

PERRET Michael
Haute École de Gestion Arc
HES-SO // Haute École Spécialisée de Suisse Occidentale - Neuchâtel
michael.perret@he.arc.ch

« Retrouvez-moi sur Twitch ! »

La gestion du *live streaming* comme relation au jeu et entrée en jeu¹

Résumé. — L'article décrit le travail de configuration effectué par la *streameuse* Pixelle pour faire converger son public, notamment celui présent sur Youtube, vers la plateforme Twitch.tv. Le *live streaming* est présenté comme l'expérience ludique ultime, où complicité et *fun* sont attendus et accomplis, tant de l'énonciatrice que des destinataires. L'analyse de vidéos montre plusieurs dimensions de la production et de la gestion de *live streaming* comme multi-activité complexe.

Mots clés. — Streaming en direct, jeux vidéo, Youtube, analyse énonciative.

Auteur. — Michael Perret est professeur chargé d'enseignement HES à la Haute École de Gestion Arc de Neuchâtel (HES-SO) et doctorant en sciences sociales à l'Université de Lausanne. Il termine sa thèse sur l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse comme problème public en parallèle à ses activités de recherche sur les controverses liées aux jeux vidéo et aux médias sociaux.

Perret, Michael. 2020. « “Retrouvez-moi sur Twitch !” La gestion du *live streaming* comme relation au jeu et entrée en jeu ». *Études Digitales*, n° 7: 135-154.

¹ L'auteur tient à remercier Alain Bovet, Pierre-Yves Moret et Julie Perret-Pouchon pour leur aide inestimable dans l'élaboration de cet article.

« Retrouvez-moi sur Twitch ! » La gestion du *live streaming* comme relation au public et entrée en jeu

[135] Le 18 mai 2016, la dernière apparition de Pixelle sur Internet est un *post* sur sa page Facebook. Elle annonce que suite à des soucis informatiques, il n'y aura pas de *live* sur sa chaîne Twitch.tv² « cette semaine ». Elle termine son *post* par un énigmatique « ;) Ne faite [*sic*] confiance à personne sur internet, on n'est pas protégé. A bientôt mes sauvages ♥ »³. Épiée visiblement à l'aide sa propre webcam, elle arrête brutalement ses activités sur le web en tant que Pixelle, au plus grand dam de sa communauté d'abonnés qui s'inquiète de son sort en postant régulièrement des publications sur sa page Facebook.

En quoi consistent ses activités sur le web ? Pixelle se présente comme *streameuse* et *youtubeuse*⁴. *Streameuse*, parce qu'elle manage une chaîne [136] Twitch.tv et qu'elle y

² Twitch.tv est un service de *streaming* et de jeu vidéo, de sport électronique et d'émissions apparentées. Le service permet aux téléspectateurs (couramment appelés *viewers*) de disposer d'un large éventail de diffusions de jeux vidéo, notamment, proposés par des personnes souhaitant diffuser ces contenus en direct (appelés également *streameurs*), et couvrant ainsi la plupart des genres. Un système de dons peut être mis en place par les *streameurs*, via un service tiers. Une notification est alors envoyée au *streameur* du montant du don et de la personne qui l'a effectué. Pour une définition plus complète de Twitch.tv, on se référera à l'article de William A. Hamilton, Oliver Garretson et Andruid Kerne, « Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play Within Live Mixed Media », In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2014, p.1315–1324.

³ La consultation de l'historique de modification du post de Pixelle montre qu'une précédente version de celui-ci précisait sa mise en garde :

« Internet est une jungle très dense et malheureusement remplis d'humains détraqués... Suite à des gros soucis informatiques je dois tout *clean* et surveillé. Pas de *live* cette semaine =(

[...]

Je vous expliquerai tout en détail en *live* avec la rage au cœur et en attendant un conseil surtout pour les *streamuses*, retourner votre caméra une fois le *stream* fini ou mettez un scotch dessus ;) Ne faite confiance à personne sur internet. A bientôt mes sauvages ♥ »

Accès :

<https://www.facebook.com/PixelleStream/photos/a.1418254185101036.1073741829.1386783511581437/1623343494592103/?type=3&theater>, consulté le 30/09/2017.

⁴ Sur sa chaîne Youtube, sa présentation de soi dans la rubrique « À propos » est la suivante : « Kim', 22 ans, suisse et graphiste. Passionnée, je joue aux jeux vidéos [*sic*] depuis ma plus tendre enfance. Je vous propose une chaîne de Multi-Gaming et à l'écoute de la communauté. Le mot-clé restant "FUN" \o/ Retrouvez moi sur www.twitch.tv/pixelle_ pour du direct ! ». Accès : <https://www.youtube.com/user/pixelleuse/about>, consulté le 20/09/2017.

enregistre ses *streams* de parties de jeu vidéo en direct. *Youtubeuse*, parce qu'elle dépose sur cette plateforme ses vidéos Twitch.tv tout en créant du contenu propre à sa chaîne Youtube.

Durant deux ans, de 2014 à 2016, Pixelle aura recruté progressivement sa communauté d'abonnés et de téléspectateurs en multipliant ses présences sur les médias sociaux⁵. Dit autrement, elle a développé sa présence transmédiatique sur internet⁶ en tentant d'acquérir un style qui lui était propre⁷. Deux injonctions sont souvent prônées par la littérature du marketing digital dans le recrutement et la fidélisation de la communauté :

1. La personne qui *stream* doit développer une attitude unique et une *persona* en tant que joueur⁸. Pixelle produit des vidéos qui consistent pour une bonne part à jouer à des jeux pour la première fois : elle découvre et fait éventuellement découvrir à ses téléspectateurs des jeux qu'elle ne connaît pas. L'audience peut dès lors la suivre dans sa prise en main du jeu et de ses potentialités, ainsi que dans l'évaluation qu'elle en fait à mesure qu'elle le teste.
2. La personne qui *stream* doit prendre en compte la communauté dans ses parties⁹. Rainforest Scully-Blaker et *al.* considèrent le *live streaming* comme un « jeu en tandem » où le public participe jusqu'à un certain point au déroulement de la situation¹⁰. Les auteurs opposent deux concepts de cette dimension participative : d'un côté le *streamer* joue « avec » son public, interagit, discute en situation, etc. D'un autre côté, le *streamer* joue « pour » son public, effectuant davantage une performance sportive et ludique sans prendre réellement en compte des commentaires et suggestions en *live* [137] des téléspectateurs. Pour Rainforest

⁵ Elle dispose de comptes sur Twitch.tv, Youtube, Facebook, Instagram, Twitter et Snapchat. Il sera souvent fait mention de ces présences dans l'article.

