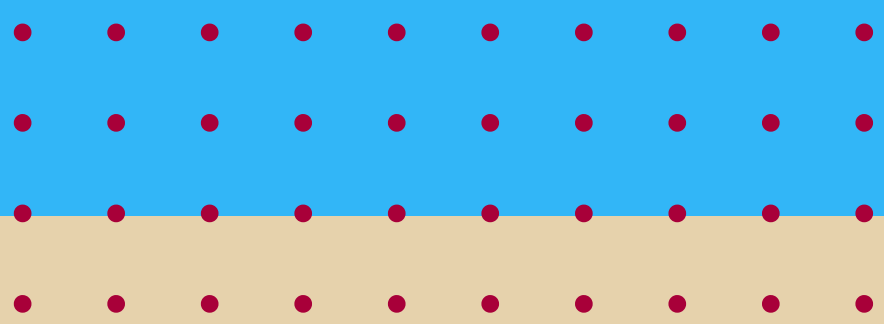


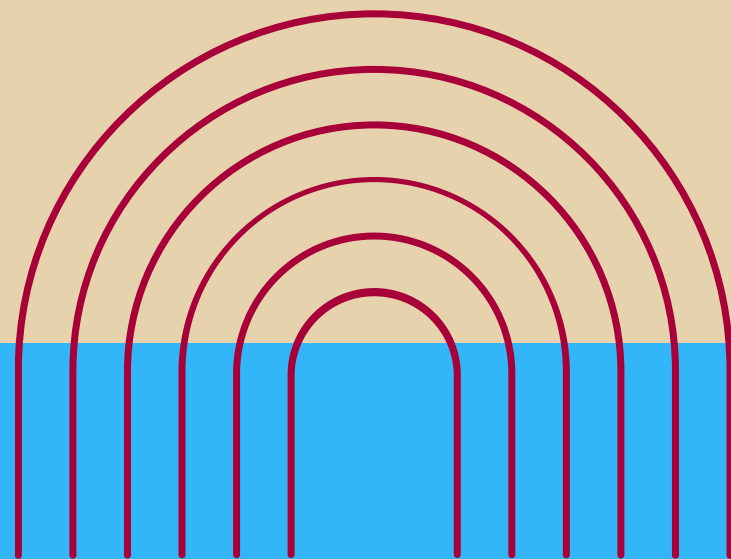


AUX MARGES DU STREAM : COMMENT LE CHAT CO-PRODUIT UN JEU SECONDAIRE ET REDESSINE LES FRONTIÈRES DU LUDIQUE



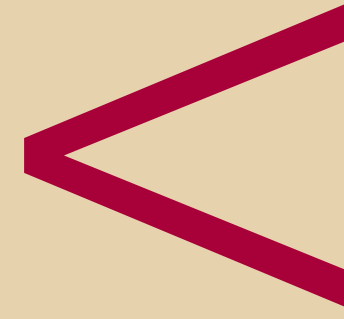
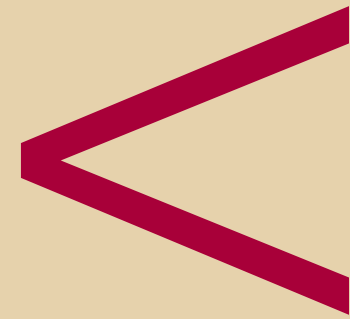
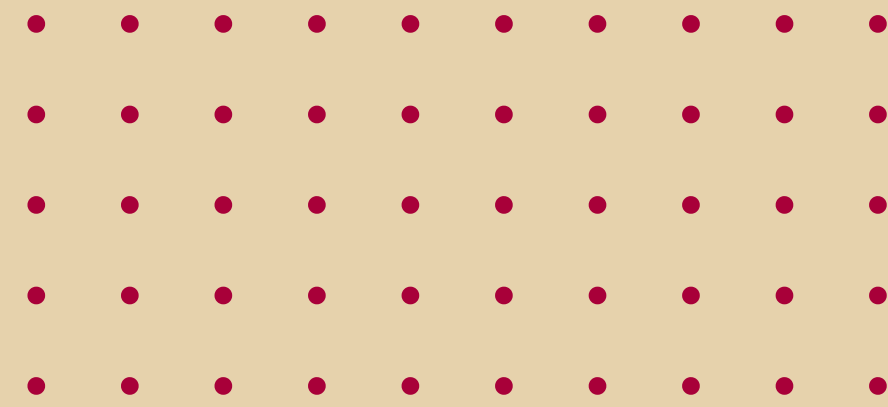
Landelin Delcoucq
landelin.delcoucq@umons.ac.be

