

« You experienced a hollow victory. »

*Étude socio-pragmatique de la difficulté durant la controverse
du mode facile du jeu Sekiro : Shadows Die Twice*

Fabián Ruz

Mémoire de Master en Sciences Sociales
Orientation Culture, Communication et Médias

Session d'automne 2020

Directeur : Olivier Glassey

Expert : Mathieu Triclot

Ce mémoire n'aurait pas pu voir le jour sans l'aide de plusieurs personnes, que je souhaite ici remercier.

Mes remerciements vont tout d'abord à Olivier Glassey, mon directeur de mémoire. Son suivi régulier et ses conseils constructifs lors de la rédaction de ce mémoire, m'ont été autant d'aides bienvenues durant son écriture. Je le remercie également de m'avoir fait confiance et de m'avoir suivi sur ce sujet encore peu légitime.

Je souhaite également remercier Mathieu Triclot, mon expert, pour avoir répondu par la positive lors de ma demande d'expertiser mon mémoire et pour avoir accepté de se déplacer afin de venir assister à la défense. Ses conseils de lecture, mais également ses remarques m'ont été d'une grande aide.

Un grand merci à Loris Rimaz pour m'avoir accordé du temps et m'avoir expliqué avec beaucoup de clarté et de pédagogie les bases de Python et de PRAW.

Je tiens encore à remercier Lucas Klotz, pour sa disponibilité, son œil affûté, et ses conseils de remaniements, à la fois pertinents et toujours bienveillants.

Enfin, merci à Diane, relectrice hors pair, soutien inconditionnel dans cette aventure que fût le mémoire et avec qui la vie est un merveilleux mode co-op.

Table des matières

1 Introduction.....	1
2 Approche théorique.....	3
2.1 Contexte : l'approche par le <i>game</i>	3
2.1.1 Début des années 2000 : l'autonomisation du champ.....	3
2.1.2 Milieu des années 2000 : les critiques de l'approche par le <i>game</i>	4
2.2 Étudier le jeu vidéo par le <i>play</i>	5
2.2.1 Attitude, interprétation et expérience ludique.....	5
2.2.2 Le <i>play</i> comme assemblage.....	8
2.2.3 Ressources interprétatives.....	9
2.3 Conclusion de la partie.....	13
3 Objet, terrain et méthode.....	15
3.1 La difficulté comme ressource interprétative.....	15
3.2 <i>Souls</i> , difficulté et la controverse du « mode facile ».....	20
3.3 <i>Reddit</i> , un espace de la controverse.....	22
3.4 Méthodes.....	23
3.4.1 Échantillonnage et méthode d'analyse.....	23
3.4.2 Éléments de réflexivité.....	26
4 Analyse.....	29
4.1 Art.....	30
4.1.1 Préserver l'intention.....	30
4.1.2 Chacun ses goûts.....	31
4.1.3 Une expérience partagée.....	34
4.2 Méritocratie.....	36
4.2.1 La valeur de l'exclusivité.....	36
4.2.2 Apprentissage, équilibrage et dépassement de soi.....	38
4.3 Handicap.....	40
4.3.1 Représentativité.....	40
4.3.2 Accessibilité et difficulté.....	42
4.4 Journalisme.....	43
4.4.1 Les journalistes comme antagonistes.....	43
4.4.2 Accusation d'instrumentalisation.....	44
4.5 Synthèse et discussion.....	45
5 Conclusion : une approche pragmatique de la difficulté.....	48
6 Bibliographie et ludographie.....	51
6.1 Bibliographie.....	51
6.2 Ludographie.....	57
7 Annexes.....	58
7.1 Annexe A.....	58
7.2 Annexe B.....	59

1 Introduction

You cheated not only the game, but yourself. You didn't grow. You didn't improve. You took a shortcut and gained nothing. You experienced a hollow victory. Nothing was risked and nothing was gained. It's sad that you don't know the difference. (Fetusberry, 2019)

Le 5 avril 2019, l'utilisateur Fetusberry écrit un message sur Twitter en réaction à un article du journaliste James Davenport (2019). Celui-ci avait publié un article présentant son utilisation d'un mode lui ayant permis de simplifier le dernier *challenge* du jeu *Sekiro : Shadows Die Twice* (2019). Le journaliste défendait ainsi le droit à modifier la difficulté du jeu selon sa convenance. Comme on peut le constater à travers son message, Fetusberry ne perçoit pas la chose de la même manière. Pour l'utilisateur, ne pas éprouver la difficulté du jeu revient en effet à gâcher cette expérience. Le message se propage alors rapidement dans différentes communautés de jeu, parfois moqué pour son élitisme ou défendu par la justesse de son propos. Ce que l'on constate à travers cette anecdote, c'est que, selon, la difficulté peut être comprise tant comme un élément positif d'un jeu qu'une barrière au plaisir de jeu. La difficulté est une notion largement partagée, à la fois dans les communautés de joueurs·euses, celles des *game designers* et celles des chercheurs·euses. Ces dernières années, la franchise des *Souls* de l'éditeur *From Software* – dont *Sekiro* est issu – a su s'imposer dans ces communautés comme une série de jeux « difficiles », cette catégorisation étant parfois accompagnée d'un élitisme consciemment exclusif de la part de certains·es joueurs·euses. La difficulté a pu servir de critère pour distinguer les « vrais jeux » (*Souls* en tête) des « faux jeux » (comme les jeux mobiles ou certains jeux narratifs) (Consalvo & Paul, 2013). Selon Bowker & Star (1999), « categories are historically situated artifacts and, like all artifacts, are learned as part of membership in communities of practice. » (p.287) En ce sens, la difficulté est une catégorie dont la signification et l'usage varient selon le contexte dans laquelle elle est mobilisée. Les communautés de pratiques jouent un rôle important dans ce processus de construction de sens. Cette perspective s'oppose à certaines approches tentant d'isoler des caractéristiques universelles de la difficulté (Salen & Zimmerman, 2003 ; Levieux, 2011 ; Juul, 2013). Ainsi, dans ce travail, je m'intéresserai à la difficulté du jeu *Sekiro* telle qu'elle est mobilisée au sein des communautés du forum Reddit. Je chercherai à montrer comment s'articulent différentes manières

de concevoir la difficulté au sein d'un même espace, ainsi que la pertinence d'une approche pragmatique pour analyser ce phénomène. Pour ce faire, j'ai divisé ce travail en trois parties. Dans la première partie, je traiterai des approches théoriques du jeu. J'y présenterai les perspectives centrées sur la structure de jeu et leurs faiblesses. Les sections suivantes seront consacrées aux approches centrées sur la joueuse ou le joueur et son activité. J'y aborderai ainsi les travaux de trois auteurs·ices – Mathieu Triclot, Thomas Malaby et T.L. Taylor – qui me permettront de mettre en avant la notion de « ressource interprétative ». Dans une seconde partie, je présenterai la notion de difficulté, mon terrain d'observation, ainsi que mes méthodes d'exploration et d'analyse. Enfin, dans une troisième partie, je développerai mon analyse en m'arrêtant sur deux registres – l'art et la méritocratie – et deux thèmes – le handicap et le journalisme.

2 Approche théorique

Étudier le jeu vidéo en partant de l'expérience de la joueuse ou du joueur n'a rien d'un projet évident. Cette démarche est issue d'une tradition de recherche qui connaît un renouveau au tournant des années 2010. Dans cette partie, je présenterai les ressources théoriques me conduisant à étudier l'expérience de jeu à travers les catégories mobilisées par les joueurs·euses. J'en arriverai à qualifier ces catégories de « ressources interprétatives ».

Pour ce faire, j'aborderai brièvement, dans la section « Contexte : l'approche par le *game* », quelques éléments relatifs à l'émergence du champ des études vidéoludique au début des années 2000. J'y présenterai également certains développements théoriques complétant les angles morts de ces premières perspectives centrées sur la structure ludique. La section « Étudier le jeu vidéo par le *play* » sera consacrée aux approches centrées sur le·la joueur·euse. J'y exposerai tout d'abord deux manières de concevoir le jeu à travers sa pratique : le jeu comme instrument à affects et le jeu comme processus. Ensuite, je commenterai une troisième approche me permettant de circonscrire les éléments que l'on peut considérer comme faisant partie de l'expérience ludique. Enfin, je présenterai la notion de « ressource interprétative », qui me servira dans la partie suivante à caractériser la « difficulté ».

2.1 Contexte : l'approche par le *game*

2.1.1 Début des années 2000 : l'autonomisation du champ

Les études vidéoludiques n'ont pas attendu la formation d'un champ pour trouver un terrain d'expression. Toutefois, certaines discussions que l'on peut rassembler aujourd'hui sous l'appellation d'« approches par le *game* » (Triclot, 2013 ; Zabban, 2012) ont considérablement orienté les réflexions sur le jeu vidéo au début des années 2000.

Dans un texte paradigmatique de la revue *Game Studies*, Espen Aarseth déclare en 2001 la naissance des *computer game studies* en tant que domaine d'étude « viable » et « international ». Les contributrices et contributeurs de cette revue ont promu l'étude du jeu en tant que champ autonome en s'appuyant sur une conception essentialiste de l'objet ludique. Dans cette perspective, le jeu possède une différence structurelle avec d'autres médias. Cette différence justifierait des méthodes d'analyses spécifiques, voire imperméables à d'autres manières de concevoir le jeu. Aarseth s'exprime ainsi contre

une « colonisation » des *game studies* par d'autres disciplines, telles que le cinéma ou la littérature : « games are too important to be left to these fields. (And they did have thirty years in which they did nothing!) » ([en ligne]). Le livre *Half-Real* de Jesper Juul (2005) est un exemple emblématique de cette approche (Triclot, 2013). Juul propose une définition commune à la plupart des jeux, en isolant six propriétés essentielles : des règles ; un résultat variable et quantifiable ; un résultat auquel sont assignées différentes valeurs ; nécessitant l'effort du joueur ; ainsi que son attachement au résultat ; et des conséquences négociables (p.36).

Sans revenir de manière détaillée sur ces premiers débats, on peut déjà constater un double enjeu dans les discours académiques de cette période portant sur le jeu vidéo. D'une part, un enjeu théorique cherchant à isoler les caractères essentiels du jeu vidéo ; d'autre part, un enjeu institutionnel contribuant à le distinguer d'autres domaines de recherche, afin de légitimer la formation d'un champ autonome.

2.1.2 Milieu des années 2000 : les critiques de l'approche par le game

À partir du milieu des années 2000, de nouveaux acteurs·ices contestent cette perspective en mettant en avant la part culturelle et sociale au sein du jeu. Dans une conférence présentée en 2017, la sociologue T.L. Taylor revenait ainsi sur son premier ouvrage, *Play Between World* (2006) :

Part of what I was trying to do in that work was to bring conversations we've been having in sociology and cultural studies to the game studies field. And now I know this probably seems like "What?", like "Of course!", but, if you can imagine, 16 years ago when formalists were spending a lot of time debating about games as texts or games as systems, to come around and say "Maybe we should think about culture and the social?" that was terrain that needed to be broken. (Taylor, 2017, 03 : 39)

Des questionnements ayant été invisibilisés lors de cette première période retrouvent alors une place au sein de la recherche vidéoludique. Outre le lancement des conférences annuelles de la *Digital Game Research Association (DiGRA)* en 2003, le milieu institutionnel s'élargit avec la création de la revue *Game and Culture* en 2006. Selon Samuel Coavoux, Manuel Boutet et Vinciane Zabban (2016), les revues d'alors se distinguent clairement par leurs approches théoriques : d'une part, la revue *Game Studies* est plus orientée vers les *cultural studies*, les *media studies* et les sciences

humaines ; d'autre part, la revue *Game and Culture* et les actes des conférences *DiGRA* sont plus proches des sciences sociales, ainsi que des recherches portant sur l'éducation ou la communication. Cette distinction reflète un second débat structurant le champ des recherches vidéoludiques qui oppose les tenants de l'analyse du jeu en tant que *game*, centrée sur la structure de jeu, aux partisans de l'analyse du jeu en tant que *play*, centrée sur le·la joueur·euse. Dans la section suivante, je présenterai brièvement cette seconde perspective et développerai des éléments théoriques me permettant d'analyser la difficulté en tant que processus dynamique.

2.2 Étudier le jeu vidéo par le *play*

En refusant de réduire l'étude du jeu à ses effets de structure (*game*), il est possible d'envisager une autre approche prenant comme point de départ le·la joueur·euse et son activité. Cette manière de concevoir le jeu offre une grande flexibilité dans la manière de concevoir la relation joueur·euse-objet. Il convient alors de présenter quelques thématiques afin de mieux saisir les apports positifs de cet angle analytique.

2.2.1 Attitude, interprétation et expérience ludique

Dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Tricot (2011) propose le terme *play studies* pour qualifier les approches centrant leurs analyses sur l'expérience de la joueuse ou du joueur et son activité d'interprétation. Dans cette perspective, l'auteur avance que :

Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas une « expérience nue », mais une « expérience instrumentée » qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second. (p.7)

Autrement dit, l'objet jeu offre à la joueuse ou au joueur des prises lui permettant l'activité d'interprétation et la production d'une expérience ludique. Dans cette perspective, le jeu vidéo est le fruit d'une coproduction entre l'utilisateur·ice et l'objet : ses propriétés ne sont pas entièrement déposées dans la machine, et son étude ne peut pas s'arrêter à celle du· de la joueur·euse. Il s'agit donc d'observer la manière dont la joueuse ou le joueur s'approprie le dispositif et produit une attitude ludique (Henriot, 1989).

Le programme des *play studies*, tel qu'il est formulé par Triclot, offre une perspective différentes pour étudier le jeu. D'une part, l'auteur évoque à ce titre les analyses par le *game* déjà abordées, pour lesquelles l'expérience ludique se subordonne entièrement, ou en grande partie, à la structure de jeu. D'autre part, les approches dites « externes » qui se concentrent sur l'analyse des facteurs extérieurs à l'activité, telles que les analyses économiques ou historiques. J'ajouterai en guise d'exemple d'études externes certaines analyses sociologiques pour lesquelles les objets ne seraient qu'un reflet du monde social (Geertz, 1973/2005 ; O'Donnell, 2014), voire des supports vides sur lesquels se jouent des rapports de domination (Hennion, 2013 ; Lemieux, 2018)¹. En résumé, ces deux perspectives (*game studies* et analyses externes) offrent des manières extrêmes de concevoir le rapport entre le dispositif ludique, le·la joueur·euse et l'expérience de jeu : soit l'objet fait tout, soit il ne fait rien. Ces approches restent tout à fait pertinentes pour comprendre certains aspects du médium, mais sont insuffisantes pour saisir pleinement l'expérience du joueur.

Dans une perspective proche de celle de Triclot, l'anthropologue Thomas Malaby (2007) propose dans son article « Beyond Play : A new approach to game » de concevoir le jeu comme un processus :

games are grounded in (and constituted by) human practice and are therefore always in the process of becoming. ... any given singular moment in any given game may generate new practices or new meanings, which may in turn transform the way the game is played, either formally or practically (through a change in rules or conventions). (p.103)

Dans cette conception, le jeu n'est pas identifié comme un type d'objet particulier et stable, mais comme un phénomène dynamique qui est constamment réalisé et reproduit au sein de la culture dans laquelle il prend place. Ce qu'il est important de saisir dans ce côté processuel, c'est la capacité de changement du jeu et des propriétés qui lui sont associées. Cela n'empêche pas de retrouver sur un temps long des formes durables associées au jeu que certains chercheurs mettent en avant (« le jeu est *fun*, il s'oppose au travail, il est improductif »). Il s'agit ici d'affirmer que la persistance de ces formes est le fruit d'un processus culturel et qu'en ce sens ces caractéristiques ne se retrouvent pas dans tout contexte associé au jeu. Dans son article, Malaby (2007) évoque par exemple le cas de la culture Kpelle pour lesquels la distinction entre jeu et travail n'est pas pertinente. On peut par ailleurs questionner ce même aspect à partir des propos d'Edward

1 D'un structuralisme à un autre...

Castronova (2001) en s'intéressant à la production de la valeur au sein des mondes en ligne qui n'est finalement pas si distinct de ce que l'on entend habituellement par « travail ».