⁶ Henry Jenkins, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, A. Colin, Paris, 2006.

⁷ Manuel Boutet, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* (173-174), 2012, p. 207-234.

⁸ Anthony J. Pellicone et June Ahn, « The Game of Performing Play: Understanding Streaming As Cultural Production ». In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2017, p. 4863–4874.

⁹ Christopher Bingham, « An Ethnography of Twitch Streamers: Negotiating Professionalism in New Media Content Creation », University of Oklahoma, Norman, 2017.

¹⁰ Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », in *Hawaii International Conference on System Sciences 2017 (HICSS-50)*, 2017. Accès: http://aisel.aisnet.org/hicss-50/dsm/games_and_gaming/4.

Scully-Blaker et *al.*, plus un *streameur* a d'abonnés, plus il sera enclin à se cantonner au jeu « pour » son public¹¹.

Ces injonctions méritent d'être explorées en prenant en compte deux dimensions. La première dimension est de sensibilité ethnographique : comment s'organise la situation particulière dans les vidéos de Pixelle ? Le recours aux méthodes ethnographiques se justifie par l'aspect expérimental de la présence transmédiatique de la *streameuse* : la création de chaînes puis la diffusion de parties en direct n'ont rien d'évident *a priori*. En effet, par bien des égards, la création de la chaîne et la production de vidéos par Pixelle s'apparentent à un processus d'apprentissage modeste et tâtonnant. Cela rend l'analyse de sa présence web d'autant plus intéressante que la plupart des travaux académiques dédiés au *live streaming* se focalisent sur les chaînes importantes ou sur les joueurs professionnels. L'autre dimension est énonciative¹². Elle consiste à produire une analyse de la présence transmédiatique de la *streameuse*. Ainsi, on se demandera qui prend en charge le sens du discours, et en quelle qualité (l'énonciateur). Expliciter l'énonciateur revient du même coup à expliciter aussi à quel titre ce discours s'adresse à son public implicite (le destinataire). Pour répondre à ces questions, on examine ce qui est dit. On distinguera ainsi deux niveaux du discours : l'énoncé (ce qui est dit) et l'énonciation (les modalités du dire)¹³.

L'article se fonde sur les vidéos déposées par Pixelle sur sa chaîne Youtube, soit trente vidéos au total. Les premières vidéos consistent en des morceaux choisis de ses *streams* effectués sur sa chaîne Twitch.tv et durent entre une et dix minutes. Puis, d'autres vidéos disponibles sont de longs extraits, nommés [Rediff] ou [Replay], qui durent entre une et quatre heures. Enfin, Pixelle a créé quelques vidéos spécifiques pour sa chaîne Youtube, qui suivent les codes en vigueur, comme par exemple une vidéo d'*unboxing* d'un jeu vidéo reçu. L'étude de cas se base principalement sur les premiers pas effectués sur certains jeux, [138] comme autant de moments privilégiés au fil desquels le « style »

¹¹ Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

¹² Jean Widmer, « Introduction », In *Mémoire collective et pouvoirs symboliques : l'affaire dite des fonds juifs et de l'or nazi dans le discours social en Suisse, 1995-1997*, édité par Jean Widmer et Cédric Terzi, Université de Fribourg, Fribourg, 1999, p. 7-14.

¹³ Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », In *Les médias : expériences et recherches actuelles*, IREP, Paris, 1985.

de Pixelle résulte en un accomplissement pratique¹⁴ ou dans des séquences de « jeu en tandem »¹⁵.

L'analyse vise à répondre à deux objectifs. Premièrement, on entend restituer la manière dont Pixelle configure sa page Youtube et ses récits-vidéos dans un contexte plus large de recrutement d'une communauté à travers différents canaux (*cross channel community building*)¹⁶. Dit autrement, quel est le « contrat de lecture » proposé par la présence transmédiate de Pixelle et quelles sont ses spécificités sur Youtube ? Ce point est traité dans la partie « Expérimenter des jeux sans se prendre au sérieux ». Deuxièmement, l'article décrit quelques dimensions d'une activité collaborative et complexe : la gestion de *live streaming*. La *streameuse* entend valoriser les moments passés ensemble avec sa communauté. C'est pourquoi elle joue « avec » en lui permettant d'assister à ses premières entrées « en jeu ». L'enjeu consiste à regarder comment les situations se développent et, au-delà, comment Pixelle y répond, surtout lorsqu'elles lui échappent. Enfin, il convient de tenir compte de sa manière de prendre en compte son public grâce à l'interaction, et notamment de sa manière de répondre à des demandes contrariantes adressées à son encontre.

Expérimenter des jeux sans se prendre au sérieux : configuration d'une présence transmédiate

Ce chapitre s'intéresse à la configuration de la présence transmédiate de Pixelle sur internet. On l'a vu, celle-ci dispose de nombreux

¹⁴ Harold Garfinkel, *Recherches en ethnométhodologie*, PUF - Presses universitaires de France, Paris, 1967.

¹⁵ Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

¹⁶ Par bien des aspects, le recrutement d'une communauté de téléspectateurs de *live streaming* ressemble à un travail de community management. À ce propos, on lira les travaux de Thomas Jammet : Thomas Jammet, « Au service du client, au nom de la communauté », *Réseaux*, n° 190-191, 2015, p. 73-98 ; Thomas Jammet, « Mettre le web social au service des marques : une sociologie pragmatique du community management en France », Université de Paris-Est Marne-la-Vallée, Paris, 2016.

[139] comptes sur les médias sociaux. Elle exploite leurs différents dispositifs, de la rubrique « À propos » à l'image de couverture, pour :

- Définir qui elle est et ce qu'elle propose. La « présentation de soi »¹⁷ peut être plus ou moins élaborée selon les plateformes. Par exemple, la page d'accueil de sa chaîne Twitch.tv informe par exemple des types de jeux auxquels elle joue (image de couverture), de la configuration de son PC, des règles à respecter sur sa chaîne, des modalités de soutien financier (dons). Elle fournit également une présentation biographique « hors jeu »¹⁸ qui mentionne aussi bien son métier, son pays de résidence que sa passion pour le *cosplay*. Enfin, les internautes apprennent que Pixelle leur propose du contenu « fun »¹⁹ et du « divertissement »²⁰.
- Informer de sa présence sur d'autres médias sociaux et favoriser ainsi le recrutement entre canaux (*cross channel*) de sa communauté. Par exemple, l'image de couverture de sa page Facebook renseigne les identifiants de ses chaînes Twitch.tv et Youtube, ainsi que l'adresse de son compte Twitter.
- Hiérarchiser ses présences sur les médias sociaux en redirigeant les internautes vers son compte Twitch.tv, peu importe le média social choisi à l'origine. Le *live streaming* sur cette plateforme est le cœur d'activités de Pixelle. Les autres comptes, quelles que soient leurs spécificités, sont là comme des moyens pour faire venir le public sur sa chaîne Twitch.tv. Partant, on observe une « convergence synergétique » des présences de Pixelle vers la plateforme de *live streaming*²¹.