SERVICE TIC, FACULTÉ WAROCQUÉ D'ÉCONOMIE ET DE GESTION



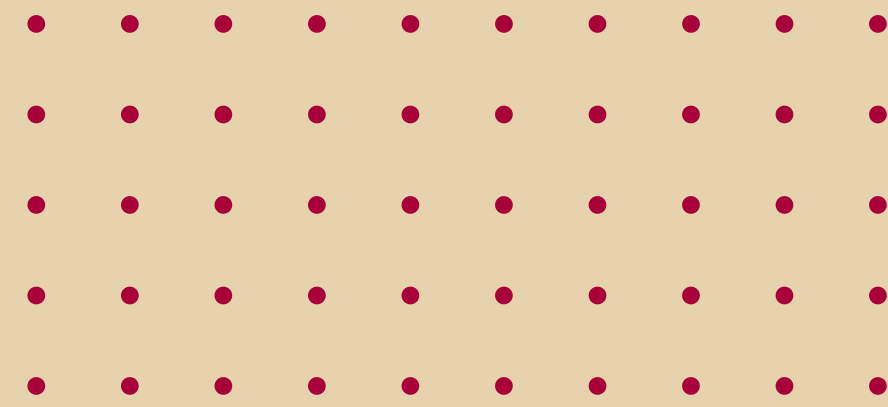


A quoi joue-t-on ?





A quoi joue-t-on ?

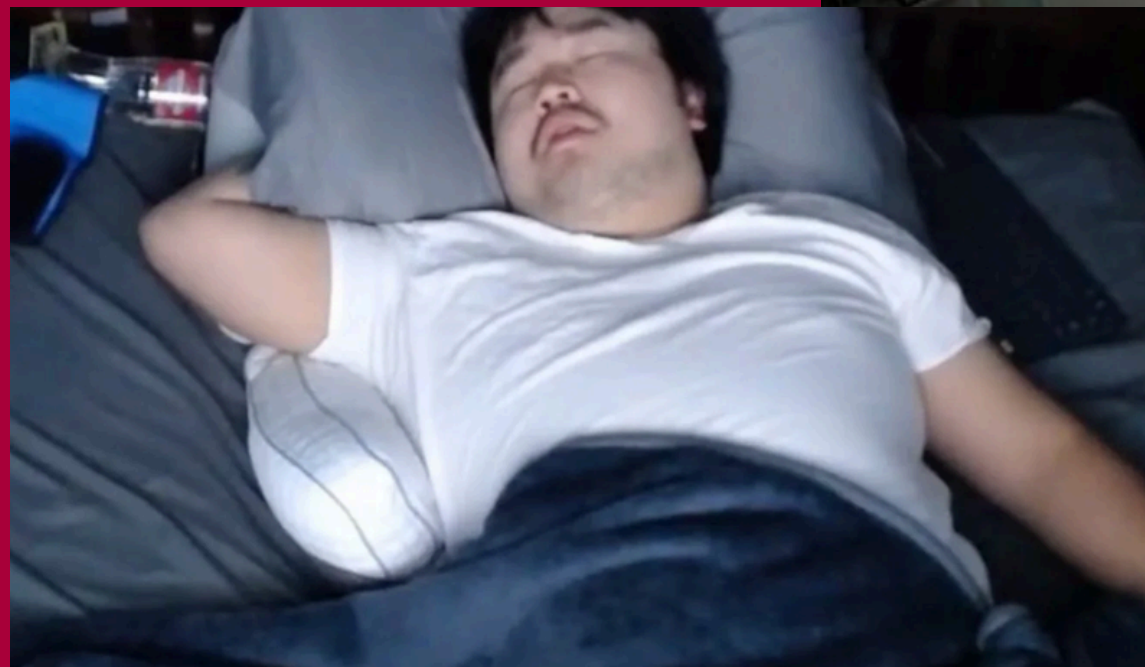
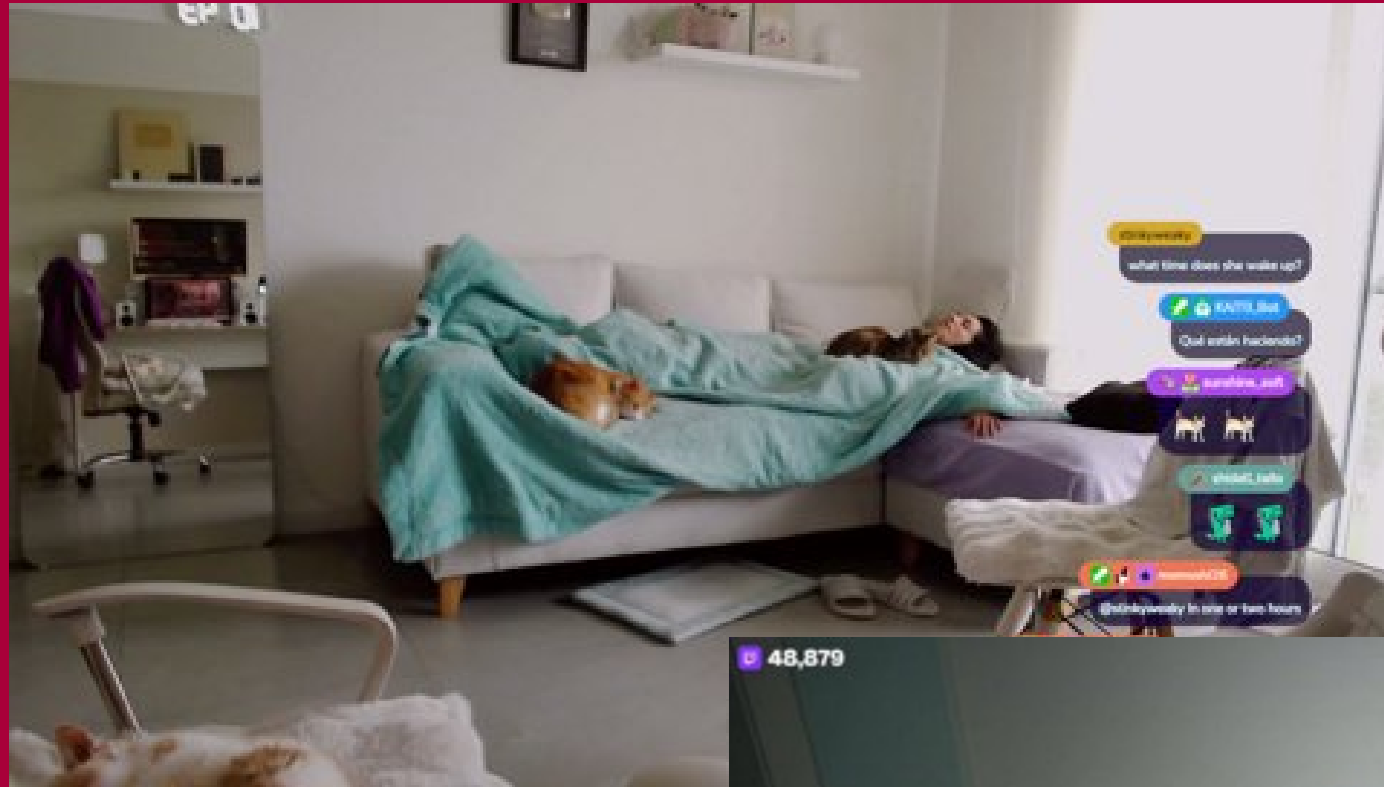