Cette manière de concevoir le ludique n'est pas simplement d'affirmer son ancrage dans un espace social plus large, mais aussi d'interroger de manière plus approfondie ses connexions avec d'autres sphères de la vie quotidienne. Ces connexions apparaissent de manière saillante lorsque l'on considère des domaines très institutionnalisés qui ont conditionné les discours sur le jeu vidéo en tant que sport (*e-sport* dans des clubs traditionnels), objet culturel (introduction du jeu vidéo dans des musées ou des bibliothèques) ou problème de santé publique (effets des médias, notamment concernant l'addiction et la violence).

Le cas du *speedrun* illustre parfaitement les propos de ces deux auteurs. Le terme désigne une pratique « [consistant] à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible [...] et à diffuser l'exploit sous la forme d'une vidéo. » (Barnabé, 2016, p.2). Des jeux n'ayant à l'origine pas d'orientation compétitive (absence de scores, narration développée, complétion habituellement longue, destinés par leurs concepteurs à l'espace domestique) se sont vu être réinterprétés sous une forme agonistique. Des sites spécialisés recueillent ainsi les vidéos et temps des concurrents s'affrontant pour la première place des tableaux de classements. Le jeu *speedrun* de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) est un exemple éloquent de cette pratique : terminé habituellement en une trentaine d'heures, ce jeu a vu réduire son temps de complétion à l'actuel record de 7 minutes et 34 secondes (« The Legend of Zelda: Ocarina of Time – speedrun.com », 2020) . L'espace social de ces pratiques a lui-même évolué avec l'apparition du *streaming*, permettant l'organisation d'événements de grandes ampleurs comme le marathon caritatif *Awesome Game Done Quick (AGDQ)*. Le jeu *Ocarina of Time* a ainsi pu être associé à un nouvel ensemble d'acteurs (la plateforme de diffusion *Twitch*, des spectateurs·ices, des donateurs·ices, de l'argent, des organisateurs·ices d'événements, des lieux de captation vidéo, *Médecin Sans Frontières*, la *Prevent Cancer Foundation*, etc.) transformant par la même occasion le sens de sa pratique.

Ces deux auteurs ont chacun proposé des méthodes spécifiques pour étudier le *play*². Leurs cadres théoriques sont cependant assez étendus pour intégrer des programmes de recherche variés. Dans une approche centrée sur l'expérience de jeu, il convient d'abord d'identifier les éléments pertinents et disponibles à la joueuse ou au joueur pour faire sens d'un jeu et produire cette expérience ludique. Dans les paragraphes suivants, j'explorerai quelques concepts qui me permettront

2 Approche historique des milieux techniques (2011) et rythmanalyse (2019) pour Mathieu Triclot ; approche ethnographique pour Malaby (2003).

d'exposer en quoi la notion de difficulté peut être qualifiée de « ressource interprétative » et en quoi celle-ci est centrale au sein de la communauté étudiée sur mon terrain.

2.2.2 *Le play comme assemblage*

Les matériaux mobilisés pour faire sens d'un jeu ne sont pas définis à l'avance. Ils sont résolument hétérogènes et varient selon la situation. Dans son article « The assemblage of play », la sociologue T.L. Taylor (2009) propose d'analyser le *play* comme un processus dynamique émergent dans l'interaction entre des acteurs divers :

The notion of assemblage is one way to help us understand the range of actors (system, technologies, player, body, community, company, legal structures, etc.), concepts, practices, and relations that make up the play moment. Games, and their play, are constituted by the interrelations between (to name just a few) technological systems and software (including the imagined player embedded in them), the material world (including our bodies at the keyboard), the online space of the game (if any), game genre, and its histories, the social worlds that infuse the game and situate us outside of it, the emergent practices of communities, our interior lives, personal histories, and aesthetic experience, institutional structures that shape the game and our activity as players, legal structures, and indeed the broader culture around us with its conceptual frames and tropes. (p.332)

Ainsi, on peut qualifier le jeu d'« assemblage » ou d'« agencement » (De Paoli & Kerr, 2012) si l'on souhaite mettre en avant une conception dynamique du jeu. Cette approche cherche à identifier le *play* dans l'interaction entre différents acteurs au sein d'un monde de jeu. Le terme « acteur » désigne ici tout objet, matériel ou abstrait, qui affecte directement ou indirectement l'expérience de la joueuse ou du joueur³. Une telle formulation peut sembler extrêmement floue, voire tautologique (« Les matériaux de l'expérience de jeu sont ce qui affecte l'expérience de jeu »). Cependant, Taylor insiste sur le fait que l'expérience de jeu est réalisée précisément dans l'interaction de tous ces éléments : « In the space of interrelations lie the dynamic processes of play. » (2009, p.332). La joueuse ou le joueur peut s'appuyer sur une grande diversité d'acteurs pour tenter de produire une

3 On pourrait tout autant parler ici d'« acteurs humains et non-humains », d'« actants » (Latour, 2006) ou de « médiateurs » (Hennion, 1993/2007).

expérience de jeu satisfaisante qui ne se limite pas aux ressources proposées au sein du jeu. Les ressources paratextuelles (Consalvo, 2007 ; Zabban, 2014), comme les guides de jeu, sont tout autant constitutives du *play*. Par conséquent, on ne peut pas faire l'économie d'un cadre aussi étendu si l'on souhaite comprendre cette expérience.

2.2.3 Ressources interprétatives

Le *play* conceptualisé en tant qu'agencement permet de mettre en avant la présence d'acteurs hétérogènes en interactions produisant l'expérience de jeu. Une fois de plus, cette notion n'implique aucune méthode particulière pour investiguer cette expérience et la relation entre ses composants. Une façon (parmi d'autres) d'étudier l'expérience de jeu dans un tel cadre est de s'intéresser aux *ressources interprétatives* mobilisées par le·la joueur·euse, ainsi qu'à la manière dont celles-ci sont constituées dans un processus dynamique. M'inspirant de la sociologie pragmatique⁴, j'entendrai par là dans un sens large les ressources employées par les joueurs·euses pour évaluer un aspect d'un jeu. On peut citer comme exemples de ressources interprétatives : les genres vidéoludiques comme « le survival-horror » (Arsenault, 2010, 2011) ; les catégories descriptives s'appliquant à des pratiques comme « la triche » (Consalvo, 2007, De Paoli & Kerr, 2010) ; celles s'appliquant à des concepts plus abstraits comme « les vrais jeux » (Consalvo & Paul, 2019) ; le type de plateformes et les discours qui leur sont associées comme « la Super Nintendo » (Arsenault, 2017) ou « Sega » (Kline, Dyer-Witthford & De Peuter, 2003), des éléments de *game design* tels qu'ils sont mobilisés par les individus comme « le bloc-à-pousser » (Hurel, 2020) ; mais aussi des ressources a priori extérieures au domaine ludique comme « le genre » (Lignon, 2015), « la communauté » (Boutet, 2008) ou des éléments propres à l'histoire personnelle du·de la joueur·euse (Koster, 2013), etc. Si tous ces éléments sont ici réunis sous le même concept de « ressources interprétatives », c'est qu'il semble possible de faire l'hypothèse que ces matériaux, aussi hétéroclites soient-ils, sont amenés à être mobilisés dans les discours sur l'expérience ludique dans des modalités équivalentes : ces discours affectent la manière de percevoir les jeux et les éléments qui leur sont associés.

Dans un tel cadre, l'analyse n'a pas pour objet les matériaux particuliers qui constituent l'expérience ludique. Elle concerne plutôt les processus par lesquels il devient naturel à la joueuse ou au joueur de mobiliser de telles ressources pour faire sens d'un jeu, ainsi que la manière dont ces processus se maintiennent au court du temps. Par exemple, il ne s'agit pas de comprendre ce qu'est

⁴ Je me réfère ici principalement aux formulations qu'en font Cyril Lemieux (2018), Antoine Hennion (1993/2007) et plus largement Bruno Latour (2006).

« la difficulté » dans un sens général, mais d'expliquer pourquoi, dans une situation donnée, certains individus mobilisent cette étiquette pour qualifier un aspect de leur pratique, ce qu'ils entendent par ce terme et quels sont les effets d'une telle catégorisation. Il convient maintenant d'en préciser quelques caractéristiques :

- a. *Play et ressources interprétatives* – Les ressources interprétatives doivent être considérées comme des sous-domaines du *play* qui peuvent être mobilisés en tant qu'unité d'analyse. En tant qu'élément du *play*, les ressources interprétatives sont toujours interconnectées.

Sur mon terrain, le genre des *souls-like* est par exemple régulièrement lié de la notion de difficulté, elle-même souvent associée à la notion d'équilibrage, etc. Ces éléments forment ainsi un agencement intéressant à étudier.

- b. *Processus situé* – Les ressources interprétatives sont toujours le fait d'un usage en situation. Elles intègrent des éléments des milieux matériels et sociaux au sein desquels elles sont mobilisées (Boutet, 2012).

L'évocation de la difficulté sur un forum dédié à *Dark Souls* n'a pas la même signification ni les mêmes effets que dans un manuel de *game design*, dans une réunion académique ou dans un article de journal.

- c. *Individuel / collectif* – Les ressources interprétatives sont le résultat d'un échange entre des expériences personnelles et collectives. Un·e joueur·euse pourra traverser un jeu sans prêter attention à certains éléments. En comparant leurs expériences individuelles, les joueurs·euses pourront augmenter leurs connaissances du jeu et retrouver des similarités dans leurs pratiques. Ainsi réunies, ces expériences peuvent être généralisées pour former des ressources interprétatives. Une fois formées, ces ressources interprétatives peuvent alors orienter les nouvelles pratiques du jeu et remodeler les expériences passées en donnant sens à des éléments jusqu'alors anodins pour le·la joueur·euse.

Daniel Muriel & Gary Crawford (2018) évoquent à cet égard un échange entre des joueurs·euses au sujet d'un événement du jeu *Resident Evil* (Capcom, 1996) : deux chiens traversant une vitre et attaquant l'avatar. En qualifiant cette

scène de « moment des chiens », les joueurs·euses ont ainsi produit une interprétation nouvelle sur le jeu qui s'est appliquée à leur expérience passée et pourra être transférée à d'autres contextes (« Le moment des chiens est l'expérience la plus effrayante des *Resident Evil*. »).

- d. *Consensus et controverse* – Au sein d'une communauté de pratique donnée, certaines ressources interprétatives occupent une place plus importante que d'autres. Ainsi, certaines catégories s'appliquent avec évidence pour les membres de la communauté, au point de paraître naturelles et indissociables du jeu. Cependant, même dans ces cas, les éléments qui seront reconnus par cette lecture peuvent varier individuellement et, une fois de plus, varier selon le contexte de la pratique. Dans certains cas, ces lectures vont diverger au point d'éclater en une controverse, cette dernière révélant alors ce qui était tenu pour acquis par les membres de la communauté.

Concernant ce dernier point, la triche (Consalvo, 2007 ; de Paoli & Kerr, 2010) constitue un bon exemple : si un grand nombre de joueurs·euses ont connaissance de cette notion, ils·elles ne qualifieront pas les mêmes éléments de cette manière. Au sein du jeu pratiqué sur mon terrain, la joueuse ou le joueur a la possibilité d'attaquer furtivement certains ennemis pour leur retirer un grand nombre de points de vie. Elle ou il réduit ainsi grandement la « difficulté » du combat à venir contre ces ennemis. Certains·es joueurs·es qualifient cette option de « triche », car elle réduirait selon eux·elles exagérément la difficulté du jeu. Pour d'autres, cela ne constitue en rien de la « triche », car l'action est rendue volontairement possible par le code du jeu. Ces compréhensions divergentes de la triche nourrissent les échantent entre joueurs·euses et rendent évidentes l'utilisation du concept aux membres de cette communauté. Cela même s'ils·elles ne l'appliquent pas aux mêmes éléments.

- e. *Épreuve* – Si un individu propose une nouvelle lecture du jeu, celle-ci est soumise à une épreuve (Lemieux, 2018). Le résultat de cette épreuve déterminera la légitimité et la naturalisation de cette lecture au sein de la

communauté de pratique. Les règles qui constituent cette épreuve, telles qu'elles sont énoncées par les acteurs, sont des matériaux privilégiés pour l'analyse. Pour éclaircir une situation, il est alors possible de s'interroger de la manière suivante : Quels sont les acteurs mentionnés (individus, groupes, objets, concepts) ? Quels poids leur sont donnés ? Sont-ils opposés à d'autres acteurs ? Comment se dessinent les frontières de la communauté de pratiques et à quels points sont-elles perméables avec d'autres territoires ? Quelle est la place des dispositifs techniques dans la formation des épreuves ?

Au sein de mon terrain, des règles telles que « l'augmentation légitime de la difficulté » peuvent coexister sans problème avec « le respect de l'intention d'auteur ». L'objectif ne sera pas de soulever des incohérences entre ces discours, mais d'essayer de comprendre comment se négocient ces règles sans que les frontières du groupe ne soient remises en cause.

- f. *Objet-frontière* – Les ressources interprétatives peuvent être assimilées à ce que Susan Leigh Star et James Griesemer (1989 ; Bowker & Star, 1999 ; Star, 2010) nomment des « objets-frontières ». Cette notion renvoie à des objets (abstraites ou concrets) partagés par plusieurs communautés de pratique et comportant une certaine flexibilité interprétative. Cette plasticité leur permet d'avoir un usage local adapté tout en maintenant leur identité : « [Boundary-objects] are weakly structured in common use and become strongly structured in individual-site use. » (Bowker & Star, 1999, p.297). Ces caractéristiques permettent à des groupes différents de coopérer malgré l'absence de consensus sur l'objet.

Le concept de « difficulté » se prête bien à ce type d'analyse. Celui-ci est en effet partagé par différentes communautés – notamment de chercheurs·euses, de joueurs·euses, de designers·euses et de journalistes – avec des usages locaux divergents. Dans ce travail, traiter la difficulté en tant qu'objet-frontière présente au moins deux intérêts. D'une part, dans une démarche héritée de l'interactionnisme symbolique, cela permet de prévenir les usages abusifs (et normatifs) de catégories extérieures aux groupes étudiés pour décrire leurs pratiques. D'autre part, le concept permet de mettre en évidence la circulation et les emprunts de certains sens locaux vers d'autres contextes. Pour résumer

brièvement ces deux derniers points : si la théorie psychologique du *flow* (Csíkszentmihályi, 1975) est parfois évoquée sur mon terrain pour appuyer des propos sur la difficulté, faire référence à celle-ci comme une tragédie au sens aristotélicien (Juul, 2005) est moins courant dans le même contexte. Il serait ainsi erroné de rendre compte de la difficulté au sein de cette communauté de pratique en appliquant cette seconde explication.

Les éléments que j'ai rassemblés sous le terme de « ressources interprétatives » ne sont pas nouveaux. Formulée de cette manière, la notion est plutôt le résultat d'un bricolage (Denzin & Lincoln, 1994/2017) ayant eu pour fonction, premièrement, de présenter différentes considérations théoriques qui me seront utiles par la suite. Deuxièmement, cela me permet de relier sur un même plan des concepts issus de domaines variés des études vidéoludiques et de la sociologie.

Pour finir, je souhaiterais brièvement situer cette notion par rapport à deux autres concepts voisins qui n'apparaissent pas dans les sections précédentes : celui de « styles de jeu », et celui « ludèmes ». D'une part, dans son article « Jouer aux jeux vidéo avec style », Manuel Boutet (2012) propose d'analyser la pratique ludique comme des manières de faire stabilisées qu'il nomme « styles de jeu ». Ces styles de jeu s'appuient tant sur la structure ludique que sur des éléments externes, comme des normes sociales, des dispositifs. Les ressources interprétatives sont dans cette approche un type d'appui particulier intégrables aux styles de jeu. D'autre part, Pierre-Yves Hurel (2020) présente dans son travail de thèse la notion de « ludèmes », à savoir des unités minimales de l'objet-jeu. Dans sa perspective, ceux-ci constituent des prises servant aux amateurs·ices pour développer leurs goûts. Bien que très proche, la notion de ressource interprétative s'en distingue en cela qu'elle n'est pas uniquement rattachée à des éléments formels du jeu.

2.3 Conclusion de la partie

Au sein de cette partie, j'ai brièvement présenté le contexte d'émergence du champ des études vidéoludiques. Cela m'a permis de contextualiser l'émergence des études du *play*. Celles-ci s'attachent à décrire le jeu en tant qu'expérience ou processus qui se produit dans l'interaction entre le jeu et le·la joueur·euse. Cette interaction s'appuie sur des éléments dépassant la structure ludique.

