

Ecole doctorale de l'EHESS

Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les Enjeux Sociaux

Doctorat

Discipline : Sociologie

FERRET NATHAN

Le capitalisme autonarratif

Production, réception et valorisation du récit de soi sur Twitch

Thèse dirigée par: Arnaud Esquerre

Date de soutenance : le 07 juillet 2023

Rapporteurs 1 Elisabeth Belmas, Professeure, Université Sorbonne Paris Nord
2 Sylvain Parasié, Professeur, I.E.P. de Paris

Jury 1 Valérie Beaudouin, Directrice d'études à l'EHESS
2 Arnaud Esquerre, Directeur de recherche au CNRS
3 Jeanne Lazarus, Directrice de recherche au CNRS
4 Johann Michel, Professeur, Université de Poitiers

REMERCIEMENTS

Arrivé au bout du chemin doctoral, je mesure toute la bienveillance et le soutien qu'il m'a fallu recevoir pour aboutir à cette présente thèse. Mes plus vifs remerciements vont d'abord à mon directeur de thèse, Arnaud Esquerre, à qui j'exprime toute ma reconnaissance et la conscience de ma dette à son égard. Sollicité il y a maintenant quatre années de cela pour un projet de recherche largement en dehors des clous et qui n'avait pour lui qu'une intuition mal définie, il a su, par son ouverture d'esprit, sa générosité théorique et l'originalité de son regard, m'accompagner dans la transformation d'un sujet qui me tenait à coeur en un véritable objet de recherche. Tout le long du parcours doctoral, il m'a offert un accompagnement permanent, m'apprenant à ménager les impératifs de la rigueur scientifique avec le maintien d'une curiosité pour la diversité qu'offre la sociologie. Au travers de l'exemple de ses travaux et de rendez-vous très réguliers, il m'a appris par le dialogue bienveillant à affiner toujours plus le rapport au terrain et aux concepts, sans rien m'imposer mais au contraire en m'offrant les moyens de mieux penser. A son contact, j'ai réalisé à quel point une question qui pourrait paraître anodine, comme "un sujet peut-il être mort ?", était précieuse et supposait, pour être posée, toute la capacité d'écoute, la grande accuité et, finalement, la profonde générosité dont il a fait preuve envers moi. Avoir pu être son doctorant aura été à la fois une fierté et une vraie chance.

Je remercie également les membres du jury, Valérie Beaudouin, Elisabeth Belmas, Jeanne Lazarus, Sylvain Parasio et Johann Michel de m'honorer de leur présence et d'avoir accepté de discuter mon travail. Pouvoir profiter de leur regard et de la diversité de leurs travaux est un privilège, tant chacun d'entre eux a apporté des avancées décisives dans une grande variété d'approches et sur de nombreux objets. Je profite aussi de l'occasion pour adresser mes remerciements aux membres de mon comité de thèse, Sabine Chalvon-Demersay et André Orléan, pour le soutien chaleureux qu'ils m'ont apportée à des moments clefs de la recherche. J'exprime aussi un grand merci à Marion Fourcade, qui m'a accueilli pour un séjour à l'université de Berkeley, pour la formidable opportunité qu'elle m'a ainsi offerte, sa précieuse aide scientifique et sa gentillesse m'ont beaucoup apporté lors de ce voyage. A toutes et tous ces chercheurs et chercheuses, et aux autres qui m'ont, à un moment ou à un autre, accompagné – et notamment Anne-Catherine Wagner, Anne Paillet, Claire Pignol, Sophie Jallais, Julie Pagis, Alexis Spire, Johanna Siméant-Germanos –, je veux dire ici toute ma reconnaissance.

Je ne pouvais espérer une meilleure structure d'accueil que l'IRIS pour réaliser ma thèse : merci aux collègues de laboratoire pour les échanges que j'ai pu avoir avec eux et à son personnel administratif, et en particulier Estelle Girard, Helena Devillers et Issa Cisse, pour leur aide, notamment dans l'épineuse gestion de l'enquête COVIDEO. A ce sujet, je me dois de remercier également le GIS "Jeu et Sociétés" et son responsable administratif, Boris Noyet, pour leur implication et leur soutien matériel.

Il m'est difficile d'exprimer dans ce cadre tout ce que je dois aux amis qui m'ont accompagné toutes ces années. Par ordre alphabétique et non d'importance, Artur, Axel, Béranger, Eren, La Faisanderie, Loulou, Louvain, Lucas, Florian, Khoi, Marie et Marie, Mathilde, Pierre, Roucky et Blacky, Seb, Steeve, Théophile, Tony, et celles et ceux que j'oublie : j'espère vous retrouver bientôt, vous et votre joie de vivre. A Pauline, je t'exprime mon amour et ma profonde reconnaissance pour ton soutien sans failles et la tendresse dont tu m'as comblée ces années à tes côtés. A Antonin et Mathilde, et à mon neveu Milo qui vient de nous rejoindre, je veux dire toute mon affection et ma gratitude pour leur complicité. A mes parents, dont l'amour et le goût de la curiosité qu'ils m'ont donnés me sont inestimables, je ne peux que dire que je les aime et que cette thèse leur est dédiée. Je remercie notamment ma mère pour tout son soutien au-delà des mots ces dernières années, avec l'espoir de pouvoir la rendre fière autant que je suis fier d'être son fils.

RÉSUMÉ ET MOTS CLÉS

Le capitalisme autonarratif

Production, réception et valorisation du récit de soi sur Twitch

En plein essor depuis une décennie, les plateformes de (*live-*)*streaming* forment un foyer de pratiques sociales exemplaires des mutations du lien social, des constructions médiatiques de soi, des modes de consommation culturelle et des nouveaux modèles économiques qu'engage le capitalisme digital contemporain. En analysant la pratique des streamers et leur carrière platformisée sur *Twitch*, les usages quotidiens de leurs viewers, la structuration socio-démographique du réseau de ses usagers, la construction des communautés virtuelles rassemblées sous la figure des vidéastes et les échanges économiques non-marchands auxquels l'activité donne lieu, cette thèse dresse un panorama de la scène française de la plateforme et étudie son fonctionnement socio-économique original. Elle montre comment les streamers diffusent, sous la forme de streams, des récits d'eux-mêmes numériques, multimodaux, interactifs, spéculaires et partagés, support d'une configuration du sens des manières d'agir et de réagir en sens autonarratif et d'un lien social personnifié par leur activité auto-expressive. L'encastrement des transferts numériques d'argent dans ces récits de soi transfigure alors le don en acte narratif, permettant une monétisation des identités narratives en ligne et d'une accumulation par don sur la plateforme. Le jeu vidéo s'y intègre comme facteur de production de soi, permettant de saisir la reconduction des différences socialement situées de s'exposer et de se raconter par le jeu sur internet en différences économiques. Au croisement de la sociologie des pratiques culturelles et des sociabilités en ligne, de la sociologie économique et de la sociologie du récit de soi, cette recherche dégage ainsi le double mouvement duquel le streaming tire toute sa particularité et son intérêt épistémologique : celui de l'économicisation des pratiques autonarratives et de la narrativisation des pratiques économiques, identifiant un *capitalisme autonarratif*.