4,2 millions d'heures regardées sur les 30 derniers jours

5 900 spectateurs moyens

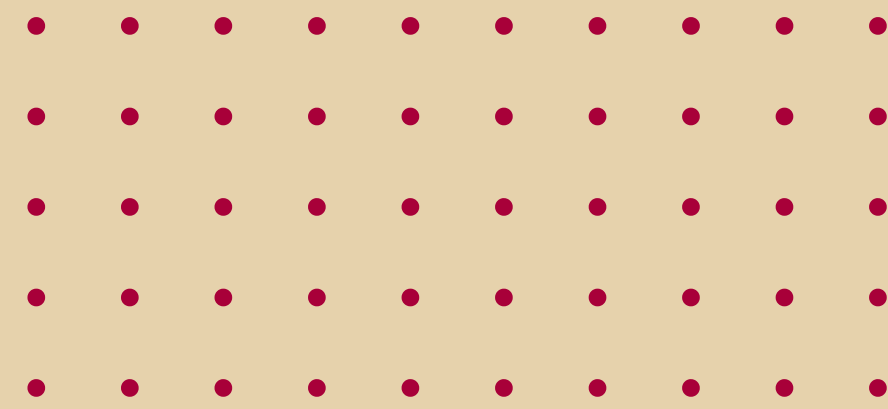
141 chaînes simultanées en moyenne

Only sleeping



Quand l'action à l'écran est faible, le stream peut pourtant rester attractif

Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of CHI 2014*, 1315–1324.



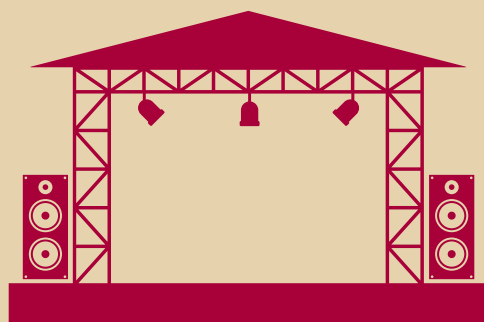
L'expérience $\neq$ "gameplay".

Se construit (aussi) dans le chat.