Parmi ceux-ci, on peut compter ce que l'on peut nommer des ressources interprétatives : des éléments amenés à être mobilisés dans le discours des joueuses et joueurs pour qualifier un aspect d'une expérience ludique. Étudier les ressources interprétatives, c'est donc expliquer la manière dont certaines étiquettes sont utilisées pour décrire un aspect de la pratique des joueuses et joueurs, comprendre ce que les joueurs·euses entendent dans leurs utilisations et évaluer les effets d'une telle catégorisation. La partie suivante aura pour but de présenter de quelle manière cet outil théorique s'applique à un cas particulier, à travers le concept de « difficulté ».

3 Objet, terrain et méthode

À partir d'une définition de l'expérience de jeu comme assemblage, j'ai proposé dans la partie précédente d'étudier cette expérience à travers les ressources interprétatives mobilisées dans les mondes de jeu. La suite de ce travail aura alors pour but d'explorer la difficulté des *Souls* sur le forum *Reddit* en tant que ressource interprétative. Cet ancrage au niveau micro me permettra de mettre en évidence des processus propres aux usages locaux du terme. En particulier, il s'agira d'étudier en quoi mobiliser la notion de difficulté dans ce contexte fait état d'une expérience très différente de ce que suggère une théorie formaliste de la difficulté. Pour ce faire, j'explorerai d'abord la notion de difficulté en la liant au concept de ressource interprétative. Puis, je présenterai mon terrain en décrivant, d'une part, le jeu, sa relation à la difficulté, ainsi que la controverse étudiée et, d'autre part, le terrain d'observation. Enfin, je détaillerai d'un point de vue pratique les méthodes par lesquelles j'ai exploré ce terrain.

3.1 La difficulté comme ressource interprétative

La notion de difficulté est largement répandue dans les mondes du jeu vidéo. Dans de nombreuses situations, des acteurs très différents sont amenés à qualifier un jeu ou l'un de ses aspects de « difficile ». La difficulté pourrait se définir intuitivement comme la propriété d'un jeu caractérisant les chances d'échouer à une tâche ou l'effort nécessaire à accomplir un but. De nombreux·ses auteurs·ices placent la difficulté au centre de leur définition du jeu, en l'associant à l'idée de conflit ou de résistance face à un but : Bernard Suits (1978) décrit le jeu comme l'engagement dans une activité en utilisant le moyen le moins efficace pour accomplir un objectif ; Salen & Zimmerman (2004) évoquent dans leur définition la confrontation du·de la joueur·euse à un conflit artificiel ; Chris Crawford (1982) mentionne le conflit dans ses quatre caractéristiques essentielles du jeu ; et Jesper Juul (2005) fait apparaître la difficulté au sein de sa définition à travers l'effort du·de la joueur·euse, qu'il lie au *challenge*. Malgré cette large diffusion de la notion dans les mondes de jeux, celle-ci n'apparaît pas comme un élément pleinement objectivable, et ce, même dans l'activité de *game design* où son utilisation pourrait sembler être des plus formaliste. Selon Guillaume Levieux (2011) qui a consacré sa thèse de doctorat à la mesure de la difficulté :

Le game designer n'a pas besoin d'avoir conscience de toutes les variables qu'il manipule lorsqu'il suit son intuition et construit un gameplay, de la même manière qu'un musicien, un peintre ou un scénariste n'ont pas forcément besoin de formaliser le fonctionnement de leur art pour l'exercer. L'identification des variables de difficultés n'est donc pas forcément une opération évidente pour le game designer, bien qu'on puisse attribuer à ce dernier la paternité du gameplay. La mesure de la courbe de difficulté d'un jeu vidéo reste donc, d'une manière générale, un problème entier. (p.18)

Ainsi, du point de vue formaliste, s'il paraît évident de qualifier certains jeux de plus difficiles que d'autres, repérer ce qui caractérise la difficulté est loin d'être acquis. Cela n'empêche pas la prolifération de recettes pratiques ayant pour objectif de donner prise sur cet élément complexe à cerner. Des notions se référant, à des degrés divers, à la difficulté peuplent ainsi les manuels de *game design*⁵ : équilibrage, conflit, échec, *challenge*, effort, etc. Une manière courante répondre à ce problème de repérage consiste à catégoriser différents types de difficulté. Par exemple, Guillaume Levieux (2011) propose de diviser la difficulté en trois aspects : la difficulté sensorielle (comprendre les éléments perceptifs du jeu) ; la difficulté logique (résoudre des problèmes complexes) ; et la difficulté motrice (réaliser une action dans un temps et un espace précis). Jesper Juul (2013) distingue pour sa part trois modes de résolution pour une tâche difficile : la compétence (l'habilité à résoudre une tâche par la maîtrise de l'objet) ; la chance (l'obtention d'une réussite par le hasard) ; et le travail (la réalisation d'un objectif par le temps investi dans le jeu). Enfin, Patrick Jagoda (2018) présente trois autres facettes de la difficulté : la difficulté mécanique (la résistance qu'offre le jeu aux actions d'un joueur visant un but) ; la difficulté interprétative (l'effort nécessaire pour décoder les éléments discursifs du jeu) ; et la difficulté affective (la gestion émotionnelle de ces éléments discursifs). Tous ces éléments sont tout autant de ressources interprétatives interconnectées servant à qualifier cette variable imprécise, permettant d'encoder une expérience ludique ou d'en comprendre les effets sur le comportement du·de la joueur·euse.

Cependant, la difficulté telle que thématifiée par les *game designers* et les chercheurs·euses en *game studies* ne correspond pas à la manière dont cette notion est mobilisée par les joueuses et joueurs. Dans une expérience destinée à tester un outil de mesure de la difficulté, Aponte, Levieux et Natkin (2011) évoquent à ce titre le problème suivant :

5 Par exemple chez Crawford (2003), Salen & Zimmerman (2004) ou Schell (2015).

The first thing that stroke us during debriefing sessions was that the players sometimes evaluate difficulty in a very strange way. For example, some players kept being motivated after many failures, and even reported a low difficulty level. They then explained us that it was not that the game was hard, but that they just were bad players, and had to improve their level. They indeed rated hard games as easy one, based on that perception of the game's difficulty. This leads us to think that the subjective assessment of a challenge difficulty is more complex than just guessing their short term chances of success. (pp.15-16)

Cet écart entre les attentes des chercheurs·euses et les réponses des joueurs·euses à propos de la difficulté est observé à un niveau expérimental. Toutefois, il n'est pas exagéré d'étendre cette conclusion à l'ensemble des mondes ludiques : « depuis l'arrivée du jeu vidéo sur nos écrans, le “ discours ” de la communauté ludique évolue, au point où certains acteurs ne semblent plus “ parler ” le même langage » (Therrien & Julien, 2015, p.2). Ce qui est ainsi laissé de côté par les recherches sur la difficulté d'un point de vue formaliste, c'est la circulation de la notion et son appropriation par différentes communautés de pratiques. La difficulté peut alors se concevoir comme une ressource interprétative, un élément descriptif dont le sens varie selon le contexte d'usage et qui est issu d'un processus historique contingent. De ce point de vue, il est possible d'observer les négociations de sens autour de ce terme et d'explorer comment ces discours mobilisent des composants de la structure ludique tout comme des éléments d'un contexte culturel large. Cela consiste notamment à identifier, pour une communauté de pratique donnée, comment se déploie la difficulté dans le discours de ses membres, avec quelles valeurs elle est associée et avec quels effets.

La difficulté résulte alors d'un travail d'assemblage produisant des usages normés, qui eux-mêmes varient d'une communauté de pratique à une autre. Par exemple, les jeux vidéo ont pendant longtemps été associés à un public jeune, masculin, blanc et hétérosexuel (Kline, De Peuter, Dyer-Witford, 2003). Au milieu des années 2000, les mondes vidéoludiques connaissent un afflux de nouveaux·elles pratiquants·tes. Le développement de jeux à mécaniques moins chronophages, encourageant une prise en main rapide et n'exigeant pas de connaissances préalables, permet en effet l'émergence d'un public plus diversifié (Juil, 2010). Cette massification de la pratique a pu être perçue par une partie de la cible marketing historique des joueurs comme un abandon de la part des industries vidéoludiques. Cette distinction entre anciens et nouveaux·elles pratiquants·es s'est cristallisée dans les discours à travers l'opposition des jeux « hardcore » – les jeux de niches

destinés au public traditionnel – aux jeux « casual » – ceux destinés à un public plus large. Dans ce contexte, la difficulté a pu être associée à un test permettant à la joueuse ou au joueur traditionnellement ciblé·e par les industries vidéoludiques de distinguer les jeux et joueurs·euses légitimes de ceux·celles qui ne l'étaient pas. Consalvo & Paul (2013 ; 2019) décrivent par exemple dans leurs recherches des joueurs·euses pour lesquels·les une difficulté élevée est un critère pour qu'un jeu puisse être qualifié de « vrai jeu » (entendre par là « pratique légitime »). Toutefois, ce qui est défini comme « difficile » selon ces joueurs·euses correspond à un type de *challenges* particuliers : ceux nécessitant des compétences techniques suggérant une longue pratique de jeu et dont la maîtrise est susceptible de pouvoir être exposée publiquement à leurs pairs. Pour ces joueurs·euses, ce critère définit ainsi comme illégitime les jeux perçus comme reposant sur la chance, la réalisation de tâches routinières, ou ceux donnant une plus grande importance aux aspects narratifs. Ces représentations sont autant de manières de situer les productions vidéoludiques au sein des mondes de jeu.

Cependant, la difficulté n'est pas systématiquement associée à un discours discriminant les « hardcore gamers compétents·tes » et les « casual gamers incompétents·tes ». En effet, certaines communautés de pratiques ont valorisé l'échec d'un jeu difficile non comme un signe d'illégitimité, mais comme un moment positif de l'expérience vidéoludique. Le jeu *Dwarf Forteress* (Bay 12 Games, 2006) propose par exemple de gérer une communauté de nains s'installant dans une contrée sauvage. La colonie étant en permanence en proie à des attaques de créatures, la « forteresse » est invariablement destinée à sombrer au cours d'une partie. Cependant, cela n'est pas perçu négativement par les joueurs·euses. Celles-ci et ceux-ci se plaisent à raconter sur les forums leurs échecs sous forme romancées, comique ou épique, illustrant par la même occasion la devise du jeu : « Losing is fun! ». Loin d'être discriminante, la difficulté telle qu'elle est perçue par les joueurs·euses de *Dwarf Forteress* est associée à une expérience réjouissante leur permettant d'échanger avec convivialité sur leurs échecs plutôt que de constituer un facteur dégradant (Jagoda, 2018). Le jeu de plateformes *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) est un autre exemple d'une approche non excluante de la difficulté. Reconnu pour ses *challenges* exigeants, il a pour particularité de proposer un système d'assistance très développé, permettant à la joueuse ou au joueur d'ajuster différents paramètres afin de réduire sa difficulté. Au cours de la partie, la joueuse ou le joueur est encouragé·e à l'utiliser si elle ou il l'estime nécessaire (fig.1). Cette conception de la difficulté dans *Celeste* se distingue alors de la tendance à associer la difficulté du jeu à un plus

3 Objet, terrain et méthode

grand mérite, comme c'est par exemple le cas dans la série de jeu *Wolfenstein* (Bethesda Softwork, 2014) qui infantilise les joueurs·euses utilisant un mode de difficulté facile (fig. 2) (Hanford, 2018).

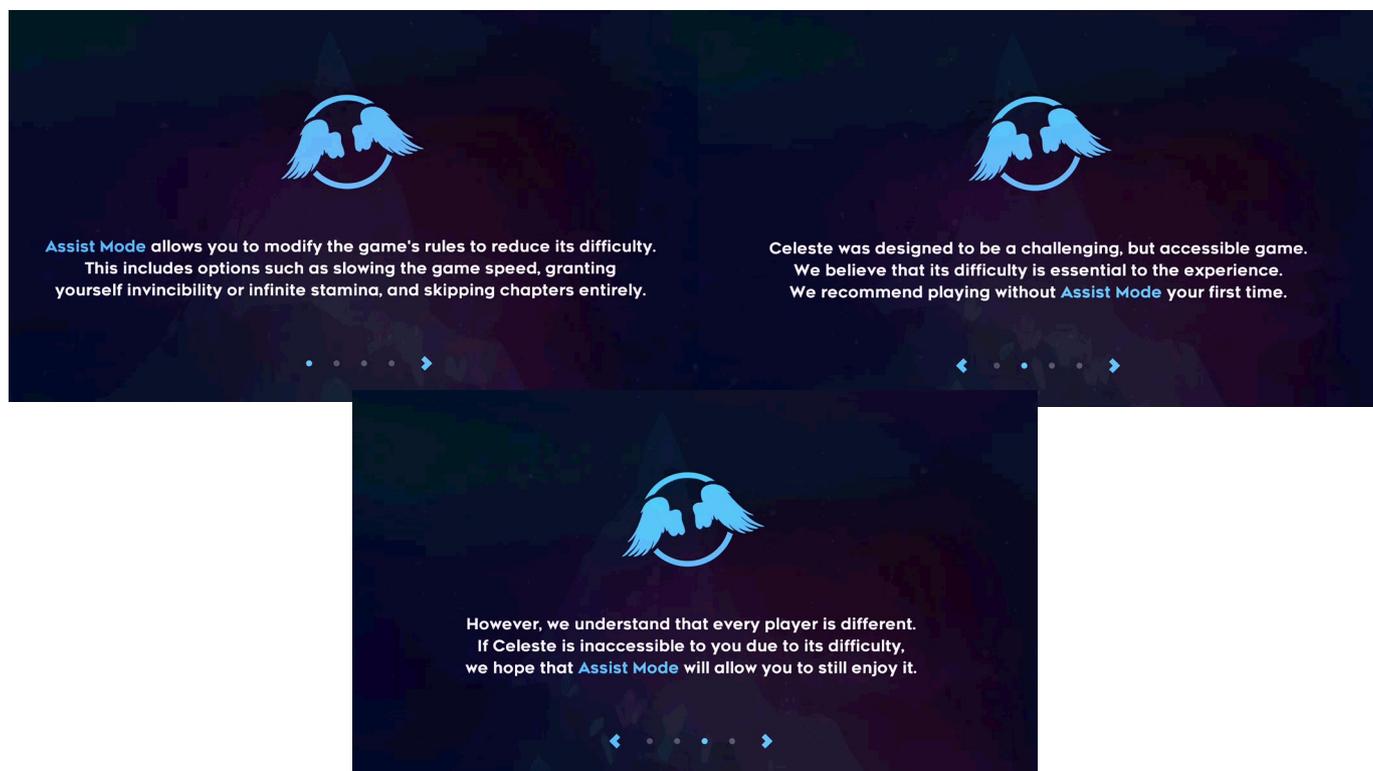


fig. 1 Conseils apparaissant lors des écran de chargement du jeu Celeste (Matt Makes Games, 2018)



fig. 2 Écran de sélection de la difficulté du jeu *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softwork, 2014)

La difficulté peut avoir un sens et une importance variable selon les communautés dans lesquelles elle est mobilisée. Notons toutefois qu'il ne s'agit pas de souligner la faiblesse de certaines conceptions de la difficulté à partir d'une position académique normative. Au contraire, l'objectif est de fournir une description de la manière dont les joueuses et joueurs elles·eux-mêmes définissent la difficulté, pour ensuite permettre de repérer au mieux les effets d'une telle catégorisation. En ce sens, dans le cas où il serait possible de formuler une définition universelle de la difficulté, celle-ci serait peu utile pour rendre compte de la manière dont les joueurs·euses investissent cette notion. La difficulté, en tant que ressource interprétative largement répandue et discutée, peut offrir un excellent point d'entrée pour illustrer un phénomène qui se déroule dans différents types d'évaluation de l'expérience ludique.

3.2 *Souls*, difficulté et la controverse du « mode facile »

Cette section aura pour objectif de présenter quelques repères sur la série des *Souls* autour desquels se sont formés les communautés que j'étudierai dans ce travail. Ces informations, tirées de comptes-rendus journalistiques ou de fans, me serviront à fournir des éléments généraux permettant de situer la controverse du mode facile de *Sekiro*. Cette controverse fera l'objet d'une étude approfondie dans la partie suivante. Les éléments évoqués ici constituent des connaissances « de fond » pour la plupart des joueurs·euses. Ils me permettront circonscrire largement le sujet étudié, sans pour autant être constitutifs de mon analyse.