Mots clés

Capitalisme, récit de soi, streaming, jeu vidéo, liens sociaux numériques, valeur

ABSTRACT AND KEYWORDS

Self-narrative capitalism

Production, reception and valorization of the told self on Twitch

Booming for a decade, live streaming platforms constitute a set of social practices typical of changes in social ties, of self media constructions, of modes of cultural consumption and of new economic models engaged by contemporary digital capitalism. By analyzing the practice of streamers and their platform career on Twitch, the daily uses of their viewers, the socio-demographic structure of the network of its users, the construction of virtual communities gathered under the figure of videographers and the non-market economic exchanges to which activity gives rise, this thesis provides an overview of the French scene of the platform and studies its original socio-economic functioning. It shows how streamers broadcast, in the form of streams, digital, multimodal, interactive, specular and shared narratives of themselves, supporting a configuration of the meaning of ways of acting and reacting in an autonarrative sense and a social bond personified by their self-expressive activity. The embedding of digital money transfers in these self-narratives then transfigures the donation into a narrative act, allowing monetization of online narrative identities and accumulation by donation on the platform. The video game is then integrated into it as a factor of self-production, making it possible to grasp the renewal of socially situated differences to expose oneself and to tell oneself through play on the internet, in economic differences. At the crossroads of the sociology of cultural practices and online sociability, of the economic sociology and of the sociology of self-narrative, this research thus brings out the double movement from which streaming draws its particularity and epistemological interest: that of economization of autonarrative practices and the narrativization of economic practices, identifying a *self-narrative capitalism*.

Key words

Capitalism, self-narrative, streaming, video game, digital social links, value

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements (p.2)

Résumé et mots-clés (p.4)

Abstract and Keywords (p.5)

Table des matières (p.6)

INTRODUCTION

LE CAPITALISME, D'UN MODE DE PRODUCTION À UN MODE DE NARRATION (p.15)

I. Penser la valeur comme un sujet : intérêts et limites de l'approche marxienne (p.16)

1. Abstraction, autonomisation et autotélisme : une "forme sujet" commune aux individus et à la valeur sous le capitalisme (p.17)
2. Apories des théories marxiennes du sujet humain et automates et limites posées à une sociologie de leur co-construction (p.24)
3. L'anthropologie ricoeurienne comme fondement d'une sociologie de la double subjectivation (p.29)

II. Mener une sociologie de la subjectivation narrative des individus et de la valeur sous le capitalisme contemporain (p.33)

1. Analyser la mise en récit de soi comme mise en valeur (p.33)
2. Penser le capitalisme comme mode de narration, au-delà d'un mode de production marchand (p.35)
3. La plateforme *Twitch*, terrain d'enquête sur la co-construction narrative des individus et de la valeur (p.37)

III. Présentation de l'enquête et des matériaux empiriques (p.39)

1. Volet qualitatif de l'enquête : ethnographie virtuelle et physique, entretiens (p.39)
2. Volet quantitatif de l'enquête : « base COVIDEO » et « base chaînes » (p.46)

IV. Structure de la thèse et annonce de plan (p.51)

PREMIÈRE PARTIE
LE *STREAMING* SUR *TWITCH* ET SA SOCIODÉMOGRAPHIE (p.53)

CHAPITRE 1

Principe, histoire et fonctionnement du streaming sur Twitch (p.54)

I. *Justin.tv*: “percevez ma vie à ma place” (p.57)

1. Un régime auto-entreprenarial de construction médiatique de la célébrité (p.58)
2. Un renouvellement des modalités d’interaction et de construction de communautés à distance (p.61)
3. Une technique de soi radicalisant son exposition sur internet (p.64)

II. La plateforme Twitch : évolutions et nouvelles technologies (p.66)

1. Du jeu vidéo à la diversification du contenu streamé (p.67)
2. Streaming et prothèses sensorielles : un écosystème de *start-ups* greffées à Twitch (p.70)

Conclusion du chapitre 1 (p.73)

CHAPITRE 2

Qui sont les viewers de Twitch ? (p.75)

I. Twitch, jeu vidéo et lien social : d’une diaspora de joueurs « en soi » à une « communauté vidéoludique » « pour soi » ? (p.78)

1. Les viewers comme joueurs. Identification et différenciation des viewers par les pratiques vidéoludiques (p.79)
 - a. Des pratiques vidéoludiques d’une population jeune, “gamer” et masculine (p.81)
 - b. Des différences sociales aux différences vidéoludiques entre les viewers (p.86)
2. L’intrication nuancée des pratiques vidéoludiques et des usages de Twitch (p.89)
 - a. Des rapports entre la pratique du jeu vidéo et de Twitch différenciée selon l’âge, le genre et la PCS (p.91)
 - b. L’existence incertaine d’une « communauté » vidéoludique à l’échelle de la plateforme : le cas de la “Pixel War” (p.94)

II. Le visionnage de Twitch, une pratique de classe ? Et si oui, en quel sens ? (p.98)

1. Une population hétérogène en termes de PCS, de niveau de diplôme et de revenus : Twitch et « l’espace social » (p.99)
2. Twitch comme marqueur d’une génération précaire et surdiplômée, en prise avec les mutations contemporaines du capitalisme (p.101)

3. La place des viewers et des streamers de Twitch dans le réseau des réseaux sociaux, indicateur d'une structuration sociale de la sphère numérique opposant Twitch à Tik Tok (p.104)

Conclusion du chapitre 2 (p.106)

CHAPITRE 3

Un espace relationnel segmenté et hiérarchisé (p.108)

I. Analyser la structure du réseau social de Twitch (p.110)

1. Données, construction et limites de la cartographie du réseau social de Twitch (p.110)
2. Encastrement réticulaire et fractalité de l'intermédiation sur Twitch (p.114)
3. Encastrement réticulaire, loi de puissance et répartition hiérarchique des chaînes (p.116)
4. Un réseau segmenté : des viewers et des chaînes séparés en sous-ensembles (p.118)

II. A chaque région, sa sociodémographie ? Structure réticulaire de Twitch, homogénéité et distinction sociales (p.121)

1. Comparaison sociodémographique des chaînes de différentes régions (p.122)
2. Comparaison sociodémographique des viewers de différentes régions (p.125)

Conclusion du chapitre 3 (p.129)

DEUXIÈME PARTIE CE QUE LE STREAMING FAIT AUX RÉCITS DE SOI (p.130)

CHAPITRE 4

Le streaming comme mise en récit de soi (p.132)

