

Labyrinthes du métajeu de combat

Philippe St-Germain

Numéro 264, printemps 2018

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/89618ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

St-Germain, P. (2018). Labyrinthes du métajeu de combat. *Spirale*, (264), 58–61.

LABYRINTHES DU METAJEU DE COMBAT

Par Philippe St-Germain

Avec notre entrée dans l'afterpop, les compétitions de jeux vidéo ont changé de visage. Notre époque est celle des joueurs professionnels et commandités qui jouent en leur nom propre, mais aussi pour leur équipe et la marque qu'ils représentent, comme Red Bull ou Razer. Laissant YouTube loin derrière, la plateforme de *streaming* Twitch - brusquement placée sous les projecteurs au Québec après le suicide de Thomas Taillefer en décembre 2016 - est désormais une plaque tournante pour la diffusion de compétitions de eSports organisées sur tous les continents. Quarante-cinq pays font partie de la Fédération internationale des eSports - l'analogie sportive concerne à la fois l'activité ludique elle-même et sa marchandisation : comme les athlètes professionnels, les meilleurs joueurs deviennent périodiquement des agents libres, les équipes rivales multipliant les offres afin de s'assurer leurs services.

Bien que les jeux de combat semblent plus proches des sports traditionnels que les jeux d'action ou de rôle, ils n'ont pas facilement trouvé leur place dans l'écosystème florissant des eSports. À partir du début des années 1990, soit une quinzaine d'années avant l'éclosion de la compétition affectant les autres genres, les arcades, maintenant rares, furent le lieu privilégié des confrontations entre les meilleurs joueurs de séries telles que *Street Fighter*, *Mortal Kombat* ou *Tekken*. Dorénavant, le jeu en ligne, les communautés locales et les tournois (régionaux, nationaux et internationaux, comme *Evolution*, le plus célèbre de tous, qui a désormais une antenne japonaise en plus de son édition principale tenue à Las Vegas) ont pris le relais et ont facilité l'accès aux plus hautes sphères du *gaming* de compétition, pour la communauté des jeux de combat.

Cette communauté a été le théâtre d'une commotion pendant l'ultime journée de la Capcom Cup, le 10 décembre dernier :

l'étoile montante Saul « MenaRD » Segundo a vaincu la légende Hajime « Tokido » Taniguchi lors de la spectaculaire finale du tournoi consacré à *Street Fighter V*. Il remporta ainsi un quart de million de dollars américains, le prix le plus généreux de l'histoire des jeux de combat de compétition. Cette victoire surprit et choqua : certains observateurs, dont les auteurs d'un article publié sur le site spécialisé EventHubs, osèrent même interroger sa légitimité en remettant en question le personnage choisi par MenaRD et sa manière de jouer.

Un tel jugement dépasse la pure appréciation mathématique des résultats et nous fait entrer dans le monde complexe du métajeu. Le titre proliférant du récent *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames* (2017) de Stephanie Boluk et Patrick LeMieux montre que le concept de *metagaming* prend une extension si ample qu'on arrive

SCORE 45270



4 HIT



mal à cerner sa spécificité. Retenons ici que le métajeu s'intéresse à des pratiques « déviantes » puisqu'elles présupposent un déplacement des objectifs de jeu : l'important n'est plus de « bien jouer » ou d'accomplir les tâches prescrites, mais d'emprunter des trajectoires inhabituelles et de se donner d'autres buts.

Éthique de la bagarre virtuelle

Le métajeu convoque à la fois l'*éthique* et la *créativité*. Certaines des réserves exprimées à propos de la victoire de MenaRD relèvent de la première catégorie. Elles évoquent les palmarès respectifs des deux combattants : dans le coin droit, Hajime Taniguchi alias Tokido, un Japonais de 32 ans qui possède un statut à part dans la communauté et est presque à la hauteur de Daigo Umehara, son aîné de quatre ans ; il est souvent identifié comme l'un des cinq « dieux japonais des jeux de combat » et il a gagné trois tournois de *Street Fighter*, lors des éditions 2002, 2007 et 2017 d'Evolution. Dans le coin gauche, Saul Segundo alias MenaRD, un Dominicain de 18 ans. Il connaissait jusque-là une excellente année, mais les amateurs l'associaient surtout à un geste décrié : lors d'un tournoi tenu l'été précédent, il a commis un *teabag*, c'est-à-dire que son personnage a effectué des mouvements rapides vers le bas pendant que son adversaire était en difficulté, pour mieux s'en moquer.

Dans l'histoire des jeux vidéo, ce geste aux fortes connotations sexuelles a d'abord été visible dans des jeux de tir comme *Quake* ou *Counter-Strike*, lorsque les vainqueurs célébraient un *kill* en s'accroupissant à répétition sur leur victime. Les jeux de combat étant axés sur la formule du « un contre un », le *teabag* y exprime encore plus explicitement l'appétit de domination et la volonté de troubler l'adversaire. Durant le tournoi de l'été 2017, MenaRD a effectué cette manœuvre contre le légendaire Daigo, tout juste avant de le vaincre. Reconnu pour sa courtoisie, ce dernier n'a pourtant pas tendu la main à son jeune rival après le combat,

tandis que la foule huait MenaRD. Avant même la Capcom Cup, quelque chose dans sa manière de jouer incitait ainsi certains observateurs à le prendre à partie. Cette tendance s'est accentuée pendant le tournoi de décembre, même si MenaRD n'effectua pas de *teabag* (y compris lorsqu'il recroisa le fer avec Daigo, qu'il élimina encore une fois).