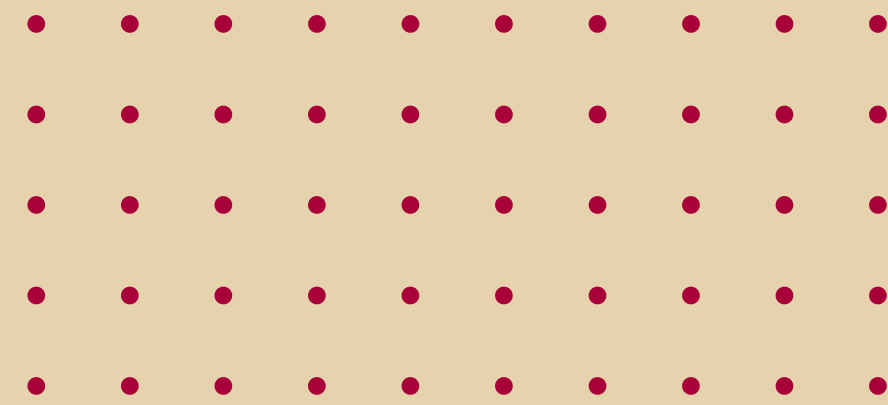


CHALLENGE

Le chat n'est pas un bruit de fond, c'est une scène où l'on **joue**
autour du jeu.



Le chat est souvent traité comme une métrique d'engagement



Mesurer le chat

nombre de messages

nombre d'emojis

taux d'engagement

activité du public



Comprendre le chat

événements

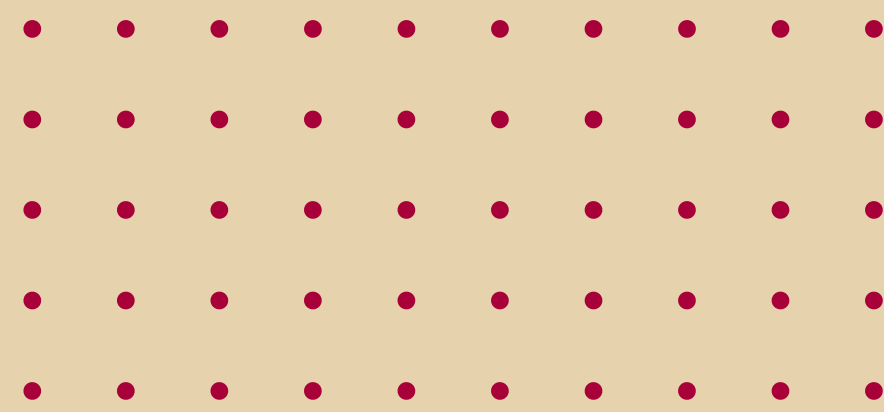
codes

règles

tensions

plaisir collectif

Le chat est souvent traité comme une métrique d'engagement



Mesurer le chat

- nombre de messages
- nombre d'emojis
- taux d'engagement
- activité du public

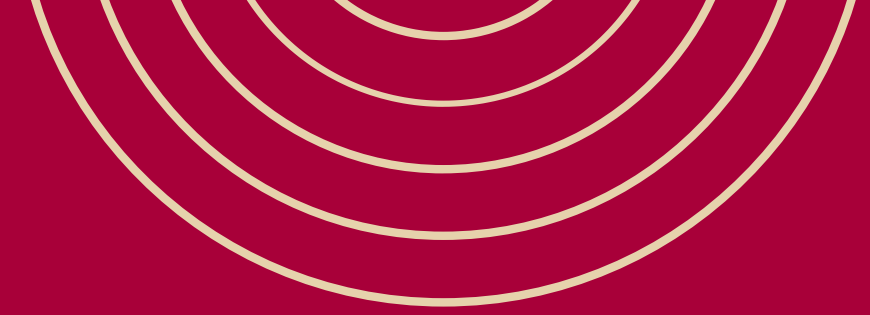
Comprendre le chat

- événements
- codes
- règles
- tensions
- plaisir collectif

→ **Littérature (≈ 80%)**

Marín, A., Sevilla San Miguel, J., & Carrillo Durán, M. V. (2025). Live-streaming phenomena on Twitch: A systematic literature review of international scholarly research. *ICONO 14. Scientific Journal of Communication and Emerging Technologies*, 23(1), e2195.

Trois notions pour comprendre le chat



Ces cadres permettent de passer du chat comme métrique d'engagement au chat comme scène ludique collective.

Fondements théoriques :

Metagaming : le jeu déborde le logiciel (*Boluk & LeMieux, 2017*)

Backchannel : le chat forme une scène parallèle d'interaction (*McCarthy & boyd, 2005 ; Ford et al., 2017*)

Communautés participatives : les viewers co-produisent l'expérience du stream (*Hamilton et al., 2014*)



1. Metagaming

Le jeu déborde le logiciel.



Origine : game studies



Applications : speedrun, mods, stratégies, communautés de joueurs



Intérêt ici : le chat ajoute une couche de jeu autour du gameplay diffusé



2. Backchannel

Le chat forme un canal parallèle d'interaction.



Origine : communication médiatisée



Applications : conférences, événements live, télévision sociale, streaming



Intérêt ici : le chat sélectionne, interprète et amplifie certains moments



3. Communautés participatives

Les viewers co-produisent l'expérience.