I. Analyse de l'organisation représentationnelle propre au streaming (p.135)

1. Fonctionnement socio-technique formel du stream (p.136)
2. Une représentation multimodale et autoréférentielle (p.138)
3. Asymétrie représentationnelle streamer/viewers (p.140)

II. Comment le stream raconte ? Analyse de la narrativité du streaming (p.142)

1. Une narrativité émergente, interactive et partagée (p.143)
 - a. Une narration émergente, faisant récit de la contingence ludique et du relâchement contrôlé des contraintes sociales sur l'exposition publique de soi (p.143)
 - b. Une narrativité interactive et partagée (p.146)

2. Hiérarchie diégétique et spécularité du stream (p.150)

- a. Du récit de vie au récit de chaîne. Caractérisation du streamer comme narrateur génératif et comme auteur impliqué (p.154)
- b. Spécularité du récit streamé (p.157)

III. Le récit streamé comme récit de soi : un renversement intrigue/personnage (p.159)

1. L'autonarration streamée et l'inversion de la relation entre l'intrigue et le personnage (p.160)
2. Le streaming comme une organisation sociale de production de narrateurs (p.164)

Conclusion du chapitre 4 (p.166)

CHAPITRE 5

Les variations vidéoludiques du récit de soi et de son économie (p.167)

I. De la structure narrative des jeux à celle des récits de soi streamés (p.168)

1. Construction d'un "groupe de transformation" afin de saisir la structure de variation du stream selon les caractéristiques formelles des jeux (p.168)
 - a. La forme "stream feuilleton" (p.172)
 - b. La forme "stream Matches" (p.174)
 - c. La forme "stream Performance" (p.175)
 - d. La forme "stream Création" (p.177)
2. La narrativité des quatre formes comme narrativités économiques (p.179)
 - a. La dynamique économique de la structure narrative des streams Feuilleton (p.181)
 - b. La dynamique économique de la structure narrative des streams Matches (p.182)
 - c. La dynamique économique de la structure narrative des streams Performance (p.184)
 - d. La dynamique économique de la structure narrative des streams Création (p.186)
3. De l'économie du récit vidéoludique streamé à l'économie du récit de soi correspondant : une "différenciation concurrentielle" (p.188)

II. Les manières de jouer et de s'exposer par le jeu auprès du public, deuxième principe de variation du récit streamé (p.193)

1. Principe de variation des streams selon les rapports entre le récit vidéoludique "simple" et le récit vidéoludique "dérivé" (p.193)
2. Esport, Roleplay, Divertissement distancié, Divertissement affecté : les quatre manières de streamer le jeu sur Twitch (p.195)

Conclusion du chapitre 5 (p.201)

TROISIÈME PARTIE SOCIALISATION ET ÉCONOMICISATION DU RÉCIT DE SOI (p.203)

CHAPITRE 6

Lier par le récit de soi (p.205)

I. Du sens pratique au sens autonarratif : préfiguration et configuration streamée de la narrativité des comportements sociaux (p.207)

1. Un récit de soi ni biographique, ni introspectif, aux implications sociales renouvelées (p.208)
2. Préfiguration et configuration streamée du sens narratif des dispositions : des pratiques incorporées aux pratiques mises à l'écran (p.211)
 - a. La préfiguration narrative des pratiques sociales (p.211)
 - b. La configuration narrative des pratiques par l'activité du streaming (p.215)

II. La refiguration collective du récit de soi streamé : des communautés narratives d'identification aux vidéastes (p.223)

1. Quel type de "communautés" sur Twitch ? Apports et limites des travaux existants (p.225)
 - a. Les communautés, fruit du travail relationnel de proximation de la part des streamers (p.225)
 - b. Les limites d'une approche en termes de travail relationnel de proximation (p.227)
 - c. Les communautés Twitch, des communautés (auto)narratives d'interprétation et de collectivisation de l'identité narrative individuelle des vidéastes (p.234)
2. Refiguration collective de la narrativité du social configurée par le stream (p.236)
 - a. L'homogénéité sociale, principe central d'engagement envers les streamers (p.236)
 - b. De "l'authenticité" à "l'inauthenticité" : une valeur différentielle éclairant les conditions sociales d'efficacité sociale de la configuration streamée (p.245)
 - c. Extension communautaire de l'identité narrative individuelle (p.248)
3. Refiguration individuelle de la narrativité du social streamé (p.254)
 - a. Sofyan : la refiguration de la réussite mise en personnage (p.254)
 - b. Lays, la refiguration par la mise en personnage de soi comme modérateur (p.260)
 - c. Yohan : omnivorité culturelle et refiguration difficile (p.263)

Conclusion du chapitre 6 (p.267)

CHAPITRE 7

Un mode de valorisation par autonarration (p.268)

I. Un dispositif de monétisation plateformisée de la mise en récit de soi (p.268)

1. Streaming et économicisation *narrative* des identités narratives (p.268)
 - a. L'économie de Twitch : marché, travail et au-delà (p.268)
 - b. Lorsque l'argent raconte : un "encastrement narratif" de l'économie de Twitch dans les récits de soi streamés (p.274)
 - c. La valeur comme soi-même : la performativité du récit de soi comme performativité économique (p.279)
2. Monétisation du pouvoir social des streamers en tant qu'autonarrateurs (p.282)
 - a. Faire agir et réagir par l'argent (p.282)
 - b. Le don et l'abonnement comme "performance commissive" mise en récit (p.285)
 - c. Donner pour être raconté (p.286)
3. Capitaliser sur le récit des autres (p.287)
4. De l'encastrement narratif à l'encastrement sociodémographique de l'économie du streaming (p.290)
 - a. Conversion économie des différences socialement situées de se raconter sur Twitch (p.290)
 - b. Qui donne sur Twitch ? (p.293)

II. Du capitalisme industriel au capitalisme autonarratif (p.295)

1. Numérique et renouvellement du régime de valorisation par le numérique : état de la littérature (p.296)
2. La rupture avec le mode de valorisation capitaliste industriel n'a pas eu lieu ? (p.299)
3. La spécificité économique du streaming : un mode de valorisation ni marchand, ni productif (p.303)
4. Le capitalisme autonarratif : principe et définition (p.306)

Conclusion du chapitre 7 (p.310)

QUATRIÈME PARTIE DES CRISES DU LIEN SOCIAL À UN LIEN SOCIAL *DECLISE* (p.311)

CHAPITRE 8

Trajectoires des streamers et socialisation plateformisée à la plateformisation de soi (p.313)

I. Streaming et conversion professionnelle de dispositions à jouer et à se raconter (p.315)

1. Faire sens de soi par le jeu : les trajectoires en rupture avec l'école ou le travail salarié comme ressources professionnelles (p.316)
 - a. Se raconter depuis sa chambre. L'origine vidéoludique et connectée des dispositions au streaming (p.316)
 - b. Les variations sociodémographiques de la reconduction professionnelle des dispositions vidéoludiques (p.320)
 - c. Ruptures biographiques et carrière de soi en dehors du salariat (p.322)
2. L'engagement sur Twitch : entre investissement total dans l'inertain et épanouissement personnel (p.323)