Dark Souls est un jeu vidéo développé par l'éditeur *From Software* sorti pour la première fois en 2011 sur *Playstation 3* et *Xbox*, et sur *Windows* en 2012. Il est conçu comme la suite spirituelle du jeu *Demon's Souls* qui avait connu un succès discret deux ans auparavant. Sous l'égide du même directeur, Hidetaka Miyazaki, le jeu est caractérisé comme un *action-rpg* à la troisième personne, s'inscrivant dans un univers de type *dark-fantasy*. Le gameplay consiste à explorer des environnements ouverts, peuplés d'ennemis que la joueuse ou le joueur doit affronter en temps réel, en mobilisant une grande variété d'armes et de compétences. Le jeu est ponctué par des combats contre des ennemis plus imposants, les « boss », qui nécessitent un investissement important de la joueuse ou du joueur pour en venir à bout. Un système d'expérience permet à la joueuse ou au joueur d'augmenter ses caractéristiques de combat.

Le jeu et ses suites⁶, que je nommerai désormais « la série des *Souls* », ou plus simplement « les *Souls* », ont connu une célébrité grandissante dans les mondes ludiques pour leur difficulté (Muncy, 2019 ; IGN Staff, 2020 ; Gault, 2019). La structure des jeux mène le·la joueur·euse à l'échec bien plus souvent que dans d'autres types de productions du même genre, en raison de la faiblesse générale du personnage face à ses ennemis, ainsi que des temps de réaction très limités dont la joueuse ou le joueur dispose pour répondre à leurs attaques. Ces caractéristiques le·la conduisent à devoir répéter de nombreuses fois certains passages, jusqu'à l'apprentissage d'une stratégie lui permettant de se protéger ou d'éviter la majorité des attaques ennemies. Pour de nombreux commentateurs, *Dark Souls* tranchait ainsi à sa sortie avec une tendance évoquée précédemment des industries vidéoludiques à produire des jeux plus accessibles et moins punitifs.

Sekiro: Shadow Die Twice est le dernier jeu en date de la série. Sortie le 22 mars 2019, le jeu reprend en grande partie les mécaniques de ses prédécesseurs : des combats menant à des morts répétées, nécessitant la mémorisation des comportement ennemis et l'exécution de manœuvres précises dans un temps limité. Contrairement aux autres jeux de la série, il ne propose pas de mécanique en ligne, qui permettaient aux joueuses et joueurs « d'invoquer » d'autres personnes dans leur partie afin de s'entraider sur des passages difficiles.

Le 28 mars 2019, le journaliste Dave Thier publie un article sur le site du journal *Forbes* intitulé « "Sekiro: Shadows Dies Twice" Needs To Respect Its Players And Add An Easy Mode ». Comme le titre le suggère, le journaliste présente dans cet article l'intérêt d'intégrer un « mode facile » au jeu. Selon lui, sa difficulté ne représente qu'un aspect intéressant de l'œuvre parmi d'autres. Ainsi, il considère que le studio propose : « some of the best world building in the business and, I would argue, the best character design. » La difficulté, selon Thier, peut alors jouer le rôle de barrière et empêcher l'accès à ces éléments. À cet égard, le journaliste relève plusieurs facteurs d'abandon, en lien avec cette difficulté : le temps limité à disposition de certains·nes joueurs·euses et donc la réticence envers les nombreux essais nécessaires pour battre certains boss ; les compétences limitées pour répondre à des timings serrés ; l'aversion pour la frustration ; et certains handicaps empêchant la complétion du jeu. Dave Thier défend ainsi dans son article l'introduction d'un mode facile, permettant de contourner ce qu'il qualifie d'« ethos brutal » du jeu. Selon lui, cela autoriserait un plus grand nombre de joueurs·euses à profiter du jeu, en accord avec leurs goûts personnels.

⁶ Je considère ici la série de manière large, en comprenant les jeux *Demon's Souls*, *Dark Souls 1*, *2* et *3*, *Bloodborn* et *Sekiro: Shadow Die Twice* (FromSoftware, 2009 ; 2011 ; 2014 ; 2015 ; 2016 ; 2019).

L'article a généré d'importantes discussions sur les questions d'accessibilités, de respect de l'intention d'auteur·trice, d'élitisme de la communauté ; et ce tant dans la presse spécialisée qu'au sein des réseaux sociaux, plateformes vidéo, blogs et forums d'amateurs·trices. Un jour après la publication de l'article, le journaliste Erik Kain (2019) publie au sein du même journal une réponse prenant position contre l'introduction d'un mode facile. De nombreux magazines spécialisés relaient le débat, en rapportant l'affaire, la parole de développeurs, voire en s'engageant dans la discussion⁷. En réponse à ce que l'on peut qualifier de « controverse du mode facile », le journaliste James Davenport (2019) écrit un article sur le site *pcgamer.com* intitulé « I beat Sekiro's final boss with cheats and I feel fine ». Il y défend l'utilisation d'un outil permettant de ralentir le jeu et l'ayant aidé à battre son boss final. L'article constitue un rebondissement notable de l'affaire en présentant une solution pratique à certains problèmes d'accessibilité. Plusieurs journaux feront écho à cet article en présentant des tutoriels permettant d'installer ce type d'outil. Les discussions intègrent alors, à ce stade de la controverse, de nouvelles questions au sujet de la triche et de la modification du jeu par les joueurs·euses. En l'espace de deux semaines, près de onze mille réactions réparties sur plus de cent posts mentionnant directement la controverse sont publiés sur le forum *Reddit*.

3.3 *Reddit*, un espace de la controverse

Dans la section précédente, j'ai présenté l'importance de la notion de difficulté pour qualifier l'expérience des *Souls*. À travers les propos des journalistes, il m'a été par la suite possible d'identifier sommairement quelques éléments constitutifs de la controverse du mode facile. Je me pencherai désormais sur un espace particulier au sein duquel la controverse s'est déployée : le forum *Reddit*. Dans cette section, je présenterai son fonctionnement général ainsi que ses liens avec la controverse.

Reddit est un important site de partage de contenus, autoproclamé « front page of the internet ». Ce site est structuré en sous-forums, les *subreddits*, permettant à ses utilisateurs·trices de se regrouper autour d'intérêts communs. La création de ces espaces étant libres, les communautés peuvent ainsi se former autour d'objets variés, allant des sujets les plus sérieux aux plus absurdes : partage de photos d'animaux mignons (*r/aww*) ; discussions politiques (*r/politics*) ; demande d'informations en tout genre (*r/explainlikeimfive*) ; sous-forum « national » (*r/switzerland*) ; *fandom* (*r/starwars*) ; bricolage (*r/DIY*) ; etc. Cette ouverture à tout type de contenu n'est pas sans poser des problèmes

⁷ Voir par exemple Gravelle (2019) ; Webb (2019) ; Spohn (2019).

d'un point de vue éthique et légal. À l'image du réseau *4chan* auquel il est souvent comparé, le site est régulièrement pointé du doigt pour son hébergement de communautés et contenus sexistes, racistes, homophobes et autres éléments de ce type (Massanari, 2015). Une fois inscrit·e, chaque utilisatrice ou utilisateur a la possibilité d'écrire un post auquel elle ou il peut joindre un lien, une image ou une vidéo. Dès qu'il est publié, ce message peut être commenté et recevoir des votes de la part d'autres membres du *subreddit* au sein duquel il a été posté. Chaque réponse peut être à son tour commentée, créant ainsi des « arbres de discussions ». Le vote permet d'augmenter la visibilité des messages et offre à leur auteur·trice des points de *karma*, sorte de marqueurs de réputation leur permettant d'afficher l'appréciation de leur participation aux discussions. Les utilisatrices et utilisateurs ont également la possibilité de s'inscrire aux *subreddits*, ce qui leur permet de suivre sur leur tableau de bord tous les messages postés au sein de ces sous-forums. Il existe plusieurs manières de gérer la visibilité des posts et de leurs réponses. Par défaut, les posts sont organisés par « Best », ce qui ordonne les messages selon un mélange de plusieurs facteurs : ratio de votes positifs et négatifs ; nouveauté ; et volume total des votes. Après six mois à compter de leur date de publication, les posts sont archivés sur la plateforme, ce qui signifie qu'il n'est plus possible de voter ou de poster de nouvelles réponses.

Reddit offre un point d'observation intéressant pour étudier la controverse du mode facile, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le site accueille de nombreuses communautés actives concernées par la série des *Souls*. Chaque jeu a son propre *subreddit*, offrant ainsi autant de lieux d'observation pour ces discussions. De plus, les autres *subreddits* plus généralistes dédiés au jeu vidéo, comme *r/game* ou *r/gaming*, permettent la comparaison des discours sur la controverse à l'interne du site. Ensuite, en tant que plateforme d'échange de contenus, *Reddit* encourage ses utilisatrices et utilisateurs à discuter de ressources externes au site. Cela permet un repérage clair de l'amorce de la discussion et de la manière dont les utilisateurs·trices mettent en forme ce matériau. Enfin, la gestion de la visibilité des messages par le site permet d'effectuer un premier tri parmi la masse importante de messages sur le sujet.

3.4 Méthodes

3.4.1 *Échantillonnage et méthode d'analyse*

Ce travail a pour objectif de montrer qu'il existe différentes manières d'aborder la difficulté et que celles-ci sont dépendantes du contexte d'usage de la notion. En étudiant les discours sur le mode

facile de *Sekiro* sur *Reddit*, je cherche à identifier des normes spécifiques à ces communautés au sujet de la difficulté. Pour ce faire, j'ai commencé par effectuer des recherches par mots-clés. Le site ne proposant pas de moteur de recherche avancé, j'ai utilisé l'outil *Pushshift's Reddit Search Application* (Baumgartner, n.d.) qui m'a permis d'effectuer des recherches sur des périodes précises et dans des *subreddits* spécifiques. J'ai ainsi réalisé plusieurs séries de recherches en étendant progressivement ma liste de mots-clés et les périodes sélectionnées. J'ai tout d'abord exploré le *subreddit* dédié à *Sekiro* jusqu'à un mois après sa sortie, à partir de l'expression « easy mode ». Ce faisant, j'ai pu estimer que le commencement de la controverse avait eu lieu le 28 mars 2019, soit six jours après la sortie du jeu. J'ai par la suite étendu ma recherche en incluant des termes rencontrés durant une première lecture des posts, ainsi que leurs variantes orthographiques, telles que « difficulty mode », « journalist mode », « difficulty sekiro » etc. J'ai également appliqué cette démarche à l'ensemble de *Reddit* sur le mois suivant la controverse. Cela m'a permis, d'une part, de constater son affaiblissement progressif à partir du 14 avril 2019 (posts moins fréquents ; volume de réponses et de votes moins importants) et, d'autre part, de localiser d'autres *subreddits* au sein desquels se sont déroulées des discussions sur le mode facile de *Sekiro*. J'ai par la suite récolté différentes informations sur ces posts : date de publication ; nombre de réponses ; titre ; *subreddit* ; url.

Au cours de cette tâche, j'ai fait le choix de privilégier les interactions fortes (le nombre de réponses) au interactions faibles (votes), cela me permettant de me concentrer sur les discours déployés sur la difficulté. En outre, j'ai également choisi d'ignorer les échanges de moins de cinq réponses, en espérant ainsi voir apparaître plus de dialogues entre les participants·es. Enfin, pour être sûr de ne manquer aucun post centré sur la controverse, j'ai effectué une recherche exhaustive entre le 28 mars et le 14 avril (compris) sur chacun des *subreddits* identifiés.

Cette première prospection m'a permis d'identifier 112 posts, comportant un total de 11'074 messages. Ceux-ci sont répartis sur 29 *subreddits* différents qu'il est possible de diviser en quatre groupes en fonction du nombre de posts, du volume de réponses et de leur type d'intérêt (voir annexe A). Un premier groupe est principalement constitué de r/Sekiro, auquel on peut ajouter les autres *subreddits* centré sur les *Souls* (3 *subreddits*, 42 posts, 5'024 messages). Un second groupe est composé des *subreddits* liés aux jeux vidéo en général (8 *subreddits*, 30 posts, 4'267 messages). Au sein de ce groupe, plus de la moitié des messages (sur 10 posts) proviennent de r/Games et un quart (sur 4 posts) de r/gaming, l'un des plus grands *subreddits* du site. J'ai fait le choix d'isoler r/KotakuInAction de ce groupes (18 posts, 1'472 messages). Ce *subreddit* a été l'un des centres

d'organisation principaux du *Gamergate*, un important mouvement antiféministe au sein des mondes de jeux : il a été en cela intéressant de l'observer à part. En outre, il s'agit du *subreddit* le plus actif après *r/Sekiro* en termes de posts. Enfin, le quatrième groupe rassemble les *subreddits* restants (19 posts, 563 messages). On peut y trouver un mélange de *subreddits* centrés sur un jeu en particulier (par exemple *r/papermario*) et d'autres n'ayant pas de lien avec les jeux vidéo (par exemple *r/unpopularopinion*).

L'analyse de la répartition de ces messages révèle un fait d'une grande trivialité, mais néanmoins intéressant à propos de la circulation des amateurs·trice de *Souls* sur *Reddit* : pour discuter de la controverse du mode facile de *Sekiro*, les joueuses et joueurs se retrouvent sur *r/Sekiro*. En effet, sur la période étudiée, *r/Sekiro* compte à ce sujet 4'684 messages sur 40 posts, *r/darksouls3* compte 310 messages sur un post et *r/Bloodborn* compte 30 messages sur un post. Malgré un examen attentif, les autres *subreddits* principaux dédiés aux *Souls* (*r/demonsouls* ; *r/darksouls* ; *r/DarkSouls2*) ne comptent pas de références directes à la controverse dans leurs posts durant cette période. L'hypothèse selon laquelle *Sekiro* ne serait pas considéré comme faisant partie de la série peut être immédiatement rejetée : comme on le verra plus tard, l'appel à la tradition des *Souls* est un argument particulièrement présent dans les discussions sur le mode facile. On peut donc notamment expliquer ce phénomène par une grande porosité entre ces différentes communautés, l'attrition des anciens *subreddits* et l'afflux de nouvelles et nouveaux participants·es sur *r/Sekiro* à la suite de la sortie du jeu.

Ces premières étapes m'ont permis de me familiariser avec les données. J'ai par la suite procédé à l'échantillonnage à proprement parler, en sélectionnant les posts à analyser selon plusieurs critères. Mon objectif étant d'observer les normes autour de la notion de difficulté, j'ai tout d'abord fait le choix de privilégier les posts ayant le plus de messages en espérant voir apparaître une plus grande diversité d'arguments dans les échanges. De même, j'ai sélectionné ceux-ci au sein des différents groupes présentés. Étant donné le temps limité à disposition pour ce travail, j'ai laissé de côté le dernier groupe, en raison de sa trop grande diversité. En outre, j'ai inclus les posts liés aux *subreddits* *r/Bloodborn* et *r/darksouls3*. Puis, je me suis assuré d'avoir des messages initiaux abordant le sujet de la manière la plus variée possible, en essayant par exemple de ne pas isoler des posts traitant uniquement du handicap. Enfin, j'ai choisi des posts répartis sur toute la durée de la controverse. Ces critères m'ont mené à sélectionner onze posts avec un total de 5'071 messages (voir annexe B). Ces données ont été extraites avec le *package* PRAW (*Python Reddit API Wrapper*) le 25 février 2019, pour les préserver du risque de disparition à la suite d'une nouvelle

politique de la plateforme. Ce volume étant toujours trop important, j'ai limité mon analyse aux 300 premiers messages, dans l'ordre par défaut proposé par *Reddit*, en me permettant d'étendre légèrement ce seuil en cas d'échanges intéressants et pour éviter de « couper » des discussions.

Afin d'identifier les usages de la notion de difficulté, j'ai réalisé une analyse de contenu (Quivy & van Campenhoudt, 2006) en trois phases. Lors d'une première phase, j'ai effectué une lecture de l'ensemble de l'échantillon avec pour objectif de repérer des thèmes associés à la difficulté, sans chercher à limiter la récolte d'informations. J'ai ainsi été particulièrement attentif aux termes choisis par les acteurs·trices pour qualifier la difficulté, ses composants, les individus mentionnés. À l'issue de cette première phase, j'ai organisé ces éléments en différentes registres argumentatifs susceptibles d'être mobilisés dans les échanges pour justifier des pratiques et des interprétations du jeu à l'aune de la difficulté. Lors d'une seconde phase, j'ai testé plusieurs ensembles d'arguments sur le corpus, affinant à cette occasion les catégories d'arguments construites lors de la phase précédente. La troisième et dernière phase m'a permis de repérer des exemples typiques que je mobiliserais pour illustrer ces éléments lors de l'analyse.