Généralement, la narration transmédiate contient trois éléments²². Premièrement, elle est considérée comme transmédiate lorsqu'un contenu est développé sur différents médias de manière distincte.

¹⁷ Erving Goffman, *La présentation de soi*, La mise en scène de la vie quotidienne 1, Editions de Minuit, Paris, 1956.

¹⁸ Vinciane Zabban, « Hors jeu ? » *Terrains & travaux*, n° 15, 2009, p. 81-104.

¹⁹ Tel que présenté sous la rubrique « À propos » de sa chaîne Youtube : « [...] Le mot-clé restant « FUN » \o/ [...] » Accès : <https://www.youtube.com/user/pixelleuse/about>, consulté le 20/09/2017.

²⁰ Rubrique « À propos » de la page Facebook de Pixelle. Accès : https://www.facebook.com/pg/PixelleStream/about/?ref=page_internal, consulté le 30/09/2017.

²¹ Henry Jenkins, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, *op. cit.*

²² Olivier Servais et Sarah Sepulchre, « Towards an Ordinary Transmedia Use: A French Speaker's Transmedia Use of Worlds in Game of Thrones MMORPG and Series », *M/C Journal [en ligne]*, vol. 21 (1), 2018.

[140] Deuxièmement, la narration transmédiate est supposée créer un univers riche (« *worldmaking* »). Troisièmement, il revient aux internautes de reconstituer la narration produite sur les différentes plateformes pour en faire un tout unifié. On constate dans le cas de Pixelle que l'emploi des différents médias à sa disposition sert principalement à faire converger les internautes vers sa chaîne Twitch.tv : les contenus sont dupliqués de cette plateforme plus que spécifiquement conçus pour chaque plateforme. Sa chaîne Youtube en est un parfait exemple.

La chaîne Youtube comme point de convergence vers Twitch.tv

Compte tenu des remarques formulées ci-dessus, il faut prendre en compte le fait que la chaîne Youtube de Pixelle est à la fois un espace de stockage de *live streamings* antérieurs, une invitation à s'abonner à sa chaîne Twitch.tv et un répertoire de vidéos spécifiques à ce média social. Les trente vidéos de la chaîne Youtube de Pixelle sont composées pour la plupart de montages de *live streamings* sur Twitch.tv (comme celles catégorisées [Replay] ou [Rediff]). On distingue néanmoins du contenu qui s'écarte de ce premier corpus : une vidéo *vlog* d'un voyage d'une semaine au Portugal²³, deux vidéos d'*unboxing* ainsi qu'une vidéo de décoration de sapin de Noël (« [Epic] Sapin de Noël Simulator »²⁴). Ces contenus servent principalement à remercier et à fidéliser la communauté (*Unbox* d'un colis envoyé d'une abonnée²⁵ ; *vlog* au Portugal et décoration du sapin de Noël). Ils permettent également d'annoncer la découverte d'un nouveau jeu en *live* après avoir déballé le contenu du coffret collector (*Unbox* du coffret collector de *Fallout 4*²⁶). Il convient de préciser que le *vlogging* et l'*unboxing* étaient deux formats davantage pratiqués sur Youtube que sur Twitch.tv au moment où Pixelle réalisait ce type d'exercices²⁷.

²³ Pixelle, « [vlog] Portugal - Lisbonne, Leiria, Nazaré », *Youtube*, 13 octobre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=J-agwfDPwSk>, consulté le 20/08/2017.

²⁴ Pixelle, « [Epic] Sapin de Noël Simulator », *Youtube*, 13 décembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=3tCySFcJ76k>, consulté le 03/10/2017.

²⁵ Pixelle, « [Unbox] Eventrage de colis d'une abo Pittdemon », *Youtube*, 3 février 2016. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=DVW0Nz0ffKM>, consulté le 20/08/2017.

²⁶ Pixelle, « [Unbox] Collector de Fallout 4, unboxing et impressions », *Youtube*, 30 novembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=IDA41AIWjTY&t=4s>, consulté le 01/10/2017.

²⁷ Vincent Manilève, *YouTube derrière les écrans : ses artistes, ses héros, ses escrocs*, Lemieux éditeur, Paris, 2018.

[141] Contrat de lecture complice et ludique

Suite à l'analyse de la configuration de la présence transmédiatique de Pixelle, et plus particulièrement de sa chaîne Youtube présentée, il devient profitable d'envisager qu'un « contrat de lecture »²⁸ puisse se constituer entre un support médiatique et son public : « Le discours du support, d'un côté, ses lecteurs, de l'autre, sont les deux parties entre lesquelles se noue, comme dans tout contrat, un lien, ici la lecture »²⁹. Dans le cas qui nous intéresse, le contrat de lecture est institué, d'une part par les contraintes techniques et le design des différentes plateformes employées, d'autre part par les choix énonciatifs de Pixelle : « un discours construit une certaine image de celui qui parle (l'énonciateur [ici Pixelle]), une certaine image de celui à qui on parle (le destinataire) et, par conséquent, un lien entre ces places »³⁰. Le public reçoit des contenus toujours « pris en charge » par une structure énonciative où Pixelle (l'énonciatrice) lui parle et où une place précise lui est proposée en tant que destinataire. Il peut même se voir offrir un programme d'actions dans un système interactif (vues, possibilité de cliquer sur des liens, dons, interactions dans le jeu).

On observe qu'un contrat de lecture global encadre la présence transmédiatique de Pixelle sur internet, autant que des micro-variations de cette présence, selon la plateforme sociale utilisée. Par exemple, ses vidéos sur Youtube, lorsqu'il s'agit de témoignages visuels de *live streamings* passés, ont pour objectif de faire venir le public sur la chaîne Twitch.tv, où il peut réagir en direct, faire des dons, intervenir dans le déroulement du jeu. Les commentaires laissés sous les vidéos étudiées attestent de la place prise par le public et des actions attendues : « mince, j'ai raté le *live* », etc. En somme, les énoncés et l'énonciation varient légèrement d'un compte média social à un autre, pour respecter les bonnes pratiques en vigueur. La constitution d'une communauté à travers différents canaux de communication passe ici par une diversification, légère, des énonciations « locales ». Pour autant, deux invariants parcourent les manières

²⁸ Considérant qu'une page web Youtube est un « texte multimodal » qui peut être lu, tel que présenté précédemment à la note de bas de page n°4. A propos d'une page Youtube comme texte multimodal, voir Phil Benson, *The discourse of Youtube: multimodal text in a global context*, Routledge, Londres, 2017.