II. Un encadrement plateformisé de la socialisation professionnelle et vocationnelle à la plateformisation de soi (p.325)

1. Soi-même comme projet encadré par une infrastructure gamifiée (p.326)
2. Le salon "Twitch Con" : une matérialisation de la relation d'emploi et de ses contradictions (p.328)
 - a. Un salon professionnel informel : les "cadres fabriqués" de la dénégation de la relation emploi plateformisé (p.330)
 - b. Faire intérioriser les objectifs capitalistes du récit de soi et leurs contradictions (p.332)

Conclusion du chapitre 8 (p. 335)

CHAPITRE 9

Twitch au quotidien : une plateforme de crise et ses usages (p.337)

I. Les vies confinées comme vies vidéoludiques (p.340)

II. Utiliser Twitch au quotidien : entre usages du récit d'un autre et usages de mise en contact inter-viewers (p.345)

1. Les usages du stream comme usages du récit d'un autre (p.345)
 - a. Un outil de mise en présence d'un personnage au quotidien (p.346)
 - b. Se temporaliser par des temps racontés variés (p.347)
2. Des usages de sociabilités inter-viewers à leurs variation selon le cycle de vie (p.351)

- a. Les sociabilités inter-viewers : entre conversations quotidiennes et pratique du multijoueur adossées à Twitch (p.351)
- b. Un recours aux sociabilités inter-viewers marqué par le statut social et le genre (p.356)
- c. Analyse factorielle : des structures de sociabilités inter-viewers situées dans le cycle de vie (p.358)

III. Des routines d'usages liées aux situations d'isolement physique (p.363)

- 1. La routine d'usage des viewers télétravailleurs : réguler l'activité productive avec Twitch (p.364)
- 2. La routine d'évasion et de renforcement des sociabilités vidéoludiques des étudiants (p.366)
- 3. La routine des viewers chômeurs : Twitch, instance principale de structuration du quotidien (p.369)

IV. Le streaming, un outil d'autogestion psychologique face à la précarité et l'isolement (p.372)

Conclusion du chapitre 9 (p.375)

CONCLUSION GÉNÉRALE

Un mode de narration capitaliste, à partir et au-delà de Twitch (p.378)

Bibliographie (p.384)

Annexe 1 : Streamers de l'enquête COVIDEO (p.413)

Annexe 2 : Captures d'écrans de jeux cités dans la thèse, illustrant leur *gameplay* (p.415)

Annexe 3 : Statistiques de l'ACM du chapitre 9 (p.417)

Annexe 4 : Rentranscription détaillée d'un extrait de stream de *Trivia* (p.419)

Introduction

Le capitalisme, d'un mode de production à un mode de narration

« Nous sommes les abeilles de l'univers. Nous butinons éperdument le miel du visible pour l'accumuler dans la grande ruche d'or de l'invisible » - Rilke, *Lettre*, 1925

Comment se construit la valeur d'un récit dans le capitalisme contemporain ? Dans une phase largement numérisée de la narrativité, où la mise en récit de soi est omniprésente, l'approche de la valeur par Marx permet-elle encore de penser cette valorisation ? Plutôt que de considérer la *marchandisation* du récit de soi, c'est-à-dire le processus par lequel des choses racontées « qui, par elles-mêmes, ne sont point des marchandises » peuvent « devenir vénales et acquérir ainsi, par le prix qu'on leur donne, la forme marchandise » (Marx, 2008, p.28), ne doit-on pas envisager l'organisation sociale contemporaine de la narration dans sa radicale nouveauté par rapport à l'organisation marchande des produits du travail ? Au travers d'une enquête sur la plateforme de streaming *Twitch* et des récits de soi vidéoludiques qu'elle constitue, diffuse et valorise, cette thèse se propose de mettre au jour une telle organisation sociale et économique capitaliste de la mise en récit de soi, par laquelle la valorisation de l'activité sociale sous la forme marchande se double de sa valorisation sous une forme narrative.

Pour penser cette rupture radicale au sein de la continuité même du capitalisme, un retour critique préalable sur la théorie marxienne de la valeur s'avère nécessaire, tant celle-ci a fixé le cadre général de compréhension du capitalisme comme *mode de production* qu'il s'agit ici de discuter. Aussi, une dimension centrale et pourtant peu connue du paradigme marxien permet d'envisager le dépassement de cette définition du capitalisme, et ce à partir des écrits de Marx lui-même : au sein de l'organisation capitaliste des sociétés, la valeur et les individus, malgré le mode d'existence radicalement différent des deux phénomènes, partageraient une forme commune, celle du *sujet*. Pointé par Marx et constitutive de sa démarche de construction du concept de capitalisme, ce parallélisme prend cependant la forme d'une métaphore, chez cet auteur. Des philosophes et des

théoriciens critiques ont pu la reprendre pour faire sens du déploiement commun d'une subjectivité humaine et d'un « sujet-valeur », mais en reconduisant les catégories de Marx pour le penser, et ce à bonne distance des sciences sociales, et de la sociologie en particulier. En mobilisant l'analyse de la mise en récit de soi comme grammaire unifiée pour saisir la co-construction effective des sujets individuels et du sujet-valeur, l'horizon de cette thèse est de contribuer à fournir un cadre théorique et des résultats d'enquêtes empiriques afin de dépasser ce stade de la métaphore. Il s'agit d'explorer ce parallélisme comme existant dans, et à partir de, l'épaisseur du social.

Au cours de cette introduction, je commence par présenter l'approche marxienne de la co-subjectivation des individus et de la valeur sous le capitalisme, avant d'en venir à ses limites et à l'opportunité d'une redéfinition ricœurienne des données du problème pour sa reprise en sociologie (I). J'expose ensuite l'objet, le terrain et la problématique de la thèse. Il s'agit de mener une analyse de la mise en récit de soi sur la plateforme *Twitch* comme concrétisant cette double subjectivation redéfinie, en étudiant la co-construction narrative des individus et de la valeur dans cet espace numérique (II). Cela fait, je présente l'enquête menée et les données empiriques mobilisées dans la thèse (III) et termine par l'annonce du plan de la thèse et de sa structure (IV).

