Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.

Jenkins, H. (s.d). *Who &%&# is Henry Jenkins?* Récupéré le 27 juin 2017 de http://henryjenkins.org/aboutmehtml.

Jenkins, H., & Ito, M. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. John Wiley & Sons.

Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Meira Jr, W., & Raïssi, C. (2012, avril). Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming. *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web.* Acte du colloque. Lyon, France. 16 au 20 avril 2012. New York : ACM.

Kilin, E. (2014). *Dota 2 : There won't be a Diretide event this year says Valve.* Récupéré le 3 août 2018 de http://www.loadthegame.com/2014/09/25/dota-2-wont-diretide-event-year-says-valve/.

Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using the method of netnography to research market-oriented virtual communities. *Journal of Consumer research*, *39*(1), 61-72.

LeBlanc, M. (2006). Tools for Creating Dramatic Game Dynamics. Dans K. Salen and E.

Leclerc, G. (2001). Histoire de la vérité et généalogie de l'autorité. *Cahiers internationaux de sociologie*, (2), 205-231.

Lefebvre, E. (2013). *Valve responds to fan outrage at Dota 2's missing Diretide.* Récupéré le 8 juillet 2017 de https://www.engadget.com/2013/11/10/valve-responds-to-fan-outrage-at-dota-2s-missing-diretide/.

Leif, J., & Tönnies, F. (1946). *Communauté et société: les catégories fondamentales de la sociologie pure*. Presses Universitaires de France.

Maingueneau, D. (2012). Que cherchent les analystes du discours? *Argumentation et analyse du discours*, (9).

Mäyrä, F. (2006). A moment in the life of a generation (Why game studies now?). *Games and Culture*, *1*(1), 103-106.

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies.* Sage.

Mäyrä, F. (2009). Getting into the game: doing multidisciplinary game studies. *The video game theory reader*, *2*, 313-329.

Mongeau, P. (2000). Réaliser son mémoire ou sa thèse. Quebec: Les Presses de l'Université du Québec.

Musings, M. (s.d). *Power to the player: Why every video game fan should check their influence.* Récupéré le 8 mars 2017 de https://musingsofamariominion.wordpress.com/2016/04/13/power-to-the-player-why-every-video-game-fan-should-check-its-influence/.

Odin, R. (2000). La question du public. Approche sémio-pragmatique. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, *18*(99), 49-72.

Odin, R. (2011). *Les espaces de communication: Introduction à la sémio-pragmatique.*

Olivesi, S. (2004). *Questions de méthode: une critique de la connaissance pour les sciences de la communication.* Editions L'Harmattan.

Papacharissi, Z. (2010). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. New York: Routledge.

Pearce, C., Boellstorff, T., & Nardi, B. A. (2011). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. MIT Press.

Plunkett, L. (2013). *Valve fans rampage after game fails to hold... a Halloween event.* Récupéré le 8 juillet 2017 de http://kotaku.com/valve-fans-rampage-after-game-doesnt-have-a-hallowee-1457409443.

Postigo, H. (2007). Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based

digital game modifications. *Games and Culture*, *2*(4), 300-313.

Postigo, H. (2008). Video game appropriation through modifications: Attitudes concerning intellectual property among modders and fans. *Convergence*, *14*(1), 59-74.

Postigo. H. (2010). Modding to the big leagues : Exploring the space between modders and the game industry. *First Monday, 15(5).*
prononcée le 2 décembre 1970. Paris: Gallimard.

Proulx, S. (1994). Une lecture de l'oeuvre de Michel de Certeau : l'invention du quotidien, paradigme de l'activité des usagers. *Communication. Information Médias Théories. 15(2),* 170-197.

Rioult, F., Metivier, J. P., Helleu, B., Scelles, N., & Durand, C. (2012). Fouille de traces de jeu vidéo en compétition: Une approche stratégique et sportive. *Ingénierie des systèmes d'information*, *17*(2), 99-120.

Rossi, L. (2008). MMORPG Guilds as online communities-power, space and time: From fun to engagement in virtual worlds. http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2137594.

Russokov, K. (2017). *Give DIRETIDE, and other stories : Remembering Dota 2's most iconic community movement.* Récupéré le 8 août 2018 de https://cybersport.com/post/give-diretide-and-other-stories-remembering-dota-2-s-most-iconic-community-movement.

Sabourin, P. (2003). L'analyse de contenu. *Recherche sociale: de la problématique à la collecte des données*, 357-385.

Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. *New Media*, 1-26.

Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Technology, Education--Connections (the TEC Series).* Teachers College Press. New York.

Steinkuehler, C. A. (2006). Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse. *Mind, culture, and activity*, *13*(1), 38-52.

Tan, C. (2018). Tracing Community Genealogy: How New Communities Emerge from the Old. *arXiv preprint arXiv:1804.01990.*

Tassi, P. (2014). *Riot's Leagues of Legends reveals astonishing 27 million daily*

players, 67 million monthly. Récupéré le 5 juillet 2017 de http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-mil.

Thordred. (2013). *Diretide : A storm in a teacup.* Récupéré le 8 août 2018 de https://www.dotacinema.com/news/diretide-a-storm-in-a-teacup.

Tran, A. (2017). Cross-cultures impact on video game industry.: Case study: Dota 2's game design and customer experience.

Vihalem, M. (2011). Qu'est-ce qu'une subjectivation? Les rapports entre le savoir, le pouvoir et le sujet dans la pensée de Michel Foucault. *Synergies pays Riverains de la baltique, 8,* 89-100.

Wagener, A. (2015). Discrimination et jeux en ligne: Analyse discursive critique à propos du" problème russe" de Dota 2. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, (40).

Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *50*(4), 651-670.

Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community. *Human communication research*, *33*(4), 427-449.