Ces considérations éthiques rapprochent les jeux de combat de certains sports, surtout des arts martiaux les ayant inspirés. On remarque par ailleurs un schisme dans les discours sur les joueurs et leur attitude : selon leurs critiques, les plus jeunes – non seulement MenaRD, mais ses contemporains américains Punk et NuckleDu, autres adeptes du *teabag* vidéoludique – transgressent des interdits que leurs aînés tendaient plutôt à respecter. Notons que la communauté des joueurs dominicains est souvent prise à partie : lors d'un autre tournoi majeur tenu en Californie du 30 mars au 1^{er} avril 2018, on a reproché à Caba de faire trop de bruit pendant les combats de son compatriote et ami MenaRD contre l'illustre joueur japonais Gol ; MenaRD a vu dans ces reproches une autre attaque à peine masquée contre sa patrie.

À bien des égards, *Street Fighter V* marque à la fois la consolidation de talents éprouvés (le Japon redevient le pays le plus dominant, comme il l'a longtemps été) et la consécration d'une nouvelle génération de joueurs aux origines diverses, alors que les précédents chapitres de la série couronnaient le plus souvent des vainqueurs déjà célèbres. La liste des adversaires battus par MenaRD pendant la Capcom Cup, remplie de génies japonais tels que Xian, Kazunoko, Nemo et Itazan, en plus de Daigo et Tokido, ferait l'envie de n'importe quel joueur : l'élève rattrape les maîtres avec irrévérence.

Jeu déviant

La remise en question de la manière de jouer de MenaRD ne se limite pas

à un geste critiqué du point de vue éthique. En s'avancant encore davantage dans le métajeu sur le plan technique, on estima que MenaRD – qui a utilisé le personnage de Birdie durant le tournoi – avait manqué de prudence pendant sa finale contre Tokido (lié depuis une dizaine d'années au personnage d'Akuma). Le Japonais a souvent été surpris par les manœuvres du Dominicain, et au lieu de le reprocher à Tokido, on a préféré blâmer l'imprévisibilité juvénile du vainqueur. Cette victoire n'avait pourtant rien de fortuit : plus tard ce soir-là, Tokido a retrouvé MenaRD à l'hôtel qui hébergeait la plupart des joueurs afin de l'affronter à nouveau dans un cadre moins formel, et MenaRD l'a encore emporté de façon décisive (cinq combats contre un).

Or, les faits sont parfois moins séduisants que la théorie qui les recouvre, et l'idée selon laquelle MenaRD aurait gagné « par défaut » a continué à circuler. On a établi une distinction entre le résultat et la manière de l'obtenir, en sous-entendant que le premier n'est acceptable que sous certaines conditions. Dans l'article d'EventHubs évoqué plus tôt, les quatre experts consultés furent unanimes et estimèrent que la victoire de MenaRD était légitime et méritée, mais le simple fait d'avoir soulevé la question (dans le titre et l'introduction du texte) a profondément déçu bien des spectateurs. MenaRD lui-même y a décelé une tentative de discréditer son exploit en faisant peser sur lui des doutes bien inutiles.

Il est paradoxal de reprocher à un joueur de briser le moule quand c'est précisément ce qui lui permet d'accéder à un niveau supérieur. Il faut en outre établir une distinction entre l'imprévisibilité d'une approche purement aléatoire (*random*) engendrée par l'ignorance des arcanes du jeu, et d'une autre qui, au contraire, provient d'une stratégie inattendue choisie parmi un vaste ensemble de possibilités ; si les critiques de MenaRD tendent vers la première option, ses partisans préfèrent la

seconde. Certaines manières de jouer sont inscrites dans le jeu et, de ce fait, sont accessibles à quiconque, mais d'autres résultent d'expérimentations hardies qui sont surtout à la portée d'experts. Cette caractéristique des jeux de combat a été régulièrement soulignée. Dans le premier chapitre de *Metagaming*, Stephanie Boluk et Patrick LeMieux ont inclus le jeu de combat *Super Smash Bros.* dans un groupe de six métajeux ; comme certains jeux d'aventure au design ouvert, le jeu de combat devient un véritable carré de sable (*sandbox*) : un environnement non dépourvu de délimitations (surtout spatiales), mais qui autorise de nombreux chemins de traverse au fur et à mesure que l'on met à profit des tactiques ignorées par la majorité des joueurs.