I. Penser la valeur comme un sujet : intérêts et limites de l'approche marxienne

Il existe une ambiguïté quant à la caractérisation de la nature de la valeur chez Marx (Orléan, 2011). Deux visions difficilement conciliables coexistent et avec elles deux manières de conceptualiser le mouvement de cette valeur et ses liens avec sa matrice humaine, constitutifs du capitalisme. A la valeur comme *substance* de travail abstrait qui est *accumulée* au travers de l'*exploitation* des prolétaires par les capitalistes, s'oppose la valeur comme « expression fétichisée de l'activité du travail des hommes » (Roubine, 1978, p.20), comme *forme* médiatisant les rapports sociaux de la société capitaliste qui s'autonomie en « sujet automate » (Marx, 2008, p.173). Le marxisme traditionnel a surtout retenu la première lecture, en négligeant les potentialités analytiques et critiques de la seconde (Kurz & Lohoff, 2021). Centré sur les thématiques de l'exploitation de la plus-value, de la redistribution de la valeur et de la lutte des classes, il s'est écarté des passages de l'œuvre de Marx où ce dernier pense explicitement les catégories fondamentales du capitalisme (valeur, travail, marchandise etc.) comme étant des catégories impersonnelles qui régissent la société capitaliste dans son ensemble, au-delà de l'opposition entre prolétariat et bourgeoisie.

A partir des années 1980, la “Critique de la valeur” - développée notamment par Robert Kurz, les revues *Krisis* et *Exit!* en Allemagne et, indirectement, Moishe Postone aux États-Unis - a ainsi entendu réactualiser le Marx de la valeur comme le médiateur social au « fondement ontologique de la société [capitaliste] qui constitue, détermine et régit causalement la vie sociale » (Postone, 2009, p. 97). Au sein de cette relecture, le sujet automate occupe alors une place centrale. Parallèlement, en France, des philosophes ont eux aussi opéré un retour à Marx au sein de la théorie critique, notamment en réhabilitant le « jeune Marx » des *Manuscrits de 1844*. En proposant d'envisager l'aliénation individuelle comme une *subjectivation* (Fischbach, 2009), comme une « privation de monde » constituant l'individu en sujet, et en insistant sur les propriétés que le capitalisme lui-même partage avec ce dernier, la théorie critique marxienne contemporaine invite là encore les sciences sociales à s'emparer de cette thématique. Ainsi, « mobiliser, afin de penser le capitalisme, l'imaginaire de la puissance émancipée, déchaînée, poursuivant ses propres fins autoaffirmatives et expansionnistes à la manière d'un sujet prétendant à l'absolu, n'a rien de surprenant et semble même nécessaire » (Haber, 2013, p.49).

La présentation détaillée de la théorie de la valeur, du concept de sujet automate et de ses liens avec la subjectivation individuelle chez ces auteurs dépasserait le cadre de cette introduction. Ici, je me contente d'en résumer les traits saillant en me concentrant sur les éléments permettant à Marx et ses successeurs de qualifier la valeur de sujet¹ (1), avant d'en venir aux obstacles théoriques à franchir afin de rendre cette approche appropriable par la sociologie (2). Je termine en montrant en quoi le paradigme ricœurrien du sujet et de la mise en récit de soi forme l'arrière-plan conceptuel adéquat pour cette entreprise de sociologisation du problème (3).

I. Abstraction, autonomisation et autotélisme : une « forme sujet » commune aux individus et à la valeur sous le capitalisme

Rendre compte en peu de mots de la façon dont Marx et les auteurs précédemment évoqués dégagent le parallélisme entre la figure du sujet et la valeur sous le capitalisme est un exercice difficile, notamment en ce qu'il implique de mener une discussion philosophique assez poussée. Il est néanmoins nécessaire pour comprendre les enjeux et l'intérêt de scientificiser ce problème au

¹ Cette présentation reste cependant relativement conséquente, devant guider le lecteur jusqu'à la problématique originale de la recherche et fournir le point d'appui pour la comparaison avec le paradigme marxien diffuse le long du déroulement de la thèse.

travers d'une sociologie croisant la mise en récit de soi et la mise en valeur dans le capitalisme numérique contemporain.

a) *Le sujet individuel humain comme état aliéné*

La construction de soi comme être autonome, singulier, abstrait et rationnel est récente. Au sein de l'histoire sociale ou de l'histoire des idées (Libéra, 2015), cette figure du sujet est attachée à l'idée de modernité et, dans une perspective marxienne, à l'organisation capitaliste de la société. Suivant le renversement matérialiste de la philosophie idéaliste opéré par Marx, la catégorie du sujet apparaît alors chez cet auteur et ses successeurs non comme la marque d'une émancipation de l'individu, mais de celle de son aliénation. La critique marxienne du sujet va ainsi au-delà de sa dénonciation en tant qu'idéologie déformant la réalité matérielle². En tant que synonyme d'individu aliéné par les rapports sociaux capitalistes, le sujet est aussi conçu comme existant au travers d'un processus objectif, concret. Le sujet comme idéologie ne renvoie à une « aliénation subjective », à l'idée d'une fausse conscience, qu'en tant qu'il reflète une « aliénation objective » (Haber, 2013), un état aliéné des rapports sociaux eux-mêmes : comme l'écrit Althusser, « les hommes ne se font une représentation aliénée (imaginaire) de leurs conditions d'existence que parce que ces conditions d'existence sont elles-mêmes aliénantes » (Althusser, 1995, p. 217).

Ce sujet existant concrètement au travers des rapports sociaux capitalistes conserve alors les attributs de son reflet idéaliste (autonomie formelle vis-à-vis des déterminismes sociaux, caractère abstrait et autoréférentialité constitutive), mais sur un mode paradoxal de dépossession et de devenir étranger à lui-même en tant qu'individu social et incarné. Le sujet est ici compris comme le résultat d'une « privation de monde », par privation de son lien praxique avec ce dernier (Fischbach, 2009). Les rapports sociaux de production et d'échange capitalistes, en séparant les travailleurs de leurs produits et en les traitant socialement en tant que porteurs abstraits d'une « force de travail » tout aussi abstraite, constituent des sujets par « démondanésation »

² Le « sujet hégélien » comme produit d'un « sens de l'histoire » de l'ordre du discours philosophique (Marx, Engels & Weydemeyer, 2014 ; Postone, 2009), le « sujet de droits » de l'ordre juridique (Pashukanis, 2018) ou encore « l'*homo economicus* » en tant que transcription modélisée du sujet dans l'ordre des théories économiques néoclassiques (Kurz, 2022) sont ainsi considérés comme des concepts idéologiques de légitimation de l'ordre social bourgeois.