Winn, C. (2015, Mai). The Well-Played MOBA: How DotA 2 and League of Legends use Dramatic Dynamics. *DiGRA Conference : Diversity of play*. Acte du colloque. Lüneburg, Allemagne. 14 au 17 mai 2015.

Yang, P., Harrison, B. E., & Roberts, D. L. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. *Proceedings on the foundation of digital games conference.* Acte du colloque. Liberty of the sea, Mexique.

Zhong, Z. J. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in human behavior*, *27*(6), 2352-2363.

Zimmerman. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge: The MIT Press.

SITES WEB ET JEUX VIDÉO

Defense of the ancients. Eul et Guinsoo. 2003. PC et Mac OS.

DiGRA. (s.d). *Digital Game Research Association.* Récupéré le 19 août 2018 de http://www.digra.org/.

Dota 2 Gamepedia. (s.da). *Replay.* Récupéré le 3 août 2017 de https://dota2.gamepedia.com/Replay.

Dota 2. Valve Corporation. (Valve Corporation). 2013. PC et Mac OS.

Dota team. (2013). *Not my best work!* Récupéré le 11 juillet 2017 de http://blog.dota2.com/2013/11/not-my-best-work/.

Dota Wikia. (s.d). *Defense of the ancients.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://dota.wikia.com/wiki/Defense_of_the_Ancients.

Dota2 Gamepedia. (S. db). *Introduction.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://dota2.gamepedia.com/Dota_2.

Dotabuff. (s.d). *Forums.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.dotabuff.com/forums/general.

Gigantic. Motiga. (Perfect world entertainment). 2015. PC.

League of Legends. Riot games (Riot games). 2009. PC.

Lineage. NCSOFT. (NCSOFT). 1998. PC et Mac OS.

LiquidDota. (s.d). *Dota 2 forums.* Récupéré le 26 juin 2017 de http://www.liquiddota.com/forum/.

Metacritic. (s.d). *Dota 2 : PC reviews*. Récupéré le 11 juillet 2017 de https://www.metacritic.com/game/pc/dota-2.

MScratch. (2014). *Diretide.* Récupéré le 11 juillet 2017 de http://knowyourmeme.com/memes/events/diretide#fn1.

Oxford living dictionaries. (s.d). *Subreddit.* Récupéré le 3 août 2017 de https://en.oxforddictionaries.com/definition/subreddit.

r/dota2. (2013). *Diretide/Halloween 2013 event withdrawal thread.* Récupéré le 11 juillet 2017 de https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/1ppvvi/diretidehalloween_2013_event_withdrawal_thread/.

r/dota2. (s.d). *Dota 2 Subreddits.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.reddit.com/r/DotA2/wiki/subreddit#button.

r/Dota2modding. (s.d). *Dota 2 modding.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.reddit.com/r/Dota2Modding/.

r/DotA2Trade. (s.d). *Dota 2 Trade.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.reddit.com/r/Dota2Trade/.

r/LearnDota. (s.d). *Learn Dota.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.reddit.com/r/learndota2/

r/TrueDotA2. (s.d). *True Dota 2.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://www.reddit.com/r/TrueDoTA2/.

Reddit community. (2013). *Top posts of 2013, stats and Snoo Year's resolutions.* Récupéré de https://redditblog.com/2013/12/31/top-posts-of-2013-stats-and-snoo-years-resolutions/.

SMITE. Hi-Rez Studio. (Hi-Rez Studio). 2014. PC, XBOX ONE, Playstation 4 et MacOS.

Starcraft Wiki. (s.d). *Aeon of Strife (map).* Récupéré le 21 juin 2017 de http://starcraft.wikia.com/wiki/Aeon_of_Strife_(map).

Starcraft. Blizzard. (Blizzard). 1998. PC. Nintendo 64.

Statista (2017b). *Estimated market share of selected multiplayer online battle arena (MOBA) games worldwide in 2016.* Récupéré le 21 juin 2017 de https://www.statista.com/statistics/525976/market-share-moba-games-worldwide/.

Statista. (2017a.) *Filmed entertainment revenue in the United States from 2010 to 2019 (in billion u.s dollars).* Récupéré le 21 juin 2017 de https://www.statista.com/statistics/259984/filmed-entertainment-revenue-in-the-us/.

Steam. (s.d) *Dota 2 community.* Récupéré le 28 juin 2017 de https://steamcommunity.com/app/570/discussions/.

Steam. (s.d) *Steam charts : Dota 2.* Récupéré le 11 juillet 2017 de http://steamcharts.com/app/570#All.

SteamSpy. (s.d). *Dota 2.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://steamspy.com/app/570.

Strife. S2 Games. (S2 Games). 2015. PC.

Twitch. (s.d). *Twitch : About – Social video for gamers.* Récupéré le 29 août 2017 de https://www.twitch.tv/p/about/.

Urban Dictionnary. (2013). *Megathread.* Récupéré le 11 août 2018 de https://www.urbandictionary.com/define.php?term=megathread.

Valve. (s.d). *DotA 2.* Récupéré le 21 juin 2017 de http://fr.dota2.com/.

Venise. Cryo. (Cryo Interactive). 1999. PC.

Wang, D. (2013). *Dota 2 News : Valve responds to 'Give Diretide' fiasco.* Récupéré le 8 juillet 2017 de http://www.gosugamers.net/dota2/news/25892-valve-responds-to-give-diretide-fiasco.

Warcraft III. Blizzard. (Blizzard). 2002. PC.

Wowpedia. (2017). *Defense of the ancients (Warcraft III map).* Récupéré le 21 juin 2017 de http://wow.gamepedia.com/Defense_of_the_Ancients_(Warcraft_III_map).