Origine : études des communautés en ligne



Applications : fandoms, plateformes, communautés de créateurs



Intérêt ici : le chat stabilise des codes, des rôles et des normes

Jeu secondaire

Le chat devient une scène ludique collective :
il produit des événements, des codes et des frontières du ludique.



Événements



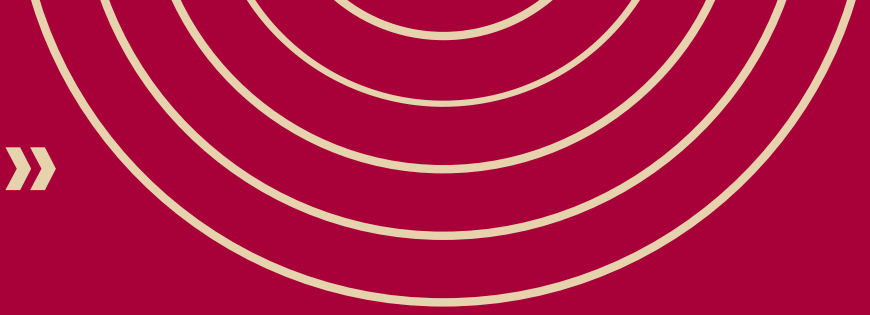
Codes



Régulation

Pourquoi le chat compte est un « jeu secondaire »

Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame. Game studies, 2(1), 1-17.



Le jeu secondaire désigne l'ensemble des pratiques ludiques émergentes produites autour de l'activité principale par lesquelles les spectateurs convertissent des événements faibles ou ordinaires en séquences collectivement interprétées, commentées, ritualisées et régulées.

Comment le chat produit-il un jeu secondaire ?

Comment le chat produit-il un jeu secondaire ?

- Comment le chat transforme-t-il des actions de gameplay en événements collectifs ?
- Comment le chat stabilise-t-il des codes, des rôles et des règles implicites ?
- Comment le chat redéfinit-il les frontières entre ce qui relève du jeu, du commentaire et de la régulation ?

Une netnographie du live

4 streamers observés

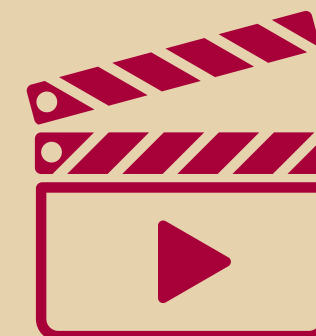
48 vidéos analysées

106 heures de vidéos

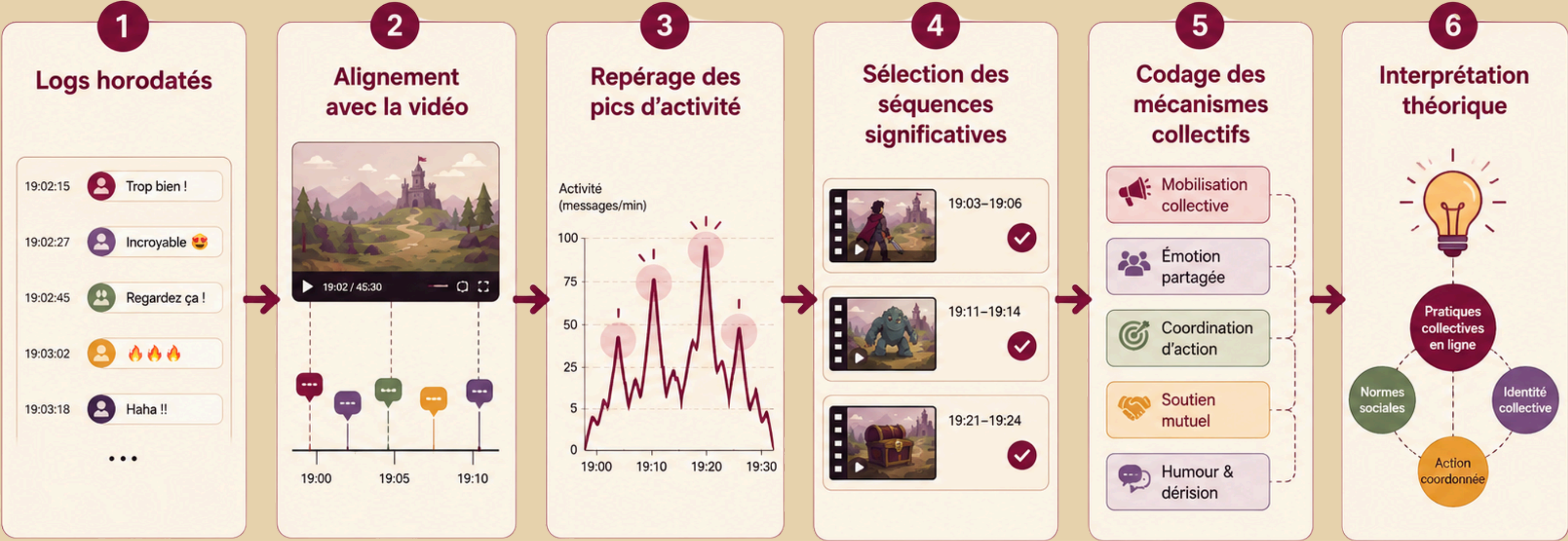
55 messages/min. de chat collectés

Matériaux analysés :