3.4.2 Éléments de réflexivité

Dans un souci de réflexivité, je souhaiterais à présent brièvement évoquer le lien que j'entretiens avec mon objet de recherche. Si ces éléments de pratiques personnelles sont présentés ici, c'est qu'ils ont été des ressources pour investiguer le terrain. Ainsi, comme le souligne Manuel Boutet (2012) :

[...] s'il est utile à l'ethnographe d'« avoir joué », ce n'est pas parce qu'il pourrait devenir lui-même un modèle de l'expérience ludique, mais bien au contraire pour *reconnaître l'altérité d'un autre style* – une autre félicité, qui correspond à la formation d'autres valeurs. (pp.217-218)

J'ai découvert les *Souls* en 2013 à travers une série de vidéos dédiées au *speedrun*. Après avoir poursuivi la découverte de *Dark Souls* via des guides vidéo, je me suis engagé dans la série. Ayant particulièrement apprécié l'expérience offerte par ce premier jeu, j'ai continué à jouer au fil des ans à tous les opus de la série qui m'étaient accessibles. À terme, je pense avoir complété chacun d'entre eux environ trois fois et avoir initié des parties une dizaine de fois afin de tester différents

styles de jeu. Sans chercher à effectuer une performance ni à exposer publiquement ma pratique, je me suis imposé dès le second volet de la série quelques handicaps, comme le fait d'utiliser certaines armes à très courte portée ou de ne pas investir de niveaux dans les points de vie ou dans l'endurance de mes personnages. Cette lubie est allée jusqu'à des tentatives (sans grand succès) de terminer certains jeux sans utiliser leur système de montée de niveau. J'estimais alors avoir assez de pratique pour « éprouver » le système de jeu à son maximum. Aujourd'hui, je ne saurais expliquer exactement quels sont les éléments qui m'ont poussé dans cette direction. Cependant, à force de répétitions, je constate que mon style de jeu a évolué vers une forme moins restrictive de *power gaming* (Taylor, 2006) consistant à exploiter les failles du système me permettant de compléter les jeux de manières peu conventionnelles.

Parfois, une interrogation sur une mécanique de jeu me conduisait sur *Reddit*. Le forum est une source d'informations importante sur les jeux et j'ai pu y trouver des manières de les parcourir différentes de ce que je percevais comme « ordinaire ». Sans m'inscrire au site, et sur une base peu régulière, j'ai ainsi parcouru les *subreddits* dédiés à la série. En paraphrasant une formule d'Adrienne Massanari (2015), je pourrais décrire ces espaces comme à la fois stimulants et exaspérants. Stimulants par la créativité de ces communautés et l'esprit d'entraide qui y règne ; exaspérant par ses tendances à hiérarchiser les pratiques ludiques et à concevoir le jeu comme un monolithe intouchable, autant d'idéologies pouvant mener à des comportements exclusifs et toxiques.

Ce bref aperçu de ma carrière de joueur m'a permis de rapporter certains éléments de ma pratique dans l'objectif méthodologique de mieux repérer les discours sur la difficulté. Autrement dit, selon Cyril Lemieux (2018) :

Même s'ils sont parfois peu, nous pouvons être assurés que d'autres avec nous, et avant nous, partagent, au sein de la société qui est la nôtre, nos raisons d'agir et de nous indigner. Celles-ci, en effet, sont produites socialement. Ainsi la réticence ou l'hostilité des chercheurs face aux réponses de leurs interviewés n'a-t-elle jamais rien de « personnel » chez eux. Elle démontre au contraire leur appartenance à une collectivité et leur implication dans les conflits qui la traversent. (p.72)

Ce travail a donc une portée principalement descriptive. Les éléments d'analyse présentés dans ce chapitre et les précédents constituent un point de départ nécessaire, permettant par la suite d'effectuer des tâches critiques.

4 Analyse

L'étude du corpus révèle un débat fortement polarisé. Un critère qui pouvant être mis en avant pour illustrer cette polarisation concerne l'approbation ou non du *mode facile*. Sur la totalité des messages, j'estime qu'entre 60% et 70% des messages reflètent une opposition franche à celui-ci et qu'entre 35% et 25% des messages défendent l'instauration de ce mode. La plupart du temps, ce critère se superpose à la question plus englobante de l'ouverture du jeu à un public plus large. En effet, quand une joueuse ou un joueur exprime son opposition au mode facile, elle·il donne par la même occasion son avis sur l'accessibilité du jeu. Au sein du corpus étudié, les messages exprimant un avis intermédiaire sont peu courants (j'estime en effet qu'ils constituent environ 5% de la totalité des messages).

Cependant, quelle que soit leur posture, les joueurs·euses font appel à des valeurs communes. Ces valeurs leur permettent d'évaluer certains aspects du jeu tout en promouvant des manières de faire et des modèles de joueur·euse. Il s'agit donc de discours normatifs concernant la pratique de *Sekiro*. J'ai ainsi identifié deux registres principaux mobilisés par les joueurs·euses pour défendre leurs pratiques : le registre de l'art et le registre de la méritocratie. C'est majoritairement au sein de ces deux registres que se déploient les discussions sur la qualification de la difficulté. Cependant, les échanges ne se centrent pas uniquement sur cette question. Les joueurs·euses discutent aussi d'éléments extérieurs au jeu. Durant la controverse, un nombre important d'échanges portaient sur le handicap et le journalisme. Ces deux thèmes dessinent en creux la figure de la joueuse ou du joueur légitime. Chacun de ces domaines permet d'explorer les usages variables de la notion de difficulté. Notons toutefois qu'isoler ces registres est un processus artificiel. Comme on le verra, les joueurs·euses font la plupart du temps appel à plusieurs d'entre eux au sein d'un même message. Tous ces thèmes doivent donc être considérés comme cumulatifs.

Dans cette partie, j'explorerai donc la notion de difficulté à travers quatre angles analytiques. Dans la première section, je présenterai les arguments sur la difficulté liés à un discours sur l'art à travers trois thèmes : l'intention artistique ; les goûts ; et l'expérience partagée. Dans la seconde section, j'explorerai les discours sur la difficulté d'un point de vue méritocratique, en m'arrêtant sur deux expressions différentes de cette valeur : le plaisir de l'exclusivité de la pratique ; et le dépassement de soi. Dans les quatrième et cinquième sections, je traiterai de deux thèmes étant apparu lors de la controverse : celui du handicap et celui du journalisme. Enfin, dans la dernière section, je proposerai un bilan de ces analyses.

4.1 Art

4.1.1 Préserver l'intention

L'un des arguments les plus couramment mobilisés par les membres de *Reddit* à l'encontre de l'introduction d'un *mode facile* consiste à défendre une intention artistique qu'il serait ainsi nécessaire de préserver coûte que coûte. Il s'agit ici d'affirmer, d'une part, que le jeu est porteur d'une expérience unique et, d'autre part, que la paternité de cette expérience est pleinement attribuée à une figure d'auteur avisée : Hidetaka Miyazaki ; les développeurs·euses ; ou l'éditeur *FromSoftware*. Par conséquent, toute tentative de modification du jeu est perçue comme une corruption de l'expérience prévue par l'auteur. La difficulté est alors comprise comme une composante de cette intention artistique. Une seconde manière de défendre l'intégrité perçue du jeu consiste à faire appel à la tradition de la série. En insistant sur les similarités avec les précédents jeux de *FromSoftware*, certains·es joueurs·euses arguent qu'il faut préserver une forme d'« essence » de la franchise.

Comme c'est le souvent le cas, le message suivant combine l'appel à l'intention et à la tradition :

Difficulty has been an intentional design to fromsoft that they see is the proper way to play the game. In dark souls 1's initial release they challenged the idea of an easy mode because they were afraid of sales. Undoubtedly it's current difficulty was always the intended design and their vision, and after that thought they stuck with it because they felt that the difficulty was crucial to the sum of dark souls' identity. Despite all that the souls franchise has always been tooled to ensure every obstacle and boss is beatable. Every boss in sekiro has a defined weakness that can be exploited to more or less trivialize the fight. You just need the forethought and will to experiment to find it.

There is no "relativity" in fromsoft difficulty. Souls games are set in gruesome worlds filled to the brim with things wanting to kill you. Worlds where the protagonist is fickle but undying, and the only thing stopping their journey is their will to move forward. There is never a person whose going to immediately have an easy time with these games and it shows. Every bit of design and narrative is built around that. Adding in easy mode to cater to someone else's

definition of fun isn't hurting other players, but it's betraying the artistic integrity of the game, one that the devs envisioned when designing it. (D131)⁸

On retrouve ici les différentes caractéristiques évoquées. Tout d'abord, le joueur affirme que la difficulté est le résultat d'un choix réfléchi de l'éditeur *FromSoftware*. Pour justifier sa position, il évoque l'histoire marketing du jeu *Dark Souls*, qu'il mobilise pour souligner l'aspect difficile de la série. Ce faisant, il met en avant ce qui constitue selon lui l'essence de la franchise, une difficulté qu'il est toujours possible de surmonter, notamment face aux boss. Le joueur illustre alors cette formule avec *Sekiro*, le liant ainsi la tradition des *Souls*. Dans la seconde partie de son message, l'utilisateur refuse de concevoir la difficulté des *Souls* comme « relative », arguant que tout le monde expérimente de la même manière la difficulté de la série. De plus, il lie cette difficulté à l'ensemble du *design* et de la narration. Il conclut en affirmant son refus du mode facile, au nom de la préservation de l'intégrité artistique du jeu prévue par les développeurs·euses.

Ainsi, on retrouve ici toutes les caractéristiques évoquées précédemment : unicité de l'expérience (car elle n'est pas relative) ; attribution de celle-ci à l'intention des développeurs·euses ou à l'éditeur ; et appel à la tradition des *Souls*. Tous ces éléments participent au refus de modification du jeu et de sa difficulté, dans le but de préserver son intention artistique.

4.1.2 Chacun ses goûts

En défendant la pluralité des goûts, les utilisateurs·trices de *Reddit* arguent pour le respect de chacun·e d'entre eux·elles. Autrement dit, les goûts et les couleurs ne se discutent pas. Cette manière de concevoir les goûts peut avoir deux interprétations entièrement opposées concernant l'ouverture du jeu à un public plus large.

Dans une première interprétation, *Sekiro* est une expérience d'un genre particulier qui ne convient pas à tout le monde. Dans cette perspective, si ce jeu ne plaît pas à certaines ou certains, ou s'il paraît inaccessible au vu de sa difficulté, il existe de nombreux autres jeux plus adaptés à leurs compétences ou leurs « réelles » envies. Pour ces amateurs·trices de *Souls*, la reconnaissance du goût des autres va de pair avec la revendication d'une seule « bonne manière » de jouer. Autrement dit, il existe un style de jeu unique pour compléter *Sekiro*, celui qui consiste à éprouver pleinement sa difficulté, et tout autre style de jeu est illégitime. Cette manière de concevoir le jeu catégorise

⁸ Voir annexe B concernant la lettre. Le numéro indique la position du message au sein du post. À chaque occurrence, je souligne.

deux types de joueurs·euses : celles et ceux qui jouent à *Sekiro* pour sa difficulté ; et celles et ceux qui y jouent pour les mauvaises raisons et devraient arrêter d'argumenter pour modifier le jeu.

Cette valorisation d'un goût unique pour les *Souls* s'appuie parfois sur la comparaison avec d'autres pratiques culturelles ou sportives, comme c'est le cas dans l'extrait ci-dessous :

Because frustration is inextricably bound to the experience of FromSoft games, and asking for an easy mode is like asking for a horror movie without the horror. To reduce these games to menu items like lore, worlds, art and gameplay that you then can pick and choose from as you wish shows a lack of appreciation for what makes these games special.

If someone wants an easy game where you can wander around and enjoy the world, that's literally most of games released right now. So what I don't understand is why gamers who are unwilling to play these Fromsoft games as they are designed are so hellbent on enjoying something that's clearly not for them.

It's like, I'm a huge MMA [Mixed Martial Arts / lutte libre] fan, but I don't like getting punched in the face. So I can try to "start a discussion" about whether MMA should have a division without punching, or I could just do wrestling or BJJ [Brazilian Jiu-Jitsu]. (F136)

Dans cet exemple, l'utilisateur souligne la centralité de la frustration dans l'expérience de *Sekiro*. Celle-ci serait, selon lui, nécessairement perdue en cas d'introduction d'un mode facile. On comprend ainsi que la frustration est, pour l'auteur de ce post, une composante de la difficulté. Il rejette par la même occasion le goût pour des éléments qu'il juge marginaux dans l'expérimentation du jeu : la narration ; le monde ; l'art. Il effectue également deux comparaisons pour justifier son propos. Dans un premier temps, il compare la difficulté du jeu à l'horreur dans un film d'horreur, marquant ainsi l'aspect essentiel de la difficulté au sein d'un jeu précisément « difficile ». Dans un second temps, il évoque le domaine des sports de combat pour montrer qu'un élément essentiel d'une pratique (les coups de poings/la difficulté) ne devrait pas être jugé ou commenté négativement, car il fait partie intégrante de la pratique. Ainsi, on trouve parmi les réponses fréquentes des utilisateurs·ices aux « commentateurs » des propositions d'aller, plutôt que de jouer, regarder une vidéo du jeu sur *Youtube* afin de contenter leur intérêt pour les éléments narratifs ou visuels du jeu.

Le propos présenté ci-dessus permet d'illustrer des joueurs·euses mobilisant l'argument de la pluralité des goûts. Cette conception s'appuie ainsi sur le raisonnement suivant : tous les goûts sont

respectables ; à chaque type de jeu correspond, de manière essentielle, un goût et une manière faire ; donc si le jeu ne plaît pas à certains·nes, celles et ceux-ci devraient jouer à autre chose et éviter de porter un jugement sur une part essentielle du jeu. La difficulté revêt dans cette logique (et pour ce terrain en particulier) un rôle important, car elle représente une caractéristique essentielle au goût pour les *Souls*.

Dans une seconde interprétation, l'argument de la pluralité des goûts est développé par certains·nes joueurs·euses en faveur de l'ouverture du jeu. Cette opinion s'exprime en reconnaissant la possibilité d'explorer *Sekiro* de multiples manières, lesquelles ne sont pas forcément rattachées à l'expérience de la difficulté. Plutôt que d'affirmer « à chacun·e son jeu », cette deuxième perception du jeu s'oppose à la précédente en appliquant le concept de pluralité des goûts à un même objet. Le jeu est ainsi perçu comme un support ajustable aux envies de la joueuse ou du joueur. Parfois, cet argument est appuyé par le droit d'un·e consommateur·ice à disposer librement de son achat.

Le message suivant illustre ce propos en mobilisant, lui aussi, une comparaison avec un autre média :

your horror movie analogy is a good one though. What if you want to watch a horror movie because you like the actor or you're interested in the story or whatever but you don't like the gory bits so you want to fast forward over those or turn the volume down or something. Imagine half the internet screaming at you "No! Not allowed! You must watch the kill scenes or you shouldn't watch the movie at all! You are not experiencing the director's vision!!"

And you're all like, bro, I honestly DGAF [Don't Give A Fuck] about some director who i've never met, I just want to see what happens at the end, I paid for this thing just leave me the fuck alone and let me enjoy it how I want. "No! You are cheating yourself!" Like what if a person honestly doesn't care that they are missing "something" of the experience but they just want to enjoy it their own way and it doesn't hurt or affect anyone else. Why does this idea provoke such a hysterical, furious outrage in people? » (J337)

Le message aborde donc la question des films d'horreur, mais en tire une conclusion différente de l'exemple précédent. Ainsi, l'utilisateur souligne que des intérêts différents pour ce type de film peuvent exister et condamne, avec une argumentation par l'absurde, la réaction de certains·nes joueurs·euses défendant un style de jeu unique. Ce faisant, il dénonce une forme d'absolutisme dans

ce que « devrait être » le goût pour *Sekiro*, absolutisme qu'on retrouve effectivement dans le contenu argumentatif du précédent message. Dans la deuxième partie de son message, l'auteur affirme son indépendance face à l'intention d'auteur, ainsi que son droit, en tant que consommateur, d'user de son bien tel qu'il l'entend. En outre, il s'interroge sur les condamnations de telles affirmations pour un jeu hors-ligne.