Avatars et joueurs-créateurs

Dans le monde des jeux de combat, les performances des joueurs sont indissociables des personnages qu'ils utilisent. L'avatar est une notion fréquemment étudiée en ludologie, mais les jeux de combat y sont souvent laissés pour compte. On peut facilement le comprendre : tandis que *Street Fighter V* fournit aux joueurs des personnages « finis », d'autres genres paraissent leur accorder un contrôle plus considérable sur les avatars, qui peuvent être modifiés à loisir. Mais le rapport joueur-avatar dans les jeux de combat est pourtant crucial et sous-estimé. Tout jeu de combat propose plusieurs personnages – certains jusqu'à une cinquantaine –, chacun possédant des caractéristiques spécifiques (allure, puissance, rapidité, mobilité, endurance, etc.). Le choix d'un personnage est significatif pour le métajeu, puisqu'il n'est pas seulement orienté par les préférences personnelles des joueurs, mais aussi par les discours tenus sur le jeu : de longs et tortueux débats sur la hiérarchie des personnages (*tiers*) accompagnent d'ailleurs chaque jeu de combat pendant toute sa vie commerciale.

Si la victoire de MenaRD fut déterminante pour lui, elle le fut aussi pour

son personnage, Birdie. Tokido ne fut pas sa seule victime : MenaRD a semblé surprendre la plupart de ses adversaires, comme s'ils n'étaient pas prêts à affronter Birdie. On s'est mis à considérer Birdie, jusque-là placé dans le dernier tiers de la hiérarchie des personnages de *Street Fighter V*, comme un personnage puissant, presque *trop*. Cela traduit à la fois une reconnaissance du talent de MenaRD, qui a réussi à lui seul à modifier la perception de Birdie, mais aussi une diminution de ses mérites (surévaluer la force d'un personnage est une autre façon de relativiser le rôle du joueur qui l'utilise, comme si le personnage transportait son conducteur, et non l'inverse).

L'impact de la performance de MenaRD sur le destin de Birdie montre que les meilleurs joueurs deviennent des *créateurs* – ou, à tout le moins, des influenceurs. Il n'en va pas seulement de la perception des autres joueurs, mais aussi des développeurs du jeu. Il n'est pas rare que les mises à jour successives d'un jeu de combat – dont l'essentiel est composé d'ajustements (positifs ou négatifs) apportés aux personnages en vue d'atteindre un meilleur équilibre – soient influencées par les résultats de tournois majeurs ou par la popularité des personnages (quantifiable et facilement consultable grâce à l'archivage de tous les combats disputés en ligne). Il y a certes des exceptions, mais on hésitera, par exemple, à affaiblir un personnage populaire ou considéré comme mauvais, tandis qu'on osera rendre un personnage puissant plus vulnérable. Cette force et cette faiblesse, chez les personnages, ne peuvent être entièrement mesurées au moment de créer le jeu, ce sont plutôt les résultats des tournois majeurs qui offriront les indices les plus probants sur leurs aptitudes réelles.

Le règne des « prosommateurs »

Comme dans la plupart des autres genres, les meilleurs joueurs exploitent davantage que ses développeurs les subtilités d'un jeu de combat donné. Il est tentant d'effectuer un parallèle

entre le jeu imprévisible de MenaRD et le rôle du testeur de jeux vidéo, qui multiplie volontairement les décisions inattendues afin de permettre aux développeurs d'optimiser le jeu avant sa sortie. Mais le testeur ne doit pas jouer *mieux* que les autres ; il doit surtout jouer *plus complètement*. En contrepartie, MenaRD n'est pas un employé de Capcom (la compagnie responsable de *Street Fighter V*), mais un compétiteur qui souhaite gagner ; MenaRD, Daigo, Tokido et les autres connaissent aussi bien les personnages de Birdie, de Guile et d'Akuma que leurs créateurs, mais ils les utilisent mieux, et Capcom n'a aucune raison de se priver de leur expertise, que ce soit en les consultant ou en s'inspirant de leurs performances.

On peut voir dans ce phénomène une occurrence insoupçonnée de la culture participative mise en lumière par de nombreux chercheurs, dont Henry Jenkins, depuis quelques décennies. La frontière naguère étanche entre producteurs et consommateurs s'effrite progressivement, ce qui engendre la catégorie des « prosommateurs », qui jouent un rôle dans la production du produit qu'ils souhaitent consommer. Ce virage s'est accentué pendant l'ère numérique, comme l'a montré Vincent Miller dans *Understanding Digital Culture* (2011). D'autres occurrences sont plus flagrantes dans l'univers des jeux de combat : certains joueurs ont modifié des composantes de *Street Fighter V* – l'allure des combattants, l'environnement dans lequel ils s'affrontent – et rendu ce contenu disponible sur internet comme autant de versions alternatives du jeu. Mais l'impact des meilleurs joueurs est encore plus décisif : la version *officielle* du jeu est orientée par leurs performances. On s'éloigne ainsi du cliché qui place volontiers le joueur et son jeu dans une sorte d'isolement virtuel et sidéral, sans trahir le *street cred geek* qui justifie son éminent statut : la valeur du joueur ne se mesure pas seulement par ses gains ou par le soutien de son commanditaire, mais par son œuvre « prosommatrice ». ■