²⁹ Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », *op. cit.*, p. 206.

³⁰ *Ibid.*, p. 207.

[142] de montrer les différentes facettes de Pixelle : cette dernière se veut complice³¹ (« compte à l'écoute de la communauté ») et divertissante (« [...] Le mot-clé restant FUN \o/ [...] »). Ces deux qualités ressemblent à ce que les internautes recherchent généralement lorsqu'ils visionnent des *live streams*. D'une part, pour Hamilton *et al.*, les spectateurs apprécient la possibilité d'intervenir durant les captations³². D'autre part, l'aspect spectaculaire (ce que Pixelle appelle le « FUN ») d'un *live stream* constitue une des raisons centrales du visionnage³³ et de l'évaluation de ce qui a été produit³⁴.

Enfin, les commentaires laissés par le public indiquent les raisons pour lesquelles les téléspectateurs viennent voir Pixelle, que ce soit des commentaires faits en direct dans le *chat* de Twitch.tv ou qu'ils soient postés en différé sous les vidéos Youtube ou sur d'autres comptes médias sociaux. Ces commentaires sont autant de manifestations d'une éventuelle acceptation de la place proposée comme destinataire par l'énonciatrice. Le refus éventuel de prendre cette place se manifeste de différentes manières. De la sorte, le contrat de lecture peut être renégocié en situation, au cours des *live streamings*. On verra plus loin que la complicité et le divertissement ne fonctionnent que jusqu'à un certain point. Lorsque le public se divertit au profit de Pixelle ou qu'il réclame des gratifications offensantes, les relations se crispent. Néanmoins, la connivence avec son public est au centre des activités de prédilection de Pixelle, notamment lorsqu'elle expérimente un jeu pour la première fois.

³¹ Ce contrat de complicité (Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », *op. cit.*, p. 213) se retrouve notamment dans certains titres de vidéos Youtube, comme celle nommée Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », *Youtube*, 6 septembre 2015. Accès : https://www.youtube.com/watch?v=lbFQijNRL_o, consulté le 23/05/2017.

³² William A. Hamilton, Oliver Garretson et Andruïd Kerne, « Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play Within Live Mixed Media », *op. cit.*

³³ Voir notamment : Max Sjöblom et Juho Hamari, « Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users », *Computers in Human Behavior*, 75, 2017, p. 985-996 ; Thomas Smith, Marianna Obrist et Peter Wright, « Live-streaming Changes the (Video) Game ». In *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, 2013, p. 131-138.

³⁴ David Surman, « Pleasure, Spectacle and Reward in Capcom's Street Fighter Series », In *Videogame, Player, Text*, édité par Tanya Kryzwinska et Barry Atkins, Wallflower Press, London, 2007, p. 204-221.

[143] « On va découvrir tout cela tous ensemble » : premières entrées en jeu

Les vidéos de *live streaming* de Pixelle sont traversées par la même volonté d'expérimenter un jeu pour la première fois, tout du moins celles initialement déposées sur sa chaîne Youtube. Si chacun des jeux procure une « expérience virtuelle » différente³⁵, à savoir « ce que les mondes numériques font et font faire à leurs habitants, comment ils sont vécus, quelles significations ils produisent, quels savoirs et compétences ils mobilisent »³⁶, ils ont en commun l'*accountability* de leur expérience³⁷ : on peut décrire ce qui les constitue, de façon intelligible, en leur donnant du sens. On s'intéresse donc ici à ce que Pixelle va montrer de ses « explorations curieuses »³⁸, comme situations phénoménalement riches, ainsi qu'au sens qu'elle semble attribuer lorsqu'elle est « confrontée à un chaos informationnel » dans le cadre d'une nouvelle expérience ludique³⁹. On sera attentif à la manière dont elle interagit avec les éléments visuels, textuels et narratifs de son environnement ludique⁴⁰. Ceci fournit un précieux témoignage de l'*accountability* spécifique de la situation faite par la *streameuse* : ce qu'elle juge bon de dire et d'explicitier en situation, à toutes fins pratiques, produit une *accountability* parmi d'autres, sous forme d'un commentaire divertissant et un peu décalé. Pixelle montre dans ces vidéos que ses entrées de jeu sont souvent constituées d'événements moralement contestables, ou, pour le moins, qui comportent ce que Miguel Sicart appelle des dilemmes moraux⁴¹. On détaillera deux événements de ce type, l'un que Pixelle subit dans *Fallout 4*, l'autre qu'elle initie dans le mode

³⁵ Vincent Berry, *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012.

³⁶ *Ibid.*, p. 22.

³⁷ Harold Garfinkel, *Recherches en ethnométhodologie*, *op. cit.*

³⁸ Nicolas Auray et Bruno Vétel, « La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montée en compétence », In *L'alerte ou l'enquête: une sociologie pragmatique du numérique* par Nicolas Auray, Presses des Mines, Paris, 2016.

³⁹ Vinciane Zabban, « Hors jeu ? », *op. cit.*, p. 85.

⁴⁰ *Ibidem.*

⁴¹ Miguel Sicart, « Moral Dilemmas in Computer Games », *Design Issues*, vol. 29 (3), 2013, p. 28-37.

[144] de jeu *DarkRP* dans *Garry's Mod*. Si subir et initier supposent deux modes d'engagement⁴² dans le jeu très différents qui doivent être performés par des actions⁴³, la texture morale de ces situations semble ne porter à aucune sorte de conséquence. Enfin, on observera la relation ambivalente, mi-sérieuse mi-ironique, résultant autant de ce que fait Pixelle dans le jeu que dans la discussion avec son public.

Meurtre et rapt dans *Fallout 4*

La vidéo Youtube « **【Let's play】** Découverte de *Fallout 4* »⁴⁴ est un montage des quatre premières heures de jeu qu'effectue Pixelle dans le dernier opus de la série des *Fallout*⁴⁵. L'appellation « Let's play » dans le titre de la vidéo indique dès le départ que celle-ci emprunte un format vidéographique particulier. En effet, les vidéos « Let's play » sont fréquentes sur les plateformes de *live streaming* et adoptent un format qui documente la découverte subjective d'un jeu vidéo par un joueur. Cette découverte s'accompagne souvent des commentaires que formule le joueur à propos de ce qu'il expérimente⁴⁶. Dans cette vidéo, Pixelle alterne entre deux « positions », soit ce qu'Erving Goffman qualifie de *footings*⁴⁷ : elle oscille entre le jeu de rôle

⁴² Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011.