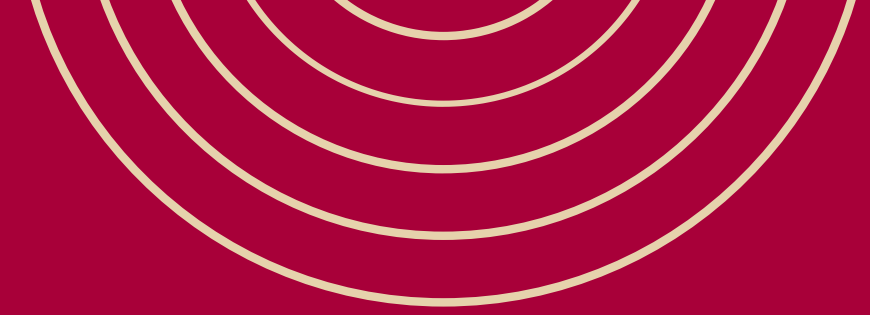
Logs de chat horodatés et séquences vidéo correspondantes



Comment les données ont été analysées ?



Comment le chat transforme-t-il une action en événement ?



Une action de gameplay ne devient pas importante uniquement par ce qui se passe à l'écran. Elle devient un événement lorsque le chat la sélectionne, l'amplifie et la transforme en moment collectif.

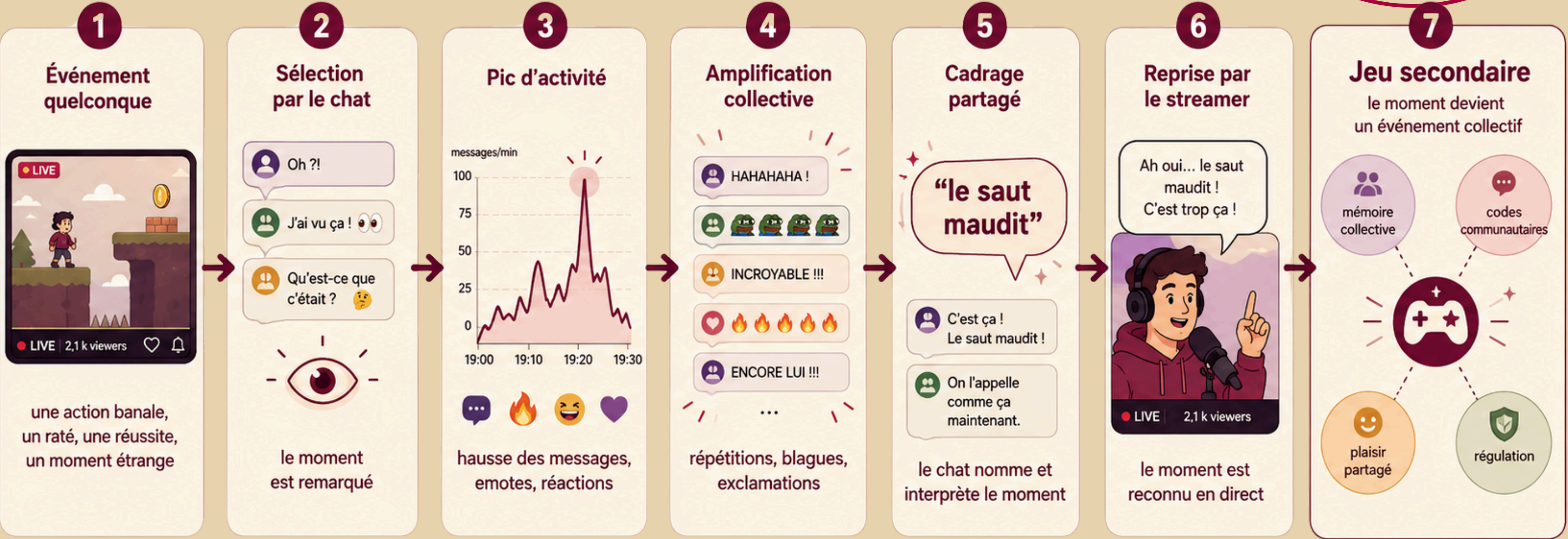
« *MAIS NON PAS ENCORE CE SAUT* »

« *Le saut maudit est de retour* »

« *Clip ça* »

« *Il l'a refait exprès là* »

Comment le chat transforme-t-il une action en événement ?