(Fischbach, 2009). En ne déployant pas leur *praxis*³ en vue de produire des choses concrètes en étant pour cela guidé par les besoins humains et la valeur d'usage (mais au contraire en ne produisant des choses qu'en fonction de leur valeur d'échange abstraite et l'injonction de l'accumulation de celle-ci), les travailleurs sont contraints à vivre dans un état de sujets, coupés de leur rapport praxique au monde. Une telle communauté de producteurs échangistes séparés est celles d'individus évidés de leurs relations concrètes et qui ne peuvent se réapproprier leur socialité que par l'entremise de rapports de valeur autonomisés. Ainsi, si le mode de production capitaliste opère une subjectivation, c'est en privant les individus de leurs objets et en les laissant ainsi dans l'état de sujets en face desquels se dressent leur activité sociale productive sous une forme autonomisée, fétichisée :

« [les individus de la société capitaliste] ne sont pas subordonnés à une communauté naturelle, ni ne se la subordonnent, d'autre part, en tant qu'êtres consciemment communautaires, il faut, en face d'eux, sujets indépendants, que la communauté naturelle existe comme quelque chose d'objectif, tout aussi indépendant, extérieur, fortuit » (Marx, 1977, p. 217-218)

« Dans la société bourgeoise, par exemple, le travailleur existe d'une manière dépourvue d'objet, subjective ; mais la chose qui se dresse en face de lui est désormais devenue la véritable communauté qu'il cherche à dévorer mais qui le dévore. » (Marx, 1980, p. 434)

En cela, si la marchandise est la « cellule germinale » à partir de laquelle Marx déploie les contradictions élargies de la société capitaliste, c'est en un sens allant au-delà de celui retenu par le marxisme traditionnel. L'opposition constitutive de la marchandise, celle entre la valeur d'usage et la valeur d'échange, est une opposition entre concrétude et abstraction autoréférentielle qui ne se retrouve pas uniquement dans la séparation entre travail concret (producteur de valeur d'usage) et travail abstrait (producteur de valeur d'échange) ou la séparation de classes entre bourgeois et prolétaires. Cette séparation est, plus fondamentalement encore, reconduite en une opposition entre individus liés par leur appartenance praxique au monde commun concret d'une part et, d'autre part, sujets du capitalisme historiquement situés. Désobjectivés, démondanés, autonomisés, ces derniers sont mis en rapport uniquement par la production et l'échange de valeur abstraite.

³ En philosophie marxiste, la *praxis* désigne l' « ensemble des pratiques par lesquelles l'homme transforme la nature et le monde, ce qui l'engage dans la structure sociale que déterminent les rapports de production à un stade donné de l'histoire » (Legrand, 1972).

Pour penser ce sujet-état aliéné, la référence à Descartes est alors mobilisée par les auteurs de la Critique de la valeur, et notamment par Anselm Jappe dans son ouvrage *La société autophage. Capitalisme, démesure et autodestruction* (2017). Plus précisément, c'est la catégorie philosophique du *cogito* qui sert alors à caractériser le sujet individuel capitaliste. Ce concept (problématique d'un point de vue sociologique) est en effet présenté par Jappe comme celui d'une *res cogitans* (« chose qui pense ») abstraite, dissociée du corps et du monde, refoulant ce dernier en dehors d'elle-même. C'est un soi autonome, trouvant son fondement dans sa propre activité solipsiste. S'ensuit une dévalorisation du corps sensible – qui, contrairement à une représentation commune, n'était pas une caractéristique de la doctrine chrétienne de l'époque médiévale antérieure (Baschet, 2016) – ravalé au rang de machine, au même titre que l'ensemble du monde. Seule la pensée, elle-même séparée des émotions, de l'influence de la chair et identifiée par-là à une rationalité pure (dans la présentation de Jappe), existe véritablement et doit régner en rendant l'humain « comme maître et possesseur de la nature » (Descartes, 1966, p. 168). Avec Descartes, le fait d'être sujet commencerait en cela à s'opposer au fait d'être un humain incarné, portant en lui-même les traces de son déterminisme mondain. Le *cogito* exclue ainsi de la société des sujets et de la marche du progrès rationnel celles et ceux – femmes, étrangers, enfants, paysans – marqués par les stigmates sociaux les associant à l'influence que la matière exercerait sur eux⁴. Le statut de sujet du capitalisme s'identifie ainsi à l'homme blanc, occidental et valide (Scholz, 2019). Le monde social ne devient dès lors conçu que comme ensemble de médiations autonomisées entre ces sujets solipsistes. C'est un monde social qui reposerait sur une « socialité associable », recomposé par la seule référence au sujet et évidé en cela de son caractère mondain, c'est-à-dire de sa capacité à faire

⁴ Pour Hegel, être reconnu dans la modernité serait ainsi être reconnu comme un tel sujet, en apparaissant aux yeux d'autrui comme n'étant pas déterminé par les besoins découlant de l'inscription dans le monde matériel (Hegel, 1976). La représentation des bourgeois dans la peinture hollandaise du XVII^{ème} par exemple en fait par-là des sujets dans l'espace du tableau en effaçant le monde autour de leur portrait, les présentant comme autonomes, incréés et absolus. A l'inverse, les paysans sont représentés collectivement dans des scènes de vie campagnarde, tandis que les couleurs et les formes de la terre, de la matière, s'impriment sur leurs visages mêmes. Cette représentation excluante du sujet comme être éthéré, singulier et démondanéisé renvoie à la « perception sociale des corps » différenciées selon les classes sociales chez Bourdieu, le dominant apparaissant justement comme « sujet absolu, sans extérieur, pleinement justifié d'exister, légitimé » par la détention du « pouvoir de maîtrise symbolique de sa propre objectivation » (Bourdieu, 1977, p. 52).

sens en tant que « totalité englobante supposant un certain ordre organisé autour d'un principe commun d'intelligibilité » (Blay, 2013). En somme, selon Jappe :

« Le rapport de ce sujet au monde est indirect et indifférencié. Dans son vide et sa pauvreté absolue, la monade-sujet ne connaît que la concurrence comme rapport social ; l'autoaffirmation, individuelle ou collective, devient le contenu essentiel de l'existence humaine. Un accord direct entre les monades étant impossible, ne reste que le détour par des médiations autonomisées comme l'argent et l'Etat (de droit). Plus le sujet s'installe dans son rôle actif, plus il dégrade le monde en matériel passif qui doit être à la disposition du sujet » (Jappe, 2017, p.42)

b) La valeur comme « sujet automate »

La valeur capitaliste, comme le sujet individuel, apparaît comme instance autonome, autoréférentielle, comme « une forme vide, une volonté sans contenu, une indifférence pour l'extérieur » (Jappe, 2017, p. 45). En quoi peut-on ainsi rapprocher le sujet défini par la référence au cogito et la valeur sous le capitalisme ? On peut retenir trois principaux points d'analogies entre les deux catégories. Sous le capitalisme, la valeur partage avec le sujet les caractéristiques d'abstraction, d'autonomie et d'autotélisme, renvoyant respectivement aux phénomènes de la forme de l'échange marchand, du fétichisme de la marchandise et de l'accumulation chez Marx.