⁴³ Maude Bonenfant et Dominique Arsenault, « Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques [en ligne]*, 2016, nn.

⁴⁴ Pixelle, « **【Let's play】** Découverte de *Fallout 4* », Youtube, 5 décembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=1ogzjR68Wz0>, consulté le 20/09/2017.

⁴⁵ *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) est un jeu de rôle d'action qui se déroule dans l'univers post-apocalyptique de la région de Boston, Massachussets, en 2287. L'environnement de jeu est un monde ouvert peuplé de personnages non-joueurs humains et robotisés, ainsi que des créatures hostiles. Cet opus de la série *Fallout* contient un système de dialogue dynamique contenant plus de 110'000 lignes de dialogue. Le joueur peut à tout moment commencer et interrompre un dialogue avec des personnages non-joueurs qui peuplent le jeu.

⁴⁶ Boris Urbas, « Mémoires d'une culture vidéoludique sur la plateforme Youtube. Expériences de vidéastes amateurs et patrimonialisation du jeu vidéo », *Les cahiers du numérique*, vol. 12 (3), 2016, p. 93-114.

⁴⁷ Erving Goffman, *Façons de parler*, Editions de Minuit, Paris, 1981.

[145] lorsqu'elle dialogue avec les personnages non-joueurs⁴⁸ et le commentaire lorsqu'elle émet des observations en lien avec le jeu.

Pixelle choisit de montrer une séquence centrale de la narration de *Fallout 4*. Nous sommes dans les premières minutes de jeu. Après avoir survécu à une attaque nucléaire, le personnage-joueur contrôlé par Pixelle, Kim, son mari Nate et leur nouveau-né Shaun, sont placés dans des cellules de cryogénéisation installées dans un bunker géré par une entreprise para-étatique du nom de Vault Tec. Nate et Shaun sont installés dans une cellule face à celle de Kim. Au terme du processus de cryogénéisation, au réveil, on voit des « personnages mystérieux » subtiliser Shaun, le nouveau-né, et abattre Nate d'une balle dans la tête, telle que la capture d'écran ci-dessous le montre (figure 1).



Fig 1. – Le personnage de Kim assiste à la première personne, impuissant, au meurtre de son mari et au rapt de son enfant (Fallout 4, 2015). En bas de l'écran, à gauche, Pixelle réagit à la scène.

Le meurtre du mari de Kim et le rapt du bébé laissent Pixelle bouche-bée. Elle va juger utile d'explicitier ses réactions à son public, tout d'abord par un trait d'humour noir (« Bon ben maintenant, j'ai plus qu'à en trouver un aux yeux bleus »). La proposition fait référence à une remarque qu'elle a faite plus tôt, lors de la configuration de la partie, lorsqu'elle a constaté qu'elle ne pouvait pas choisir la couleur

⁴⁸ À savoir des personnages gérés par le programme du jeu.

[146] des yeux de Nate. Elle joue ensuite la consternation : « C'est horrible... C'est horrible ! », puis elle condamne moralement l'acte en insultant les « mystérieux personnages » responsables du meurtre (« oh ! les fils ! »). Plus tard, elle en vient à évaluer, sidérée, le choix scénaristique de la séquence du jeu, lorsqu'elle dit : « Pis ça y est, genre ils m'ont réveillé juste pour que je voie ça, quoi, super ! ». Sa réaction peut être comprise comme une instruction de lecture morale⁴⁹ : jouer l'indignation de manière plus ou moins engagée reste ludique dans le cadre secondaire du jeu⁵⁰.

Vol de voiture dans le mode de jeu *DarkRP* de *Garry's Mod*

Dans notre deuxième exemple, Pixelle murmure à son co-équipier de jeu, Jack Enilow : « Viens, monte, viens, viens. Je sais pas conduire, mais viens, viens, monte », juste après qu'elle a découvert l'univers *DarkRP* de *Garry's Mod*⁵¹. Les deux personnages s'approchent d'une voiture stationnée sur un parking et tentent de la subtiliser, alors que son propriétaire, un personnage-joueur, se trouve visiblement à côté. Celui-ci, se rendant compte qu'on cherche à ravir sa voiture et proteste avec véhémence, attirant ainsi d'autres personnages-joueurs environnants⁵². Pixelle va se défendre de son acte en feignant l'ignorance et en prenant un accent que l'on pourrait qualifier peu subtilement de méditerranéen : « [rire] oh non, qu'est-ce que [jε] fais, [jε] rien fait, [jε] sais pas très bien conduire [rire] ». La stratégie de réparation employée par Pixelle pour

⁴⁹ Alain Bovet, Philippe Sormani et Cédric Terzi, « The Televisual Accountability of Reality Tv: The Visual Morality of Musical Performances in Talent Shows », In *Studies of video practices : video at work*, édité par Mathias Broth, Eric Laurier et Lorenza Mondada, Routledge, New York, 2014.

⁵⁰ Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Editions de Minuit, Paris, 1974.

⁵¹ *DarkRP* est un mode de jeu dans *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2004), qui est un jeu vidéo « bac à sable », où le joueur est libre de créer et de manipuler n'importe quel objet. *DarkRP* a pour décor une simulation de la vie urbaine nord-américaine.

Pixelle, « **【Garry's Mod】 DarkRP - Voleuse “Cé ma vouature ! Yé sui disolé”** », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : https://www.youtube.com/watch?v=v_nuKpBNPGs, consulté le 23/05/2017.

⁵² Le jeu *Garry's Mod* dispose d'un *chat* vocal qui fonctionne avec micro. Lorsqu'un personnage-joueur parle, les autres personnages-joueurs à proximité l'entendent.

[147] essayer de se sortir de cette situation et de rétablir l'ordre consiste à jouer un rôle, à faire semblant d'être une étrangère ignare. Plutôt que de se limiter à émettre des commentaires à destination de son public, Pixelle communique ici avec les joueurs co-présents dans le jeu sous la forme d'un jeu de rôle à distance. En fin de séquence, une fois la situation décantée, elle adresse à son co-équipier et à son public une évaluation mi-perplexe, mi-amusée de la situation : « [rire] mais c'est quoi ce serveur ? je sais pas quoi dire [rire] ». Face à la protestation du propriétaire de la voiture et l'arrivée d'autres personnages-joueurs, la *streameuse* a choisi de faire l'idiote pour ne pas devoir rendre des comptes. De nouveau, d'autres *accountabilities* auraient été envisageables dans une telle situation, comme assumer son acte ou tenter de dérober malgré tout la voiture.