✦ Le jeu secondaire apparaît lorsque le chat sélectionne, amplifie et stabilise un moment comme expérience collective. ✦

Comment le chat transforme-t-il une action en événement ?



✦ Le jeu secondaire apparaît lorsque le chat sélectionne, amplifie et stabilise un moment comme expérience collective. ✦

Comment le chat transforme-t-il une action en événement ?



✦ Le jeu secondaire apparaît lorsque le chat sélectionne, amplifie et stabilise un moment comme expérience collective. ✦

Comment le chat produit-il des codes communautaires ?

Une règle communautaire ne naît pas parce qu'elle est écrite.

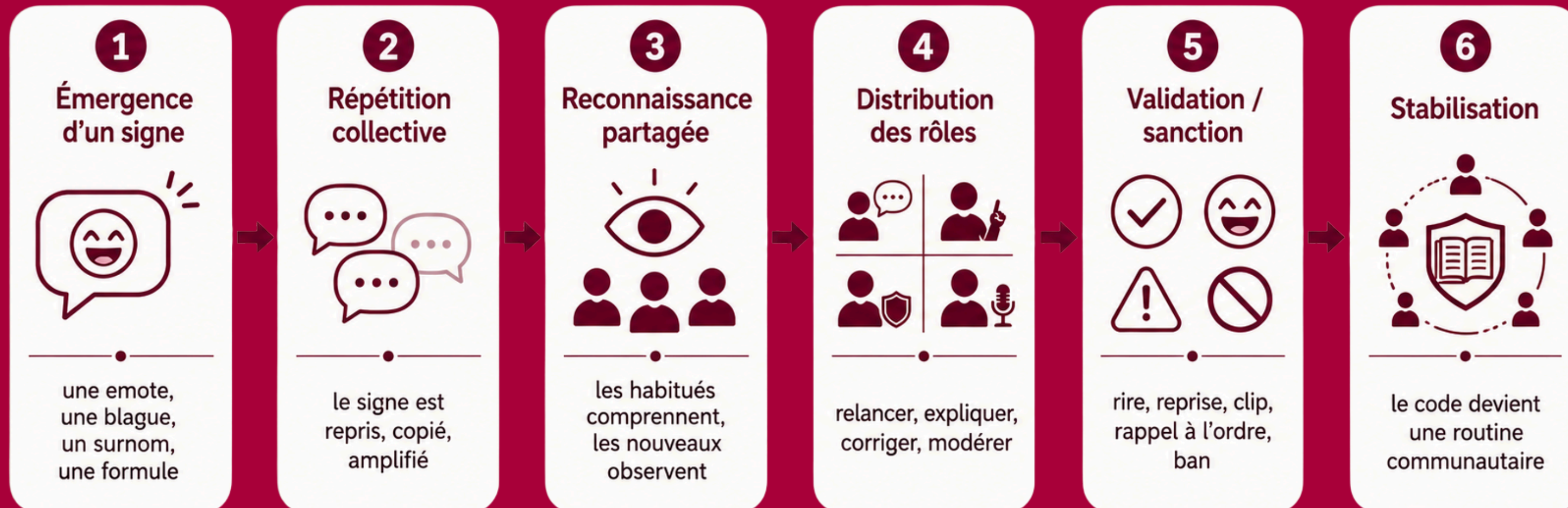
Elle naît quand le chat apprend collectivement quand une forme est pertinente, qui peut l'utiliser, comment elle doit être reprise, où elle devient excessive.

« Les vrais savent »

« C'est le moment [emote] »