On repère ainsi dans ce message les principaux arguments mobilisés, en faveur de l'ouverture, s'appuyant sur l'argument de la pluralité des goûts : un jeu peut être exploré de différentes manières ; toutes ces manières sont légitimes ; l'achat du jeu donne le droit de l'utiliser comme on le souhaite, en particulier dans le cas d'un jeu hors-ligne.

4.1.3 Une expérience partagée

C'est une chose de vouloir consommer une œuvre selon la manière prévue par ses auteurs ; c'en est une autre de chercher à la consommer comme - et avec - d'autres amateurs. *Sekiro* est ainsi perçu par certains·es utilisateurs·ices comme une manière de former un public autour d'une œuvre. Dans cette logique, la difficulté est la ressource interprétative centrale pour qualifier et exposer publiquement l'expérience commune. Par conséquent, le mode « facile » est une menace pour la cohésion du groupe, car il est perçu comme un risque de segmentation de l'expérience de jeu. Dès lors, un tel processus résulterait en des expériences trop différentes pour être rapportées à une même œuvre.

Le message suivant illustre clairement cette posture :

I also just tend to agree with Miyazaki. A big part of the community bond here is we all went through the same shit. Someone says they finally beat Midir the first time, everyone else knows how rewarding that feels, and how fucking *awesome* it is to finally emerge victorious from that encounter. With an easy mode it kinda splits the experience. And while the elitism people complain about is largely made up, adding an easy mode suddenly creates "oh, you only beat Midir on easy? Maybe come back when you beat him for real." As opposed to "Whoa, I know how tough that Midir fight was. Good job!"

Same thing in *sekiro*, with the added bonus of everyone now needing to beat the game purely alone. No summons. (F26)

Le joueur commence par faire appel à la parole de l'auteur pour justifier sa réflexion sur l'aspect communautaire du jeu. Selon lui, le groupe des joueurs·euses de *Souls* forme une communauté grâce à la difficulté du jeu et à la similarité des obstacles (comme, par exemple, lors de la confrontation évoquée avec le boss Midir). Le mode facile est alors perçu comme une menace de morcellement de l'expérience. Un élément supplémentaire ressortant de cet exemple est la différence structurelle de *Sekiro* vis-à-vis des autres jeux de la série. En effet, ces derniers avaient des aspects multi-joueurs·euses, lesquels n'ont toutefois pas été inclus dans le dernier jeu de l'éditeur. Les « invocations » (« summons ») permettaient aux joueurs·euses de se faire aider par des équipiers·ères humains lors de combats difficiles. Sans cette mécanique, *Sekiro* est alors pour cet utilisateur une expérience de jeu plus « uniforme » et dont cet aspect doit donc d'autant plus être préservé.

En sommes, l'argument déployé ici se rapporte moins à ce qui se produit au sein du jeu qu'à sa périphérie. La satisfaction d'être confronté·e aux mêmes *challenges* va de pair avec celle de faire partie d'une communauté. Et c'est donc au nom de la préservation de cette sociabilité hors-jeu que se déploie l'argument contre le mode facile. Il est évident pour toutes et tous que la manière de pratiquer le jeu peut varier d'un·e joueur·euse à l'autre. La difficulté est alors l'élément mis en avant dans les discours des amateurs·trices pour signifier cette expérience commune.

Pour d'autres utilisateurs·trices, au contraire, le jeu n'est pas capable de produire une expérience unifiée uniquement du fait de sa difficulté. Leur argument repose sur la diversité des compétences des joueurs·euses et sur la subjectivité des objectifs de jeu. Si tous·tes les joueurs·euses sont différents·es, alors chacun·e d'entre eux·elles aura une expérience personnelle de l'objet, comme en témoigne le message suivant :

I think the problem with the "shared experience" argument is that the experience is a combination of both player and content, if you give the exact same content to different players, they'll have a different experience for sure. That would be like a guitar teacher, teaching all his students the same thing regardless if they've player 1 month or 5 years, one would get frustrated and stop trying to learn to other bored and leave to find something else.

And in similar games like Bayonetta or DmC [*Devil May Cry*] you have 4 or 5 difficulties that you unlock as you beat the game and I don't think I've ever heard anyone there complain about

all those people not having the ultra-hard experience because only a couple of hardcore gamers even bother with doing that.

I think basically, since people are different, I don't see a good reason to not let them tailor the entertainment they consume a bit to their standards, whatever they may be. But well, in the end it's just that, some piece of (awesome entertainment) and from soft has to decide how many types of people they want to let partake in that I guess (B310)

En présentant l'expérience comme une association entre l'instrument-jeu et la joueuse ou le joueur, l'utilisateur met en avant la portée subjective de la difficulté. Il présente par la suite des exemples de jeux avec plusieurs niveaux de difficulté, dans l'objectif de montrer que cela n'empêche pas différents types de joueurs·euses de profiter de ces mêmes activités et surtout que cela ne pose pas de problème au sein de leur communauté. Enfin, il insiste sur l'importance de la liberté d'ajustement de chacun·e, bien qu'en attribuant la décision finale à l'éditeur.

Une fois de plus, on trouve ici un contre-argument s'opposant cette fois-ci à l'unicité de l'expérience de jeu. Le constat d'une expérience nécessairement morcelée rend alors légitime toute manière de façonner sur mesure cette expérience, afin de la rendre davantage satisfaisante à un niveau individuel.

4.2 Méritocratie

4.2.1 La valeur de l'exclusivité

La rareté d'une expérience fait-elle le plaisir de la consommation ? C'est ce qu'estiment certains·nes joueurs·euses de *Sekiro* pour lesquels·les l'exclusivité de la pratique est un bien en soi. Pour celles et ceux-ci, il s'agit donc d'une valeur autonome, déconnectée de ce qui a déjà pu être évoqué, et qui est l'expression la plus pure du principe de fermeture. Dans cette perspective, la difficulté est alors une barrière permettant de rendre l'expérience de jeu moins accessible et augmentant par conséquent la valeur de *Sekiro*.

Un joueur évoque cette valeur en ces termes :

When an experience is exclusive then it holds more value to the person experiencing it whereas if the experience was inclusive then this value would be lost.

The game and your experience with it don't exist inside a vacuum, in this particular case the reward isn't something meaningless like a trophy it's the fact you can continue to experience the story something which not everyone will get to which adds extra value to the exclusivity of the experience.

World of warcraft had this issue when they added raidfinder and welfare epics, suddenly downing bosses / getting to progress the story of the raid / getting rewards didn't feel nearly as rewarding as it used to.

Humans are inherently competitive, the fact someone else can't beat the boss / experience the story (the reward) makes it better for the person who can. This can be dismissed as immature or selfish but it's a matter of fact.

Edit: Let's throw in a real world example, if everyone owned a jet ski, jet skis wouldn't be nearly as cool or fun as they currently are. Same if you could hop on a flight to space for £30 via easyrocket, the experience would just be cheapened because everyone could do it. (F77)

Le propos du joueur ne peut être plus clair : l'exclusivité donne plus de valeur à l'expérience du jeu et l'accès à un plus grand nombre ferait perdre cette valeur. Celle-ci s'exprime notamment par l'accès à des éléments narratifs, qu'il distingue des simples trophées qui s'obtiennent hors du jeu. Pour appuyer son propos, le joueur utilise l'exemple d'un autre jeu : *World of Warcraft*. Selon lui, l'introduction dans ce MMORPG de mécaniques facilitant l'accès à des récompenses s'est accompagnée de la dévalorisation desdites récompenses. Il justifie par la suite ce processus par un appel à la nature humaine : les expériences exclusives sont plus gratifiantes « de fait ». Dans un ajout à son message, il illustre une nouvelle fois ce phénomène en évoquant l'accès au jet ski ou à un vol spatial.

Cette manière d'exprimer ouvertement de l'élitisme excluant n'est pas la plus courante. Parmi les posts sélectionnés, l'accusation d'élitisme est une critique régulièrement effectuée et dont on tend plutôt à se défendre dans les échanges entre les défenseurs·euses et opposants·es au mode facile. L'élitisme est le plus souvent perçu comme un comportement négatif. De même, l'accusation de *gatekeeping*, assez similaire, est couramment mobilisée dans les discussions. En conséquence, les défenseurs·euses de la fermeture ont le plus souvent tendance à s'appuyer sur d'autres arguments que celui de l'élitisme ou du *gatekeeping*, afin de contourner cette critique.

Le message ci-dessous est un exemple typique d'accusation d'élitisme :

No it wont change, and I'm not gonna be so bold as to say From SHOULD add one, but the defenses I keep seeing from many of the fans here just sound like elitism that comes from feeling they're in this exclusive soulsborne club, who feel like they're trying to force people to see the game they do (F167)

Comme on le voit ici, l'élitisme n'a pas besoin d'être revendiqué pour être désigné. Pour les défenseurs·euses du *mode facile*, il est une valeur latente qui s'exprime dans la volonté de maintenir le jeu aussi inaccessible que possible.

En somme, l'accusation d'élitisme présente une forme d'inertie dans les discours sur la difficulté. Son influence s'exprime notamment dans la manière dont le sujet de la difficulté est abordé. Les opposants·es au mode facile reconnaissent le plus souvent la valeur négative de l'élitisme et cherchent s'en préserver en faisant plutôt appel, dans leur argumentation, à d'autres valeurs.

4.2.2 Apprentissage, équilibrage et dépassement de soi

Jouer aux *Souls* équivaut, la plupart du temps, à essayer des échecs répétés. Par conséquent, on pourrait intuitivement qualifier ces jeux de difficiles. Cependant, pour certains·nes joueurs·euses, si les échecs sont nombreux dans *Sekiro*, celui-ci n'est pas pour autant considéré comme un jeu difficile. Cela n'empêche pas ces mêmes joueurs·euses de souligner le mérite qui découle de cette expérience. En somme, c'est donc au moment où l'on s'attendrait le plus à voir la difficulté être valorisée qu'elle est invisibilisée.

Cette conception surprenante de *Sekiro* comme jeu « pas si difficile » se manifeste dans le message suivant. Il est une réponse à un message s'interrogeant sur pourquoi un article de journal défendant le mode facile d'un jeu hors-ligne était autant attaqué :

Because he makes the game look unbearable and unfair. Its the same with the "If you respect your gamers give this game an easy mode" FromSoft does respect there players just by not giving it!

The game is realy not that hard, just like any other FromSoft game. It has a learning curve, but not one that when you get the hang of it after 3 hours, you will fly trough the game. The game wants you to be allert and learn trough the whole experience. Challenging there players, making them feel like they accomplished something.

Articles like that make the game feel unfair and unforgiving and badly balanced. And thats not the case. (H42)

Comment interpréter ce message ? Pour les joueurs·euses partageant cet avis, l'expérience des *Souls* ne réside pas dans sa difficulté, mais dans la manière qu'a le jeu d'amener ses pratiquants·es à se dépasser à travers un apprentissage. Ces jeux peuvent prendre du temps et mettre souvent en échec l'amateur·trice, mais ces valeurs sont proportionnelles à l'effort investi dans la pratique – ce que l'utilisateur cité qualifie d'« équilibré » (« balanced ») ou d'équitable (« [not] unfair »). Si une joueuse ou un joueur échoue, c'est alors qu'il·elle « mérite » son échec, car il·elle ne s'était pas suffisamment engagé·e dans la pratique. Inversement, si une ou un joueur·euse réussit un *challenge*, c'est encore une fois qu'il·elle « mérite » sa victoire grâce à son effort au sein du jeu⁹. Dans ce tour de force argumentatif, la difficulté est alors éclipsée par l'investissement dans le jeu : si l'on échoue à *Sekiro*, ce n'est pas parce que le jeu est difficile, mais parce qu'on ne s'est pas donné les moyens de réussir, étant donné que le jeu est équilibré. Un jeu « difficile » serait alors, par opposition, un jeu requérant beaucoup d'efforts pour peu d'effets sur la pratique.

Dans cette perspective, l'apprentissage apparaît comme une valeur en soi. Au cours de la pratique, la joueuse ou le joueur acquiert de nouvelles compétences de jeu, qu'elles soient sensorimotrices ou dues aux connaissances engrangées en arpentant le jeu et son paratexte (forums, wikis, vidéos, etc.). C'est la constatation des effets de cet apprentissage qui produit le sentiment d'accomplissement évoqué et défendu par l'utilisateur (« making them feel they accomplished something »). Par conséquent, cette conception de l'apprentissage éclipse en partie les discours sur la difficulté.

En liant tous ces éléments, il est alors possible de comprendre pourquoi les amateurs·trices tenant cette position s'opposent au *mode facile*. Contrairement à l'argument méritocratique précédent, on peut considérer qu'ici la valorisation de l'apprentissage est tendanciellement altruiste dans l'esprit de ses défenseurs·euses. Il s'agit avant tout de permettre aux nouvelles et nouveaux joueurs·euses d'éprouver ce sentiment de dépassement de soi en maintenant le jeu dans son équilibre actuel. Briser cet équilibre peut mener les néophytes à gâcher leur expérience de jeu. Ainsi, de nombreux·ses joueurs·euses affirment que si le mode facile était inclus nativement dans le jeu, ils n'auraient pas pu s'empêcher de l'utiliser et que cela les aurait privés·es de cette expérience gratifiante : « Without being forced to struggle we wouldn't know the amount of challenge we

9 Cette manière de qualifier le jeu semble très proche de ce que Jesper Juul (2013) nomme le « game of labor » : le jeu dont l'équité repose sur des récompenses proportionnelles à l'investissement de la joueuse ou du joueur. Cependant, selon l'auteur : « For those who think of games as personal struggles for improvement, games of labor are anathema. » (p.79).

actually *can* handle. » (F71). Dans une forme plus exclusive, cette valorisation de l'apprentissage peut se traduire dans l'expression « git gud », déformation volontaire de « get good ». Celle-ci est souvent employée sarcastiquement par les utilisateurs·ices des *subreddits* pour signifier à un·e joueur·euse demandant des conseils qu'elle ou il n'a pas pris le temps d'apprendre.

Pour s'opposer à cet argument de l'apprentissage, les défenseurs·euses du mode facile dénoncent un prérequis pratique pour terminer les jeux de la série : avoir du temps. Ce faisant, ils·elles rattachent l'expérience de jeu à un univers social plus large, comprenant les contraintes du travail ou la parentalité, autant d'éléments conditionnant l'accès à la pratique.

I have no problem playing them myself, but not everyone has the time to commit to getting skilled enough, the same way not everyone has the time to commit to being able to beat many games on the hardest difficulty. Adding an easier difficulty mode would allow them to play the game while still retaining the games famous difficulty for others. And if they find the current difficulty too hard, I image what would be boringly easy to some of us might still get the point across storytelling-wise with the difficulty.

It harms no one to add it, but benefits many. (D148)

Dans ce message, le jeu est présenté comme un support ajustable, permettant à la joueuse ou au joueur d'apprécier un jeu selon les contraintes de temps qui pèsent dans sa vie quotidienne. La difficulté refait ici surface comme un obstacle à cette adaptation. De plus, selon l'auteur du post, cela n'empêche pas de ressentir le message du jeu à travers sa narration.

Ainsi, dans cette perspective, la difficulté n'est qu'un élément participant au message du jeu. Celui-ci s'exprime de différentes manières, dont la narration, et peut alors être compris par d'autres canaux de communication et autrement qu'en éprouvant sa difficulté inscrite dans la structure de jeu.

4.3 Handicap

4.3.1 Représentativité

Au sein de l'article ayant initié la controverse, le journaliste Dave Thier (2019) mentionne l'utilité d'un mode facile pour des personnes en situation de handicap. Le thème génère alors d'importantes

discussions, y compris parmi les *subreddits* étudiés. Comme vu précédemment, la plupart des joueuses et joueurs opposés·es au mode facile tentent d'éviter l'accusation d'élitisme en s'appuyant sur d'autres arguments. La question de l'accès du jeu pour des personnes en situation de handicap leur posent ainsi le problème suivant : comment refuser la modification du jeu, tout en affirmant l'inclusivité de la communauté ?