Valoriser le temps passé ensemble : le *live streaming* comme expérience ludique ultime

La configuration de la présence transmédiatique de Pixelle ainsi que l'analyse de ses premiers pas dans des jeux vidéo démontrent que la vraie expérience qu'elle propose serait le *live streaming* sur Twitch.tv. Cette expérience a une sorte de dimension exclusive⁵³, puisqu'elle est circonstanciée en temps (le temps du *live streaming*) et en lieu (sur Twitch.tv). Cette stratégie est explicite : elle s'expose aussi bien dans le dispositif des différents comptes médias sociaux de Pixelle, que durant les *live* ou sein de la description de vidéos Youtube et des commentaires laissés par les internautes *a posteriori*. L'expérience ludique produite consiste, qui plus est, en une performance qui est réalisée face à la caméra par la *streameuse* à mesure qu'elle entre dans le jeu (ce qu'elle accomplit

⁵³ La notion d'expérience s'appuie autant sur la philosophie pragmatiste de John Dewey, soit une « question d'exercice répété et de ses effets » qu'il faut vivre, que sur les écrits de Mathieu Tricot, pour qui « les jeux vidéo sont des expériences instrumentées » : John Dewey, *L'art comme expérience*, Gallimard, Paris, 1934; Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.* Ainsi, le *live stream* de Pixelle constitue une expérience ludique dans le sens où cette dernière a pour objectif de faire vivre une expérience plaisante à son public et à elle-même, tout en employant, pour ce faire, le medium de la captation de jeu vidéo.

[148] via sa manette ou son clavier)⁵⁴, performance qui se poursuit dans la gestion des relations via le *chat*.

« Vous ne loupez plus rien » : les moments forts de Twitch.tv sont sur Youtube

Ainsi que nous l'avons remarqué, Pixelle emploie Youtube comme caisse de résonance et comme espace de stockage ; la plateforme lui permet donc d'annoncer ou de faire un compte rendu de ses *live streamings*. Elle utilise notamment la « vidéo en une » sur sa page d'accueil afin de convaincre son public de la nécessité de la rejoindre pour vivre « les moments les plus intenses que nous avons vécu en direct lors de mes diffusions sur Twitch ». Certaines descriptions de vidéos et certains commentaires des téléspectateurs formulés *a posteriori* attestent également du caractère exceptionnel de l'expérience médiée de Twitch.tv via la vidéo Youtube. On retrouve une structure équivalente dans une vidéo annoncée comme un « moment fort » et grâce à laquelle Pixelle remercie sa communauté naissante en faisant une galipette pendant un *live stream* du jeu *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013)⁵⁵. Elle feint de s'indigner (« sérieux, vous me faites faire n'importe quoi, les mecs... ») et de faire une roulade (« Aïe-oh, mon dos ! Mon dos, il a craqué... »). Force est de constater que c'est le public présent durant le *live stream* qui a choisi ce gage. Ainsi, il peut dans un premier temps assister en exclusivité à la galipette. Les réactions des téléspectateurs en direct oscillent entre moqueries (« la galipette... la galipette !!!! ») et félicitations feintes (« gg lol »). Un internaute, réalisant ce qu'il a manqué en *live*, laissera un commentaire déçu sous la vidéo Youtube. Ainsi, il semble bien que l'énonciatrice et certains destinataires sur Youtube soient d'accord sur le caractère central du *live streaming* sur Twitch.tv : l'essentiel est de partager une expérience « fun » ou même simplement du temps ensemble⁵⁶. L'importance accor-

⁵⁴ « Être regardé et regarder » sont des aspects centraux du *live streaming* vidéoludique, selon Nicholas Taylor ou encore Clara Fernandez-Vara : Nicholas Taylor, « Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports », *Convergence*, vol. 22 (2), 2016, p. 115-130 ; Clara Fernandez-Vara, « Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance ». *MIT Web Domain [en ligne]*, 2009. Accès : <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100276>, consulté le 28/05/2019.

⁵⁵ Pixelle, « **【DayZ】** Une galipette, 300 followers et un don », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=4IHHEE0S5VIU>, consulté le 30/09/2017.

⁵⁶ On notera que les vidéos les plus récentes de Pixelle, qui contiennent de longs segments de *live streams*, comportent une phase introductive où Pixelle passe du temps à attendre que suffisamment de

[149] dée à la gestion de ce lien, qui, par maints égards, ressemble au mode énonciatif de la « vanne » et de la moquerie employés par des garçons⁵⁷, est analysée dans la partie suivante.

Prendre en compte la communauté

On l'a vu, gérer un *live stream* est une multi-activité complexe, tant la personne qui est aux commandes doit se soucier de sa performance dans le jeu comme des interactions que celle-ci permet dans le jeu et avec son public. La prise en compte pratique et verbale de ce dernier fait le cœur des vidéos de Pixelle. On distingue deux aspects de la considération portée à la communauté. Premièrement, les téléspectateurs sont parfois inclus dans les choix faits dans le jeu. Deuxièmement, on revient sur la gestion interactionnelle de la communauté durant les *lives*. Au-delà, une majorité de cette communauté semble traversée par l'envie de contrarier Pixelle pendant ses parties de jeu. Ces différentes dimensions permettent de déceler quelles sont les « techniques relationnelles »⁵⁸ que Pixelle mobilise en situation, de manière expérimentale.