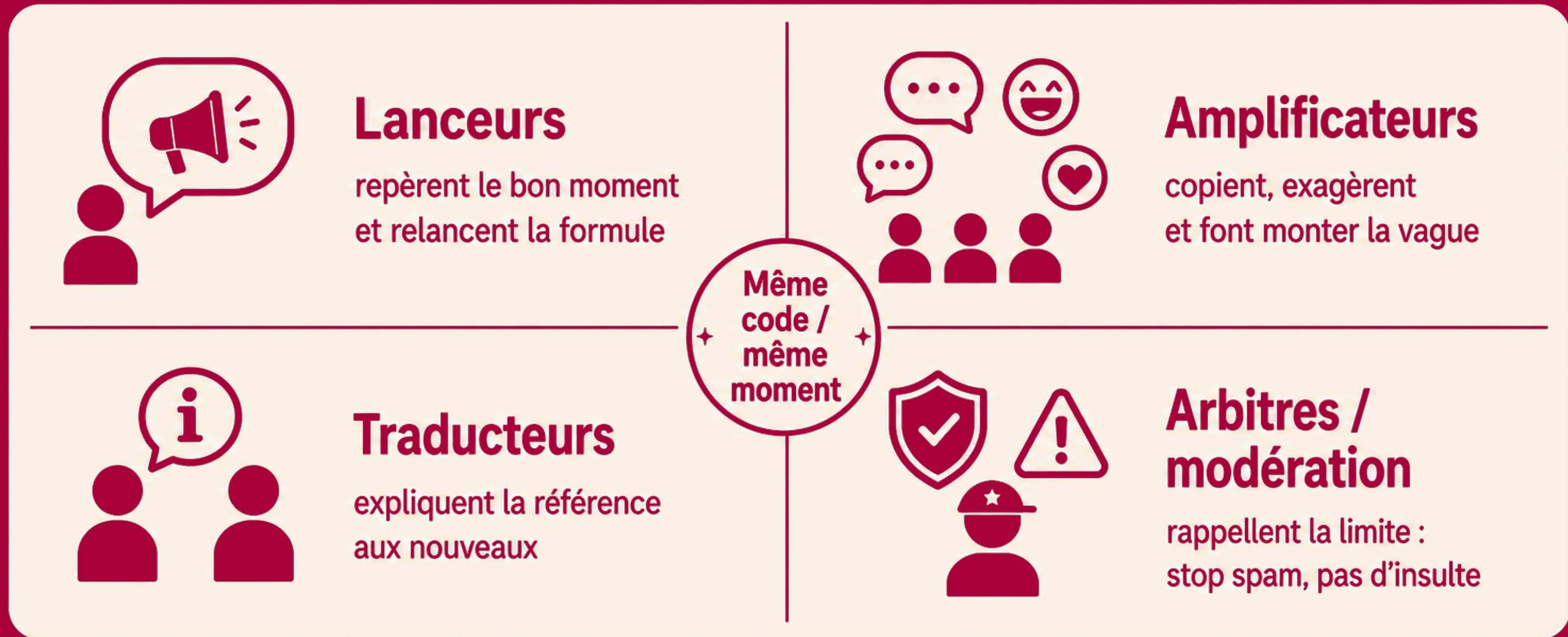
« On connaît la suite »

« Nouveau ici ? Attends tu vas comprendre »



Comment les rôles se fixent dans le chat ?

Les rôles ne sont pas attribués officiellement.
Ils émergent parce que certains viewers prennent régulièrement en charge une fonction interactionnelle.



La frontière entre jeu, commentaire et débordement n'est jamais donnée d'avance.

Elle est décidée en situation par une série de tests collectifs.

Les 5 tests de frontière

1. Test de pertinence

Est-ce lié au moment du stream ?
Sinon, cela devient du bruit.



2. Test de reconnaissance

Le chat comprend-il le code ?
Sinon, cela reste une private joke illisible.



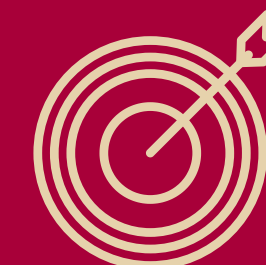
3. Test de réversibilité

Peut-on arrêter facilement ?
Sinon, le jeu devient envahissant.



4. Test de cible

Rit-on de la situation ou attaque-t-on une personne ?
C'est ici que la blague peut devenir violence.



5. Test d'autorité

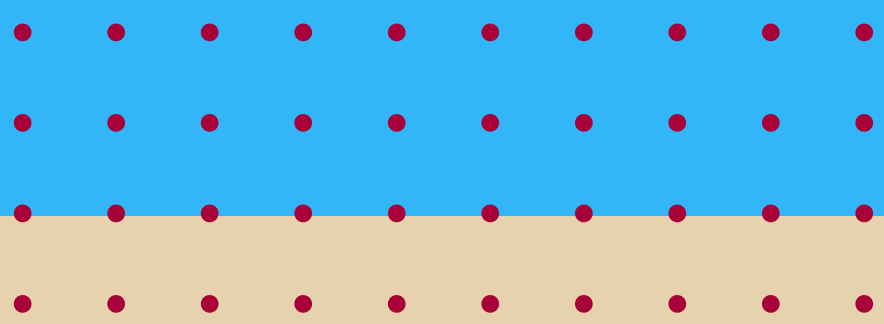
Le streamer ou les modérateurs valident-ils, ignorent-ils ou sanctionnent-ils ?



Ce que le chat change dans notre compréhension du ludique

1. Il transforme des micro-actions en événements collectifs
2. Il stabilise des codes communautaires
3. Le chat est une scène de régulation : il produit du plaisir collectif tout en définissant les limites acceptables.

Le chat ne commente pas seulement le jeu : il produit une couche ludique supplémentaire, faite d'événements, de codes et de normes.



AUX MARGES DU STREAM : COMMENT LE CHAT CO-PRODUIT UN JEU SECONDAIRE ET REDESSINE LES FRONTIÈRES DU LUDIQUE



Landelin Delcoucq
landelin.delcoucq@umons.ac.be

SERVICE TIC, FACULTÉ WAROCQUÉ D'ÉCONOMIE ET DE GESTION