Une manière simple de répondre à cette question épineuse consiste à affirmer que cette inclusivité est acquise de fait. Pour appuyer cette hypothèse, les opposants·tes au mode facile ont ainsi présenté des exemples suggérant qu'il était tout à fait possible de terminer le jeu en étant handicapé·e et qu'ainsi les revendications d'introduction d'un mode facile en faveur de cette population de joueurs·euses n'étaient pas fondées.

You'll be glad to know that the people holding onto disabilities to make the game easy have no excuses now:

<https://youtu.be/tso8u4OJLuI>

Guy whose a quadriplegic defeated the corrupted monk using a regular xbox controller, not even the accessibility controllers. Even more astounding is he's not using any of the cheese strats available to the boss fight. You can instantly knock out the first two health bars of the boss by hopping up to on the branches and doing a dive kill. Instead our dear cripple fights the boss legitimately all the way through. If a guy with four dead limbs can take on one of the tough sekiri bosses, I genuinely don't see why we need to dumb down any of these games.

(C5)

Dans cet exemple, l'utilisateur présente une vidéo d'un joueur atteint de quadriplégie battant le « moine corrompu », l'un des boss s'affrontant vers la fin du jeu. Il souligne le mérite de sa performance, en précisant que le joueur n'a ni employé de manettes adaptées, ni utilisé de stratégie de *cheesing*, c'est-à-dire de manœuvre exploitant une faiblesse de l'ennemi pour rendre le combat beaucoup plus simple. L'amateur conclut ainsi qu'il ne conçoit pas pourquoi quelqu'un d'autre ne pourrait terminer le jeu puisqu'une personne en situation de handicap en est venu à bout.

Ce propos est parfois soutenu par des personnes se présentant comme étant en situation de handicap. L'argument évoque plutôt de l'expérience commune, et est alors connoté différemment,

car il intègre la question du handicap. Ces joueurs·euses ne souhaitent pas risquer d'être perçus·es différemment par d'autres membres de la communauté.

Les réponses à ce type de commentaires soulignent souvent (on s'en doute) le biais d'un tel type argument. En effet, les posts et réponses dénoncent souvent le problème de considérer l'expérience d'un individu en situation de handicap comme étant représentative de celle de l'ensemble des personnes en situation de handicap. C'est notamment ce que relève un joueur dans le message suivant :

Well, we've heard from *one* disabled individual. Taking that one person as representation for everyone doesn't really help anyone.

Fwiw [for what it's worth], I don't care if From adds an "easy mode." There is not a single mote of my ego that relies on my being good at a videogame. People like to take this stuff waaaaay too seriously, as if an easy mode somehow makes them less of a person because they beat a difficult game. The same thing happened when Forza added a rewind function to undo the last few seconds of a race. People got all up in arms about it because certain players wouldn't "earn" the same make-believe prize as those who didn't use rewind.

If anyone thinks adding an easy mode would make the game worse they need to take a walk outside for a bit and soak up some of the real world. (B307)

4.3.2 Accessibilité et difficulté

Au sujet du handicap, une autre manière de contourner l'accusation d'élitisme pour les opposants·es au mode facile consiste à dissocier strictement la difficulté du jeu de son accessibilité. Il s'agit en quelque sorte d'admettre que le jeu est en effet inaccessible aux personnes en situation de handicap, mais qu'il existe des solutions spécifiques pour cette population et que lesdites solutions ne modifient pas la difficulté du jeu. Par conséquent, la demande d'un mode facile est présentée comme une exigence illégitime.

I'm all for increasing control schemes, giving multiple button layouts, making new controllers. Anything to put everyone on a level playing field to overcome any physical disability. Being bad at video games is not a disability.

They aren't arguing to make the game more accessible, they want it easier. If it was a book, I would want it translated to new languages, they want a movie adaptation. (D39)

Pour ce joueur, les problèmes d'accessibilité se situent au niveau de la saisie des commandes et se règle à travers la personnalisation des moyens d'*inputs* (au niveau logiciel ou par manette spécialisée). La réduction de la difficulté n'entre pas en considération pour ce type de modifications. C'est pourquoi l'amateur considère que les demandes de mode facile ne concernent pas le problème d'accessibilité. Cet argument semble plutôt accepté au sein de ces communautés, ce qui ne l'empêche pas d'être contesté par d'autres registres d'arguments (accusation d'élitisme, droit à l'ajustement du jeu selon ses goûts, etc.).

4.4 Journalisme

4.4.1 Les journalistes comme antagonistes

Dans la partie précédente, j'ai évoqué l'intérêt d'analyser à part le *subreddit* r/KotakuInAction, du fait de son lien historique avec la mobilisation du *Gamergate*. Brièvement, cette importante affaire au sein des mondes de jeux a eu pour toile de fond un antiféminisme et un racisme à peine voilé, conduisant à des harcèlements de masses visant majoritairement des femmes du milieu (conceptrices, joueuses et journalistes) (Mortensen, 2016). Dans un effort attesté d'instrumentalisation d'un public plus large, cette mobilisation décentralisée a largement été présentée par ses participants comme une défense de l'éthique journalistique (Braithwaite, 2016). Au sein d'un tel discours, les journalistes (en tant que groupe) ont pu être dépeints·es comme une menace pour la « culture *gamer* » en raison de leur promotion de productions ne s'alignant pas sur des thèmes vidéoludiques traditionnels.

Dans le cadre de la controverse du mode facile, les arguments développés au sein de r/KotakuInAction sont largement imprégnés de cette hostilité par défaut envers les journalistes. Cette logique n'est pas exclusive au *subreddit*, mais elle s'y exprime avec plus de virulence. Dans un tel contexte, l'opposition au mode facile repose sur l'antagonisation des journalistes. La difficulté est alors mobilisée comme une manière de révéler à quel point ces derniers sont

dissemblables des « vrais joueurs » en raison de leur incompétence supposée à terminer le jeu. Pour ces joueurs, cette incapacité supposée se dédouble en une délégitimisation à discuter du jeu, comme c'est le cas dans le message ci-dessous :

Game Journalists are notorious for being trash and never beating games yet writing reviews on them, honestly they should just quit their job because ****it must suck to be bad at video games and have to write about them 24/7**** (F51)

Dans cette perspective, il n'est plus uniquement question de façons de jouer (par exemple « Jouer sans respecter l'intention d'auteur est illégitime. »). Ces utilisateurs·ices discutent des manières de parler du jeu : « Faire des tests du jeu sans l'avoir terminé est illégitime ». La difficulté d'un jeu est alors utilisée comme limitation de la parole de certains acteurs, dont les journalistes.

4.4.2 Accusation d'instrumentalisation

Une autre manière dont s'exprime cette hostilité envers les journalistes consiste non pas à relever leur incompétence, mais à dénoncer des intérêts cachés supposés, qui seraient menaçants pour les « vrais joueurs ». Selon certains joueurs·euses, les journalistes instrumentaliserait les personnes en situation de handicap pour satisfaire des objectifs personnels. Dans cette optique, les journalistes seraient paresseux et éviteraient à cause de cela de jouer à des jeux trop difficiles, qui leur prendraient trop de temps dans leur journée de travail. Ils·elles tenteraient ainsi de changer la difficulté des *Souls* afin qu'elle soit davantage ajustées à leurs propres goûts, à savoir des jeux faciles et rapides à tester.

Many game journalists have pushed a narrative for sometime that easy mode should be implemented in all games and people shouldn't be shamed for it. I believe Wolfenstein was the first article I saw as the games description of easy mode shows the main character sucking a binky.

Players don't seem to be coming from the woodwork demanding this change, it seems like purely the desire of a group that needs to finish games fast to write reviews hidden under the disingenuous guise of 'accessibility' (D41)

Un autre type d'intérêt dénoncés par les utilisateurs·ices des *subreddits* est, cette fois-ci, d'ordre politique. Les journalistes auraient selon leurs dires un agenda progressiste qu'ils tenteraient de faire passer à travers les jeux vidéo : « Gaming journalists first and foremost need to be good gamers. But as we know nowadays they are political commissars first and (maybe) gamers second. » (A174) On retrouve donc ici un thème central du *gamergate* : protéger le jeu contre une menace perçue venant de l'extérieur du groupe. Cet argument est soutenu par l'acceptation relative de la distinction entre accessibilité et difficulté.

4.5 Synthèse et discussion

La registre de l'art offre à chacun des partis des arguments sur la place d'une intention, d'un goût ou d'un rapport à la communauté dans la consommation personnelle. La difficulté est ce qui donne chair à ces éléments. Elle est le point de référence qui incarne l'expérience des *Souls*, unique ou adaptable selon le camp. Le registre de la méritocratie est pour sa part centré sur la valeur de l'expérience. Dans un premier type d'argument, cette valeur est discutée sur la base de sa rareté. Dans un second type d'argument, c'est l'apprentissage qui joue ce rôle. La difficulté n'est pas alors conçue pour soi, comme c'est le cas dans un registre artistique, mais pour ses effets (exclusion dans le premier cas, apprentissage dans un second cas). Au sein de ces deux registres, les joueurs·euses échangent sur les usages légitimes du jeu. De plus, ce que laissent apparaître en creux ces discours sur *Sekiro* pour les opposants·tes au mode facile, c'est la défense d'une expérience essentielle et unique, qu'il est nécessaire de préserver coûte que coûte. À l'inverse, les défenseurs·euses du mode facile mettent en avant la diversité des expériences offertes par le jeu et le droit à l'ajustement. Celles et ceux-ci plaident ainsi pour l'ouverture et le partage du jeu à un public plus large.

Registre	Valeur	Fonction de la difficulté	Contre-argument
Art	Intention artistique	Composante de l'intention artistique	(Peu contesté sur le même plan)
	Pluralité des goûts	Goût à défendre	Droit à l'ajustement
	Commune expérience	Point commun	Relativité de l'expérience
Méritocratie	Exclusivité	Maintien de la rareté	Accusation d'élitisme
	Apprentissage et dépassement de soi	Test de compétence et reflet de l'évolution du·de la joueur·euse	Droit à l'ajustement

Tableau 1 Valeurs et fonctions de la difficulté des *Souls*

Mais les discours ne sont pas toujours orientés sur les pratiques. Une partie d'entre eux portent ainsi sur les pratiquants·es. Parmi les deux derniers thèmes développés, on constate que la question du handicap constitue un problème pour les opposants·es au mode facile. Celles et ceux-ci cherchent à éviter l'accusation d'élitisme en proposant des solutions inclusives pour les personnes en situation de handicap, tout en conservant la difficulté du jeu. Une première solution évoquée par ces joueurs·euses consiste à affirmer que le jeu ne nécessite pas de modification. Cet argument est soutenu par la généralisation de quelques cas particuliers. Une seconde solution évoquée repose sur la distinction de l'accessibilité et de la difficulté. Cette distinction, relativement acceptée, permet de préserver le jeu d'une modification au nom du handicap. Le journalisme constitue lui aussi un thème important dans les discussions. Dans une logique que l'on peut rattacher au mouvement du *gamergate*, les journalistes en tant que groupe sont perçus·es par certains comme des « mauvais·ses joueurs·euses » par défaut. À partir de ce cas, on peut observer que les prises de paroles au sujet de jeux non terminés, notamment à cause de leur difficulté, sont délégitimées. De plus, les arguments en faveur du mode facile sont interprétés dans cette logique comme l'expression d'une instrumentalisation de la question du handicap, dans l'objectif de défendre des goûts illégitimes pour une difficulté moins élevée. Au sein de ces deux thèmes, les figures évoquées dessinent en creux l'image des joueurs·euses légitimes de *Souls*.

Mis ensemble, ces éléments peuvent apporter des éléments de réponse aux interrogations d'Aponte *et al.* (2011) concernant l'évaluation subjective de la difficulté, telle qu'évoquée au chapitre 3. En effet, dans leur article (pp.15-16), la chercheuse et les chercheurs expriment en effet leur surprise face à la motivation de certains·nes joueurs·euses après de nombreux échecs, dans un jeu reconnu comme difficile. Elles·ils relèvent également que certains·es d'entre ces joueurs·euses vont même jusqu'à le qualifier de « facile », expliquant alors leurs échecs par leur manque de compétence, et affirmant qu'ils·elles se sentaient capables de s'améliorer pour réussir le jeu.

Comme le souligne Mia Consalvo (2007), « Games aren't designed, marketed, or played in a cultural vacuum. » (p.4). Cette remarque s'applique tout autant à la notion de « difficulté ». L'évocation de la difficulté prend ainsi toujours place dans un contexte qui conditionne la compréhension et l'usage du terme, que l'on peut alors qualifier de ressource interprétative. Au sein des *subreddits* étudiés, on constate ainsi que la notion fait écho à des valeurs, des pratiques et des pratiquants·tes pouvant être très divers, se distinguant par-là nettement de ce que suggère une

approche formaliste. Il ne fait aucun doute que la structure des jeux autour desquelles ces communautés se forment conditionne en partie ces discours. Toutefois, les participants·es ne s'arrêtent pas à celle-ci lorsqu'ils·elles utilisent le terme « difficulté ». C'est pourquoi les joueurs·euses étudiés·es ont des usages qui peuvent sembler étranges à des personnes extérieures au groupes (et notamment aux chercheuses et chercheurs) : pourquoi qualifier *Sekiro* de « facile » ? Quel est le rapport entre le jeu et les films d'horreur ? Pourquoi refuser un mode facile pouvant être utile à des personnes en situation de handicap ? Toutes ces questions trouvent leurs réponses dans des assemblages stabilisés au sein de ces groupes, que j'ai ainsi pu en partie observer lors de la controverse. Pour étudier l'expérience des joueuses et des joueurs, il est donc nécessaire d'explorer la manière dont elles et ils conçoivent eux·elles-mêmes ce qui constitue la difficulté, ainsi que la manière dont elle s'exprime.

5 Conclusion : une approche pragmatique de la difficulté

Au terme de ce travail, je souhaite résumer, en guise de conclusion, ma démarche, mais également en soulever les limites et en proposer quelques extensions. Dans ce travail, j'ai cherché à comprendre comment s'articule différentes compréhensions de la difficulté au sein d'un même espace ainsi que la pertinence d'une approche pragmatique pour comprendre ce phénomène.

Après avoir, au travers d'une anecdote ayant agité la communauté de joueuses et joueurs de Sekiro en avril 2019, posé l'hypothèse selon laquelle la difficulté est une catégorie dont le sens varie selon le contexte au sein duquel elle est utilisée, j'ai présenté, dans la section « Approche théorique », plusieurs notions essentielles à mon propos. En présentant brièvement le contexte des études vidéoludiques durant les années 2000, j'ai relevé en particulier une tendance à limiter l'étude du médium à des caractéristiques essentielles. Puis, j'ai détaillé certaines revendications des approches par le *play*, affirmant l'importance d'étudier le jeu par l'expérience des joueurs·euses. Les différents concepts que l'on retrouve dans les approches par le *play* m'ont progressivement mené à présenter la notion de *ressources interprétatives*, soit les ressources employées par les joueurs·euses pour qualifier un aspect de l'expérience ludique. J'ai alors conclu cette partie théorique en affirmant qu'il était possible de mobiliser cette notion pour comprendre les utilisations et effets d'une telle catégorisations.

Dans la section « Objet, terrain et méthode », j'ai défini plusieurs éléments de mon terrain, et notamment la notion de difficulté, que j'ai liée au concept précédemment présenté de ressource interprétative. J'ai tout d'abord souligné que la difficulté telle qu'envisagée par les *game designers* ne correspondait pas pleinement à la difficulté telle que mobilisée par les joueuses et joueurs, ce que je chercherais par la suite à prouver par mon analyse de terrain. J'ai justifié l'aspect « changeant » de la difficulté en usage en présentant le contexte des années 2000 et l'utilisation de la difficulté par les joueuses et joueurs d'alors pour distinguer les joueurs·ses légitimes des joueurs·euses illégitimes. J'ai toutefois relevé que cette utilisation historique n'était pas représentative de l'ensemble des utilisations de la difficulté au sein des mondes de jeu, présentant alors quelques autres usages et valeurs, par exemple dans les jeux *Dwarf Fortress* (2006), ou *Celeste* (2018). Dans un second sous-point, j'ai présenté quelques repères sur la série des *Souls*. J'y ai tout d'abord évoqué le contexte de la controverse du mode facile sur *Sekiro: Shadows Dies Twice* (2019), illustré par l'article de Thier (2019) et la

réponse de Kain (2019), ainsi que la polarisation de l'opinion que cet échange a révélé au sein des communautés de joueurs·euses. Enfin, après avoir très brièvement présenté le forum *Reddit* et le fonctionnement des *subreddits*, j'ai clôturé cette section 3 en décrivant mes méthodes d'analyse, les choix effectués pour la composition de mon corpus d'étude, ainsi que ma propre posture, à la fois de joueur et d'analyste.