Choice Chamber : subir les gages et les choix du public

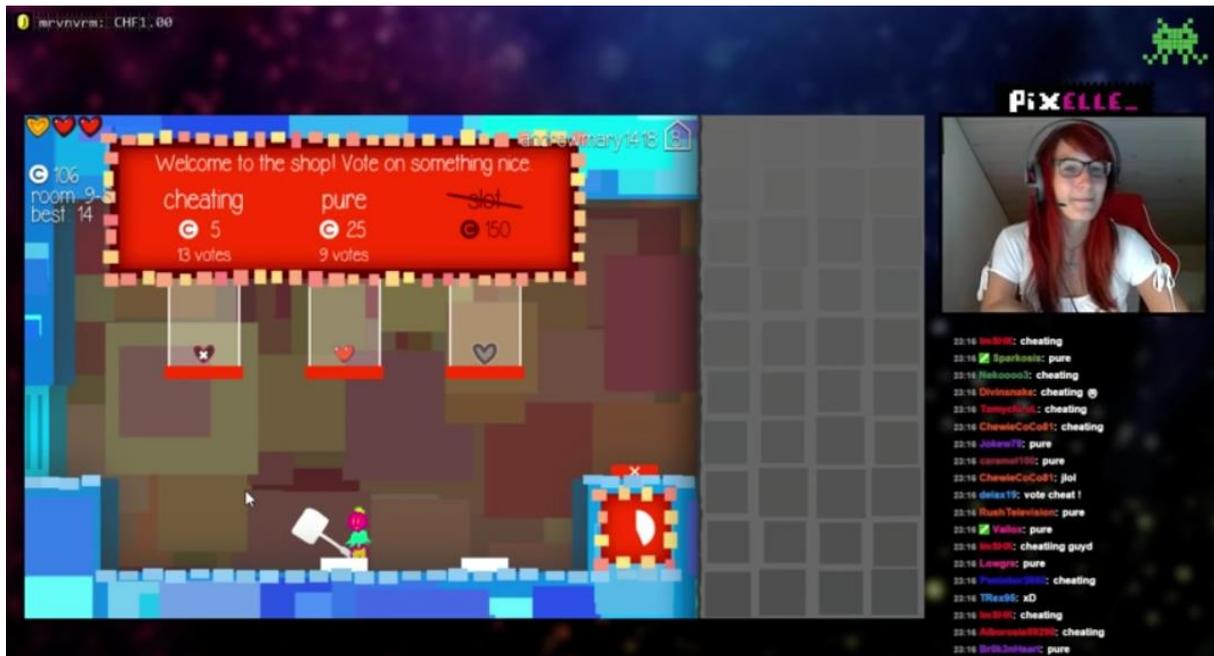
Choice Chamber est un jeu qui se co-construit entre le *streameur* et ses abonnés sur Twitch.tv. Ceux-ci peuvent par exemple décider par *chat* du choix des armes, des *boosts* et des obstacles qui peuplent les différentes salles du jeu. Pixelle découvre ce jeu et son dispositif participatif dans la vidéo « **【 Choice Chamber】 Vous faites le jeu !** »⁵⁹ et rend compte de cette découverte à son public. La séquence suivante consiste en un vote proposé aux téléspectateurs pour obtenir un bonus ou un malus (figure 2).

téléspectateurs soient connectés. Ces moments sont centraux pour travailler le lien qu'elle entretient avec ses fans, puisqu'elle demande des nouvelles à sa communauté et réagit aux nouvelles partagées.

⁵⁷ Dominique Pasquier, *Cultures lycéennes: la tyrannie de la majorité*, Autrement, Paris, 2005.

⁵⁸ Franck Cochoy, « Du lien au cœur de l'échange », *Sciences de la Société*, n° 73, 2008, p. 105-126.

⁵⁹ Pixelle, « **【Choice Chamber】 Vous faites le jeu !** », *vidéo citée*.



[150] **Fig 2.** – « Welcome to the shop » : les téléspectateurs votent textuellement via le chat pour booster le personnage de Pixelle. Le vote est chronométré, comme illustré en bas de la capture d'écran.

L'interaction entourant le vote ressemble à une conversation en ce qu'il mobilise des séquences Initiative-Réponse-Feedback⁶⁰, comme l'échange ci-dessous⁶¹ l'illustre parfaitement :

Initiative (I) de Pixelle : « je vous laisse voter, vous pouvez voter entre *cheating*, le cœur *cheaté*, le cœur pur ou bien le *slot*, mais j'ai pas assez d'argent pour le *slot* donc il faudra choisir entre le *cheaté* et... ah mais *cheaté*, en fait, ça va m'enlever un cœur... »

Réponse (R) : Les téléspectateurs tapent en grande majorité « *cheating* »

Feedback de Pixelle : « non non non non non ! non, non, votez pas *cheaté* ! Votez *pure* ! P-U-R-E, s'il vous plait. S'il vous plait, écrivez tous « *pure* », p-u-r-e. Merci ! »

Réponse : Quelques personnes votent « *pure* », mais la majorité des votes penche pour « *cheating* »

Feedback de Pixelle : « Non, non, non, non, arrêtez, votez pas [rire] y'en a cinq qui ont voté *cheaté* – *Pure* ! Non, pas *cheating*, non ça va m'enlever un cœur, vous comprenez pas ! Vous comprenez pas ! Non mais si j'ai que deux cœurs je

⁶⁰ John McHardy Sinclair et R. M. Coulthard, *Towards an analysis of discourse: the English used by teachers and pupils*, Oxford University Press, London, 1975.

⁶¹ Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », vidéo citée.

vais de nouveau mourir et tout recommencer... Moi ça m'embête pas, hein, mais euh... » (sic).

[151] On constate dans cet extrait que les *feedbacks* de Pixelle fonctionnent comme des initiatives en ce qu'ils génèrent des réponses variées de la part des interactants. Le mécontentement de Pixelle accentue le choix de ses derniers d'aller à l'encontre de ses prescriptions pour lui imposer des gages. La contrarier semble être la structure de préférence des réponses des abonnés. Pourquoi s'inflige-t-elle cela ? Premièrement, on retrouve ici sa relation ambivalente, mi-sérieuse et mi-ironique, à ce qu'elle fait, et, partant, à son public. Le contrat de lecture de sa présence en ligne suppose ainsi être à l'écoute de la communauté. Deuxièmement, le cadre du jeu, en tant que cadre secondaire⁶², permet que gages et provocations soient tolérés⁶³. S'amuser, pour une partie du public, c'est embêter Pixelle.

« Merci, mais je ne *twerke* pas » : gestion des interactions durant le *live streaming*

Produire un *stream* en direct requiert de nombreuses compétences techniques et relationnelles. On observe que Pixelle progresse dans la gestion de sa communauté durant ses *lives*. Elle a appris à répondre aux commentaires dans le *chat* de Twitch.tv, à remercier les nouveaux abonnés ainsi que ceux qui formulent une promesse de dons. A ses débuts en tant que *streameuse*, Pixelle ne consulte que rarement le *chat* lorsqu'elle joue, comme l'atteste cet exemple repris d'un premier *live*⁶⁴ : « j'suis désolée... c'est trop... si je t'ai foutu un vent, je suis navrée, y'a tellement de gens qui me regardent j'ai pas l'habitude faut vraiment me pardonner. »⁶⁵. Puis, progressivement, sa gestion des interactions devient de plus en plus coordonnée. Mais au-delà de la fluidité des réponses faites aux interventions de la communauté, il est intéressant de s'arrêter sur la réaction de Pixelle à certaines demandes problématiques. Ainsi, lors d'un *live streaming*, Pixelle reprend les commentaires du *chat* pour

⁶² Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, *op. cit.*

⁶³ Vincent Berry, *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, *op. cit.*, p. 121.

⁶⁴ Pixelle, « **【Garry's Mod】** DarkRP - Voleuse "Cé ma vouature ! Yé sui disolé" », *vidéo citée*.