Comme le sujet individuel, la valeur capitaliste est une *abstraction* constituée par les rapports sociaux *concrets* de production et d'échanges de produits du travail : une « abstraction réelle » guidant les conduites (Toscano, 2008). La marchandise est un produit qui est échangé entre des propriétaires contre un paiement. C'est la valeur d'échange du bien - son « pouvoir d'achat », sa capacité de se procurer d'autres objets de valeur par l'échange - et non sa valeur d'usage - sa capacité d'être utile sous quelques aspects que ce soit (matériel ou symbolique) aux individus d'une société donnée - qui en fait une marchandise. Il existe donc une opposition au sein de celle-ci. En tant que valeur d'usage, elle est inscrite dans le monde concret des besoins humains. Les différentes marchandises, de ce point de vue, sont profondément qualitatives, diversifiées et incommensurables entre elles. A l'inverse, en tant qu'elles sont porteuses d'une valeur d'échange, les marchandises sont mises les unes en face des autres comme des entités quantitativement commensurables, ayant à ce titre quelque chose de commun, la valeur, réglant les termes de leur échange au-delà de leur concrétude. La valeur est au final la négation de la marchandise en tant

qu'objet, une pure *abstraction* médiatisée *réellement* par le corps de la marchandise et les rapports sociaux d'échange⁵.

Chez Marx, la valeur d'échange est alors la face visible, phénoménale, d'une substance quantitative abstraite : la valeur substance-travail. Etant donné que dans l'échange, il est fait abstraction des valeurs d'usage des marchandises, ce n'est pas le « travail concret » qui est la source de la valeur. Peu importe les qualités du travail et son objet, sa participation au monde des usages, seul compte la pure dépense de temps quantitative d'un travail vidé de sa concrétude, un « travail humain en général ». Ce travail abstrait, synonyme de valeur chez Marx, n'est pas une donnée immuable pour ce qui est de sa mesure sous la forme de valeur d'échange. Cette dernière est déterminé par la quantité de travail abstrait moyenne socialement nécessaire pour produire la marchandise, étant donné l'état des techniques et de la productivité de la société. Plus encore, le travail abstrait n'est pas une substance transhistorique mais bien une substance *sociale*, construite par les rapports de productions et d'échanges eux-mêmes⁶. Ces catégories de travail abstrait et de la valeur expriment donc le fait que les rapports sociaux marchands que supportent la marchandise et sa valeur fonctionnent à l'abstraction. En mettant en regard les deux citations suivantes, il est ainsi possible de retrouver frontalement la première dimension de la valeur comme sujet : Marx ici pense la valeur comme fruit d'un processus social de réduction analogue à la méthode de pensée permettant à Descartes de poser son *cogito*, faisant apparaître la valeur et le soi comme des substances abstraites.

« Si l'on fait maintenant abstraction de la valeur d'usage du corps des marchandises, il ne leur reste plus qu'une seule propriété : celle d'être des produits du travail. Mais, même dans ce cas, ce produit du travail s'est déjà transformé dans nos mains. En faisant abstraction de sa valeur d'usage, nous faisons du même coup abstraction de ses composantes corporelles et des formes qui en font une valeur d'usage. Il cesse d'être table, maison ou fil, ou quelque autre chose utile que ce soit. Tous ses

⁵ « Par contraste des plus criant avec la grossièreté du corps de la marchandise, il n'est pas un atome de matière qui pénètre la valeur. On peut donc tourner et retourner à volonté une marchandise prise à part ; en tant qu'objet de valeur, elle reste insaisissable. » (Marx, 2008, p. 50)

⁶ Le travail abstrait chez Marx n'est donc pas simplement une réduction de la diversité des travaux à une abstraction neutre et anhistorique, comme le font pour Marx les économistes classiques Smith et Ricardo. Il est le produit des rapports sociaux des sociétés marchandes et capitalistes. Là où pour Smith par exemple, dans un stade hypothétique de « société primitive » de chasseurs cueilleurs sans capital, il existe déjà du travail dans le même sens que celui des sociétés marchandes modernes (Smith, 1999) ; le travail abstrait n'apparaît chez Marx que dans un système social très particulier (le capitalisme marchand), et uniquement par ce système lui-même.

caractères sensibles sont effacés. Il cesse également d'être le produit du travail du menuisier, du maçon, du fileur, bref, d'un quelconque travail productif déterminé. En même temps que les caractères utiles des produits du travail, disparaissent ceux des travaux présents dans ces produits, et par là même les différentes formes concrètes de ces travaux, qui cessent d'être distincts les uns des autres, mais se confondent tous ensemble, se réduisent à du travail humain identique, à du travail humain abstrait. Considérons maintenant ce résidu des produits du travail. Il n'en subsiste rien d'autre que cette même objectivité fantomatique, qu'une simple gelée de travail humain indifférencié, c'est-à-dire de dépense de force de travail humaine, indifférente à la forme dans laquelle elle est dépensée. » (Marx, 2008, p.42)

« je penserai que le ciel, l'air, la terre, les couleurs, les figures, les sons, et toutes les autres choses extérieures, ne sont rien que des illusions et rêverie dont il [le « malin génie »] s'est servi pour tendre des pièges à ma crédulité; je me considérerai moi-même comme n'ayant point de mains, point d'yeux, point de chair, point de sang; comme n'ayant aucun sens, mais croyant faussement avoir toutes ces choses (...) je trouve ici que la pensée est un attribut qui m'appartient : elle seule ne peut être détachée de moi. (...) Je ne suis point cet assemblage de membres, que l'on appelle le corps humain; je ne suis point un air délié et pénétrant, répandu dans tous ces membres; je ne suis point un vent, un souffle, une vapeur, ni rien de tout ce que je puis feindre et imaginer, puisque j'ai supposé que tout cela n'était rien, et que, sans changer cette supposition, je trouve que je ne laisse pas d'être certain que je suis quelque chose. » (Descartes, 1966, *Méditation Première*)

L'*autonomisation* est la deuxième caractéristique commune au sujet et à la valeur. La constitution de celle-ci comme abstraction réelle se double d'un mécanisme de renversement de l'abstrait et du concret, par lequel elle s'autonomise de sa matrice humaine. C'est la fameuse thématique du fétichisme de la marchandise chez Marx. Les rapports sociaux d'échange exprimant la valeur « marchent sur la tête ». Ils font, nous l'avons vu, du monde incarné le simple porteur de la valeur abstraite, ce qui équivaut pour Marx au fait que «le travail concret y devient la forme phénoménale de son contraire, le travail humain abstrait» (Marx, 2008, p. 67) ; et, par les rapports sociaux médiatisés par la valeur, «le travail privé y devient la forme de son contraire, y devient travail sous une forme immédiatement sociale» (Marx, 2008, p. 67). S'ensuit que l'organisation capitaliste des rapports sociaux fonctionne en imposant sa logique abstraite aux relations humaines concrètes. Guidée par la valeur, l'activité des individus apparaît en face d'eux comme un fétiche autonome.