Dans ma quatrième et dernière section, « Analyse », j'ai commencé par évaluer, à l'aide de mon corpus, la polarisation assez nette du débat. J'ai ensuite divisé cette section en quatre utilisations particulières de la difficulté par les membres de la communauté : en lien avec l'art ; en lien avec la méritocratie ; pour parler du handicap ; et pour parler du journalisme. Sans rappeler dans le détail mon analyse de ces quatre utilisations, j'y ai toutefois noté l'utilisation de la difficulté à des fins d'ouverture et de fermeture de la communauté à d'autres membres. J'ai également cherché à mettre en avant le fait que, pour chaque utilisation de la difficulté, on pouvait trouver des arguments et des contre-arguments radicalement opposés quant à leur conclusion (pour ou contre l'instauration du mode facile), mais s'appuyant pourtant sur les mêmes valeurs. En synthèse de cette analyse, j'ai souligné que la difficulté en tant que ressource interprétative était, dans mon corpus, mobilisée par les membres de la communauté pour traiter à la fois des pratiques et des pratiquants·es. Et surtout, j'ai répondu à ma question de recherche en confirmant, par cette analyse, que l'utilisation d'une ressource interprétative, telle que la difficulté, était fortement contextualisée : les communautés, et ici la communauté des joueurs·euses de *Souls*, certes mobilisent ces ressources interprétatives, mais surtout elles les façonnent, les adaptant et redéfinissant au moyen de leur argumentation et de leur propre appréhension de la ressource interprétative.

Je souhaite enfin, dans ces dernières lignes, relever quelques limites de ma recherche. Tout d'abord, mon analyse s'est arrêtée au discours des joueurs·euses. Ce choix méthodologique m'a conduit à ignorer la question des dispositions. De nombreux paramètres, notamment en rapport avec le genre des utilisateurs·ices, auraient pu émerger en lien avec la question de la difficulté. De plus, lors de mon analyse, j'ai laissé de côté les effets associés à des éléments propres à la plateforme sociale qu'est *Reddit*, comme la réputation, la modération, les mèmes. Tout ces éléments ont pu avoir un impact considérable sur mon terrain, mais j'ai choisi de focaliser mon attention davantage sur les discours pour cette analyse. Enfin, mon processus d'échantillonnage m'a conduit à réduire mon analyse sur une période relativement courte, sur un petit ensemble de posts et sur les 300 premiers messages. Chacun de ces choix a limité l'analyse à des phénomènes de forte intensité : la période la plus vive de la controverse, les posts les plus fournis, les messages les plus votés. Il en ressort des

arguments plutôt uniformes. Il aurait été intéressant d'observer des phénomènes de faible intensité, mais également de poursuivre cette analyse d'un point de vue quantitatif en intégrant un champ d'analyse couvrant, par exemple, d'autres périodes.

6 Bibliographie et ludographie

6.1 Bibliographie

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aponte, M.-V., Levieux, G., & Natkin, S. (2011). Measuring the level of difficulty in single player video games. *Entertainment Computing*, 2(4), 205-213.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2011.04.001>
- Arsenault, Dominic. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [Université de Montréal].
<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873>
- Arsenault, Dominic. (2017). *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*. The MIT Press.
- Arsenault, Dominique. (2010). Introduction à la pragmatique des effets génériques : L'horreur dans tous ses états. *Loading...*, 4(6). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87/84>
- Barnabé, F. (2016). Le speedrun : Pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game. *Interfaces Numériques*, 5(3).
<https://orbi.uliege.be/handle/2268/171705>
- Baumgartner, J. (n.d.). *Pushshift's Reddit Search Application*. <https://redditsearch.io/>
- Boutet, M. (2008). S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu. *Sociologie du Travail*, 50(4), 447-470. <https://doi.org/10.1016/j.soctra.2008.09.005>
- Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, n° 173-174(3), 207. <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>

- Bowker, G. C., & Star, S. L. (1999). *Sorting things out : Classification and its consequences* (First paperback edition). The MIT Press.
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity , It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4). <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>
- Castronova, E. (2001). *Virtual Worlds : A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* (SSRN Scholarly Paper ID 294828). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=294828>
- Coavoux, S., Boutet, M., & Zabban, V. (2016). What We Know About Games. A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412016676661>
- Consalvo, M. (2007). *Cheating : Gaining advantage in videogames* (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.
- Consalvo, M., & Paul, C. A. (2019). *Real games : What's legitimate and what's not in contemporary video games*. The MIT Press.
- Consalvo, M., & Paul, C. A. (2013). Welcome to the discourse of the real : Constituting the boundaries of games and players. *FDG Conference Proceedings*, 55-62. http://www.fdg2013.org/program/papers/paper08_consalvo_paul.pdf
- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey-Bass Publishers.
- Davenport, J. (2019, avril 5). I beat Sekiro's final boss with cheats and I feel fine. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/i-beat-sekiros-final-boss-with-cheats-and-i-feel-fine/>

- De Paoli, S. D., & Kerr, A. (2012). L'agencement de la triche. Aborder la triche dans les MMORPG comme un imbroglio. *Rezeaux*, n° 173-174(3), 235-269.
- De Paoli, S., & Kerr, A. (2010). The Assemblage of Cheating : How to Study Cheating as Imbroglio in MMORPGs. *Fibreculture Journal*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2017). Critical Qualitative Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 23(1), 8-16. <https://doi.org/10.1177/1077800416681864>
- Gault, M. (2019, décembre 19). The 10 Best Video Games of the 2010s. *Forbes*. <https://time.com/5752663/best-video-games-2010s-decade/>
- Geertz, C. (2005). Deep play : Noes on the Balinese cockfight. *Daedalus*, 134(4), 56-86.
- Gravelle, C. (2019a, avril 4). An insanely difficult new game from the creators of « Dark Souls » has some players demanding an easy mode, but hardcore fans think it would ruin the creator's vision. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.fr/us/sekiro-shadows-die-easy-mode-difficulty-2019-4>
- Gravelle, C. (2019b, avril 8). God of War Director Weighs In on Sekiro Easy Mode Discussion. *ScreenRant*. <https://screenrant.com/god-of-war-director-easy-mode-sekiro/>
- Hanford, N. (2018). At the Intersection of Difficulty and Masculinity : Crafting the Play Ethic. In *Masculinities in Play* (p. 149-164). https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_9
- Hennion, A. (1993). *La passion musicale : Une sociologie de la médiation*. Métailié.
- Hennion, A. (2013). D'une sociologie de la médiation à une pragmatique des attachements. *SociologieS*, 25.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. José Corti Editions.
- Hurel, P.-Y. (2020). *Le jeu vidéo en amateur : La création comme dégustation, le ludème comme prise vidéoludique* [Université de Strasbourg]. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/249659>

- IGN Staff. (2020, janvier 26). The Best Games of the Decade (2010—2019). *IGN*.
<https://www.ign.com/articles/2019/12/31/best-games-of-the-decade-2010-2019>
- Jagoda, P. (2018). On Difficulty in Video Games : Mechanics, Interpretation, Affect. *Critical Inquiry*, 45(1), 199–233. <https://doi.org/10.1086/699585>
- Juul, J. (2005). *Half—Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution : Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The art of failure : An essay on the pain of playing video games*. MIT Press.
- Kain, E. (2019, mars 29). No, « Sekiro : Shadows Die Twice » Absolutely Does Not Need An Easy Mode. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2019/03/29/no-sekiro-shadows-die-twice-absolutely-does-not-need-an-easy-mode/>
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & Peuter, G. de. (2003). *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (2Rev Ed). McGill-Queen’s University Press.
- Koster, R. (2013). *Le jeu vidéo comme manière d’être au monde : Socio-anthropologie de l’expérience vidéoludique* [These de doctorat, Paris 1]. <http://www.theses.fr/2013PA010541>
- Latour, B. (2006). *Changer de société, refaire de la sociologie*. La Découverte.
https://editionsladecouverte.fr/catalogue/index-Changer_de_soci_t____refaire_de_la_sociologie-9782707153272.html
- Lemieux, C. (s. d.). *La sociologie pragmatique*. La Découverte. Consulté 10 août 2020, à l’adresse <https://www.cairn.info/la-sociologie-pragmatique--9782707173355.htm>
- Levieux, G. (2011). *Mesure de la difficulté des jeux vidéo* [Thèse de doctorat en Informatique]. Conservatoire national des arts et métiers.
- Lignon, F. (2015). *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du Midi.
- Malaby, T. M. (2003). *Gambling Life : DEALING IN CONTINGENCY IN A GREEK CITY* by Thomas M. Malaby. University of Illinois Press.

- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play : A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2), 95-113.
<https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Massanari, A. L. (2015). *Participatory culture, community, and play : Learning from reddit*. Peter Lang.
- Mortensen, T. E. (2018). Anger, Fear, and Games : The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787-806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Muncy, J. (2019, décembre 12). The Decade's 10 Most Influential Videogames. *Wired*.
<https://www.wired.com/story/most-influential-games-decade/>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture*. Routledge.
- O'Donnell, C. (2014). On Balinese Cockfights : Deeply Extending Play. *Games and Culture*, 9(6), 406-416. <https://doi.org/10.1177/1555412014545783>
- Play as Transformative Work*. (2017). [Conférence]. Queerness and Games Conference., Los Angeles.
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. van. (2006). *Manuel de recherche en sciences sociales*. Dunod.
- s.a. (s. d.). *The Legend of Zelda : Ocarina of Time—Speedrun.com*. Consulté 10 août 2020, à l'adresse <https://www.speedrun.com/oot>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Schell, J. (2015). *The art of game design : A book of lenses*. Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Spohn, S. (2019, avril 12). Forget easy mode. Sekiro : Shadows Die Twice needs an equal mode. *Business Insider*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/sekiro-shadows-die-twice-accessibility-equal-mode/>
- Star, S. L. (2010). Ceci n'est pas un objet-frontière ! *Revue d'anthropologie des connaissances*, 4(1), 18-35.

- Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989). Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects : Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*. <https://doi.org/10.1177/030631289019003001>
- Suits, B. (2005). *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*. Broadview Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds : Exploring online game culture*. The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339. <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- The Best Games of the Decade (2010—2019)—IGN*. (s. d.). Consulté 10 août 2020, à l'adresse <https://www.ign.com/articles/2019/12/31/best-games-of-the-decade-2010-2019>
- Therrien, C., & Julien, M. (2015). « Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X ». La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo. *Sciences du jeu*, 4, Article 4. <https://doi.org/10.4000/sdj.508>
- Thier, D. (2019, mars 28). « Sekiro : Shadows Dies Twice » Needs To Respect Its Players And Add An Easy Mode. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2019/03/28/sekiro-shadows-dies-twice-needs-to-respect-its-players-and-add-an-easy-mode/>
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Editions la Découverte.
- Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu*, 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.223>
- Triclot, M. (2019). Les jeux vidéo en aveugle : Essai de rythmanalyses. In *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : Figurations iconographiques d'après société* (p. 175-194). Amalion. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02133676>
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Rezeaux*, 173-174(3), 137-176.

Zabban, V. (2014). Les enjeux du metajeu. In A. M, N. N, P. M, & I. C. (Eds) (Éds.), *Pouvoirs des jeux videos*. Folio. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01191598>

6.2 Ludographie

Capcom (1996), *Resident Evil*, Playstation.

Matt Makes Games (2018), *Celeste*, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Linux, Mac OS, Microsoft Windows.

Bay 12 Games (2006), *Dwarf Fortress*, Microsoft Windows.

From Software (2015), *Bloodborn*, PlayStation 4.

From Software (2009), *Demon's Souls*, PlayStation 3.

From Software (2011/2012), *Dark Souls 1*, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

From Software (2014), *Dark Souls 2*, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

From Software (2016), *Dark Souls 3*, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows.

From Software (2019) *Sekiro: Shadows Die Twice*, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows.

Bethesda Softwork (2014), *Wolfenstein: The New Order*, Xbox One, Compatible PC, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

Nintendo (1998), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo 64.

7 Annexes

7.1 Annexe A

Source	Inscrits·es	Total de posts	Total de réponses	Groupe
r/Brawlhalla	92096	1	10	Autre
r/lisathepainfulrpg	5451	1	10	Autre
r/Bakugan	4558	1	11	Autre
r/DokkanBattleCommunity	53607	1	12	Autre
r/Kingdom	35140	1	13	Autre
r/metalgearsolid	163225	1	15	Autre
r/brown_dust	11514	1	18	Autre
r/papermario	20227	1	19	Autre
r/ffxiv	375529	1	24	Autre
r/Bloodborn	206577	1	30	Souls
r/gamedesign	114082	1	32	Jeux vidéo
r/DissidiaFFOO	30331	1	35	Autre
r/copypasta	673666	3	41	Autre
r/changemyview	1068445	1	49	Autre
r/Gaming4Gamers	99401	1	56	Jeux vidéo
r/unpopularopinion	3412958	2	62	Autre
r/OutOfTheLoop	3803903	1	64	Autre
r/AlternativeAmazonVGF	235	1	75	Autre
r/HollowKnight	154317	1	105	Autre
r/PS4	3341155	1	111	Jeux vidéo
r/Gamingcirclejerk	360703	1	112	Jeux vidéo
r/truegaming	867526	2	139	Jeux vidéo
r/pcgaming	2014414	3	162	Jeux vidéo
r/darksouls3	337059	1	310	Souls
r/TwoBestFriendsPlay	74438	7	377	Jeux vidéo
r/gaming	26877359	4	1076	Jeux vidéo
r/KotakuInAction	121151	18	1472	Kotaku
r/Games	2400940	10	2202	Jeux vidéo
r/Sekiro	155935	40	4684	Souls

7.2 Annexe B

Date	Subreddit	Nb	Titre du post
A 29/03/19	r/KotakuInAction	187	[Opinion] 'Sekiro: Shadows Dies Twice' Needs To Respect Its Players And Add An Easy Mode https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/b6qxc2/
			https://www.reddit.com/r/shadows_dies_twice_needs_to/
			People saying this game is too hard and want an easy mode. I even saw one post using disabled people with poor motor functions as an excuse for an easy mode. So here's my answer to that the Corrupted Monk done by me a quadriplegic with controller cam.
B 01/04/19	r/Sekiro	924	https://www.reddit.com/r/Sekiro/comments/b7r2fi/people_saying_this_game_is_too_hard_and_want_an/
	r/Games	898	Sekiro, Difficulty & the Importance of Perspective https://www.reddit.com/r/Games/comments/b9c9cx/sekiro_difficulty_the_importance_of_perspective/
			[TWITTER] Ex-Platinum Games producer JP Kellams shits on Sekiro for being too hard and not accessible enough
D 04/04/19	r/KotakuInAction	223	https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/b9frvg/twitter_explatinum_games_producer_jp_kellam
			Sekiro: Accessibility in Games is About Far More than 'Difficulty' - An accessibility expert weighs in on how accessibility in games is vital, and 'difficulty' is relative.
E 06/04/19	r/Games	396	https://www.reddit.com/r/Games/comments/ba6jto/sekiro_accessibility_in_games_is_about_far_more/
			I have Tourette's syndrome which causes me to twitch and look away from the screen often. I beat Sekiro without an easy mode and it was one of the most rewarding experiences I've had in gaming for a long time.
F 06/04/19	r/Sekiro	320	https://www.reddit.com/r/Sekiro/comments/b59xtr/ml_have_tourettes_syndrome_which_causes_me_to/
			Difficulty Settings For From Software Games
G 07/04/19	r/bloodborne	30	https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/ba1i04/difficulty_settings_for_from_software_games/
H 08/04/19	r/Sekiro	583	Gaming Journalists be like https://www.reddit.com/r/Sekiro/comments/bav6gaming_journalists_be_like/
I 09/04/19	r/Sekiro	203	Playing Sekiro with a fine motor disability. https://www.reddit.com/r/Sekiro/comments/bb508u/playing_sekiro_with_a_fine_motor_disability/
J 11/04/19	r/gaming	997	"Easy Mode" - Shadow Warrior 2 gets it https://www.reddit.com/r/gaming/comments/bbydlv/easy_mode_shadow_warrior_2_gets_it/
K 14/04/19	r/darksouls3	310	"Easy Mode"