⁶⁵ Ici, « foutre un vent » signifie que Pixelle n'a pas tout de suite vu le commentaire laissé par tel spectateur.

[152] y apporter réponse. L'enchaînement est ici significatif, parce que l'on passe d'un remerciement à un refus de *twerker*⁶⁶ :

Merci Bodyslam ! Premier braquage les gens, en direct, restez avec nous. Ah ! J'suis pas un gros bébé ((boîte virtuellement l'écran)) Je pense pas que je vais *twerker*, non. Y'a mon copain qui est juste à côté, je pense pas qu'il me souhaite me voir *twerker* devant 200 personnes [rire] Donc vous allez arrêter tout de suite avec le *twerk*, si vous voulez je vous fais autre chose, j'vous fais une grimace, j'vous fais un gros bisou, mais pas de *twerk*. Je suis quelqu'un, je suis une fille qui *stream* non pas pour mettre mes atouts féminins en avant⁶⁷

Pixelle fait face à une demande sexuée qui vient modifier l'espace d'un instant le cadre complice et ludique du *live*. Elle va refuser puis affirmer que son copain ne veut pas la « voir *twerker* devant 200 spectateurs ». Il revient à Pixelle de rétablir la complicité en proposant une contrepartie (des grimaces ou des bisous). Lorsqu'une demande similaire est formulée suite à un don, la réponse de Pixelle sera structurée de la même manière s'ouvrant sur un refus avant que le lien ne soit rétabli :

((mention d'un don de CHF3.00 de Burakcan1453))) Burakcan, merci, non je vais pas faire de *twerk*, arrête de me déconcentrer mais merci beaucoup pour ton don de 3 francs, ça fait très plaisir. Merci beaucoup à toi, c'est adorable. Ça veut dire que ça te plaît ce que je fais. Mon dieu, ouf ! Je dois tellement me concentrer, maintenant, il me reste qu'un cœur, merci beaucoup pour ton don. Merci beaucoup pour le soutien de la chaîne⁶⁸.

Ces demandes s'inscrivent dans un contexte plus large de « *toxic geek masculinity* »⁶⁹. Cette notion rend compte de fait que les femmes sont souvent la cible d'attaques d'hommes sur les médias sociaux et le web, ainsi que le mouvement du #Gamergate l'a mis en son temps en évidence⁷⁰. Si l'on part du principe que le harcèlement sexuel sur des sites comme Twitch.tv

⁶⁶ Le *twerk* est une danse sensuelle où la personne qui danse secoue les fesses d'une manière provocante, alors qu'elle est accroupie. Certaines *streamuses* se sont fait connaître lorsqu'elles dansaient de manière lascive pour remercier leur communauté.

⁶⁷ Pixelle, « **【Garry's Mod】** DarkRP - Premier braquage », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=jtLdzLrcgVI>, consulté le 23/05/2017.

⁶⁸ Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », *vidéo citée*.

⁶⁹ Anastasia Salter et Bridget Blodgett, *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*, Springer, New York, NY, 2017.

⁷⁰ Torill Elvira Mortensen, « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate », *Games and Culture*, vol. 13 (8), 2018, p. 787-806.

[153] est passablement implanté⁷¹, on constate que, malgré cela, Pixelle cherche à maintenir une situation ludique coûte que coûte. Dans un *stream* tardif du jeu *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013), Pixelle reprend la lecture du *chat* après avoir fini une course contre d'autres joueurs et lit le commentaire d'un nouvel abonné, sebastien_weltz⁷² :

« Salut, les filles ne savent pas jouer à GTA. » Ouh, comme ça pue le macho ! C'est pas gentil, hein. Pourtant, il followe. Mais pourquoi tu followes quelqu'un qui sait pas jouer ? Merci quand même sebastien_weltz mais je comprends pas, y'a pas de logique, hum.

Alors que la partie se poursuit, Pixelle reprend la lecture des commentaires et s'étonne de voir que l'abonné apostrophé se vexe. Les données du *chat* du *live streaming* sur Twitch.tv étant absentes de la vidéo Youtube, on ne dispose pas des initiations ou des réponses faites par sebastien_weltz. Pixelle s'aperçoit *in fine* que les commentaires de l'abonné ont fini par faire intervenir un modérateur qui l'éjecte de la session. Pixelle commente : « C'est GTA, c'est comme ça. En tout cas, merci au modérateur... hop là, suce ma bite ! [...] C'est le week-end, oui les collégiens sont de sortie, y'a plein de branle-bites ! ». Soutenue par quelques fans dans le *chat*, elle trouve la parade en catégorisant l'abonné au rang de collégien immature. À bien des égards, la création de sa présence transmédiatique et sa gestion au jour le jour semblent lui échapper.

Conclusion

« Ne faite [*sic*] confiance à personne sur internet, on n'est pas protégé », mettait en garde Pixelle dans son dernier message sur Facebook. Au terme de notre exploration ethnographique de sa présence sur le web, comment comprendre un tel avertissement ? Premièrement, on a décrit le

⁷¹ Jesse Fox et Wai Yen Tang, « Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation », *Computers in Human Behavior*, vol. 33, 2014, p. 314-320.

⁷² Pixelle, « **【Replay】** Stream de GTA V et Garry's Mod Prop Hunt », *YouTube*, 30 avril 2016. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=W7FOjMcrUEI&t=6117s>, consulté le 02/05/2019.

[154] travail de configuration effectué par Pixelle pour faire converger le public vers la plateforme Twitch.tv depuis d'autres lieux du web et notamment Youtube. Le *live streaming* est présenté comme l'expérience ludique ultime, qui promet complicité et *fun* tant à l'énonciatrice qu'aux destinataires. Deuxièmement, on a observé que la production et la gestion de *live streaming* est une multi-activité complexe, comportant pour Pixelle une grande part de « jeu en tandem »⁷³. La relation ambivalente de Pixelle, mi-sérieuse mi-ironique, avec ce qu'elle fait et ce qu'elle dit, dans le jeu et avec son public, inscrit ses activités dans un deuxième degré permanent. Or, elle subit parfois du harcèlement *soft*, comme l'illustrent assez les exemples d'interactions du public qui cherche à la contrarier ou les demandes de *twerking*. Pixelle a construit un « style de jeu », une personnalité et une ambiance qui semblent la dépasser quelque peu. Face à des débordements, toute plainte ou toute critique de sa part induisent un changement de position⁷⁴ qui est presque impossible à réaliser dans le cours d'un *stream*. Le piège du « fun » s'est refermé sur Pixelle.

⁷³ Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

⁷⁴ Erving Goffman, *Façons de parler*, *op. cit.*