« C'est pourquoi les relations sociales qu'entretiennent leurs travaux privés apparaissent aux producteurs pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire, non pas comme des rapports immédiatement sociaux entre les personnes dans leur travail même, mais au contraire comme rapports de choses entre des personnes et rapports sociaux entre des choses. » (Marx, 2008, p. 83-84)

Enfin, valeur et sujet partagent une dynamique autoréférentielle commune : ce sont des abstractions *autotéliques*. Dans la société marchande simple, il n'y a pas d'accumulation de valeur puisque cette dernière n'existe qu'en tant que médium entre les individus marchands,

disparaissant dès que l'échange prend fin. Pour que la valeur se conserve et s'accumule, il faut nécessairement que l'échange ne soit pas la finalité de l'activité, mais qu'il soit un moyen pour le réinvestissement continu de la valeur. La dénégation de la valeur d'usage au profit de la valeur d'échange, dénégation statique dans la société marchande, trouve son accomplissement dynamique dans le capitalisme. Pour accumuler, il faut considérer la consommation et la production comme des investissements, il faut faire de la valeur un moyen d'obtenir plus de valeur. Marx résume ainsi la dynamique capitaliste de la valeur par le sigle « A-M-A' » : l'argent A sert à obtenir une marchandise M dans le but final d'accroître la somme d'argent initialement investie en une quantité d'argent supérieure, A'. Au sein de ce processus d'accumulation, la valeur se maintient elle-même par son propre mouvement et par-delà le changement continu de ses formes d'expressions concrètes, comme le soi du sujet. Dans sa dynamique d'autoconstitution élargie la valeur est, comme l'identité du sujet, un « soi » permanent dans le temps et par le changement (Ricœur, 1990). Selon cette lecture, l'accumulation se donne comme un processus de subjectivation, par lequel la valeur advient à elle-même de la même manière que le sujet se constitue lui-même par lui-même. C'est ici que l'expression sujet automate est utilisée dans son sens le plus fondamental et vient clore le parallélisme entre valeur et sujet individuels.

« Dans la circulation A-M-A' (...) la valeur passe constamment d'une forme à l'autre, sans se perdre dans ce mouvement, et se transforme ainsi en sujet automate. (...) La valeur devient ici le sujet d'un procès au sein duquel par le changement constant des formes de l'argent et de la marchandise, elle change de grandeur; où, en tant que plus-valeur, elle se différencie d'elle-même en tant que valeur, où elle s'autovalorise. Car le mouvement en lequel elle ajoute de la plus-valeur, est son propre mouvement, sa valorisation, donc son auto-valorisation. (...) Au lieu de représenter les rapports des marchandises, elle entre maintenant, pour ainsi dire, dans un rapport privé avec elle-même. » (Marx, 2008, p. 173).

2. Apories des théories marxistes du sujet humain et automate et limites posées à une sociologie de leur co-construction

On peut repérer trois limites entremêlées de l'approche marxiste de la co-subjectivation des individus et de la valeur précédente, posant un problème de cohérence interne à cette théorie et empêchant en l'état d'envisager une reprise du problème par les sciences sociales. Il s'agit du maintien d'une position substantialiste de la valeur, dont les limitations renvoient à celles de la définition cartésienne du sujet (a), du travaillisme et du matérialisme ne permettant pas de prendre en compte la participation active des activités symboliques à la double subjectivation (b)

et, finalement, du fait que cette dernière reste pensée à un niveau de discours philosophique empêchant son exploration empirique en tant que telle (c).

a) *Des limites du substantialisme de la valeur à celles du substantialisme du sujet cartésien : le sujet automate comme métaphore*

Malgré le fait qu'il fasse du travail abstrait un phénomène historique n'apparaissant qu'au travers des rapports de production et d'échanges des sociétés capitalistes, Marx n'abandonne pas pour autant une vision substantialiste de cette valeur travail. Chez lui et ses successeurs de la Critique de la valeur, cette dernière reste préexistante aux rapports d'échanges et règle ceux-ci en amont⁷. Ceci est problématique, allant à l'encontre de ce qui se passe effectivement dans la réalité marchande, à savoir que les rapports d'échanges eux-mêmes participent à construire la valeur qu'ils expriment. Cette réalité renvoie à la position, que l'on peut qualifier de constructiviste, sous-jacente aux conceptions sociologiques contemporaines de la valeur économique. Dans le cadre des économies marchandes, il n'existe pas « d'arrière monde » d'une valeur objective qui viendrait régler l'échange de manière exogène (du moins pas sur le mode de la substance), mais bien seulement une valeur d'échange, un prix, constitué par des arrangements marchands. En d'autres termes, comme le résume André Orléan, « la valeur d'un bien se mesure à la quantité de monnaie que ce bien permet d'obtenir, à savoir le prix. Prix et valeur sont une même réalité. » (Orléan, 2011, p. 188).

Marx est pourtant bien conscient du problème, étant le premier à avoir dénaturalisé le travail de l'économie politique classique. Son œuvre est ainsi ambiguë sur ce point central. D'un côté, à suivre Marx, la valeur est une substance de travail abstrait mais de l'autre ce dernier n'apparaît comme tel qu'en tant qu'il est configuré par les rapports sociaux d'échange. Ainsi, si les formes d'expression marchande de la valeur configurent le travail concret en travail abstrait et que le travail abstrait est la source de la valeur, par transitivité, Marx présente implicitement la valeur comme construite de part en part. Pour une part, son œuvre contient ainsi en germe une conception inaugurale de la valeur analogue à la vision constructiviste, soit « comme une création *sui generis* des rapports marchands » (Orléan, 2011, p. 12-13). Mais compte tenu du maintien parallèle d'une position substantialiste de la valeur, le sujet automate reste fondamentalement

⁷ « Il est évident que ce n'est pas l'échange qui règle la quantité de valeur d'une marchandise, mais au contraire la quantité de valeur de la marchandise qui règle ses rapports d'échange » (Marx, 2008, p. 62)

métaphorique. La dynamique « réelle » de la valeur capitaliste est conçue comme accumulation quantitative d'une substance travail-abstrait et la « subjectivité » du sujet automate apparaît comme une analogie posée sur ce mouvement objectif la décrivant toute entière. Le sujet automate est donc définitivement ici plus « automate » que « sujet ». L'incapacité à penser la valeur autrement que comme une substance recoupe ainsi celle de ne considérer le « soi » du sujet automate également que comme une substance.

Le sujet automate substantiel est la rencontre de ces deux apories, niant d'une part le caractère entièrement construit de la valeur et de sa source et, d'autre, part le caractère actif des activités symboliques humaines sur la définition de la valeur et de son mouvement de subjectivation. Le cogito substantiel cartésien, comme le travail abstrait, empêchent la compréhension du sujet comme étant construit par une activité symbolique et qui, sans pour autant être une pure idéalité, décompartmente ce sujet de la production matérielle. Le « soi » du sujet automate, la valeur, n'est pas une propriété qui appartient en propre au travail abstrait, mais c'est une construction découlant de processus de mise en valeur ; de même que le « je » que prétend découvrir Descartes n'est pas non plus une substance *causa sui*, mais un produit de « l'habitude grammaticale, celle d'adjoindre un agent à chaque action » (Ricœur, 1990, p. 27) ; c'est une sorte de prosopopée. Par suite, la critique du substantialisme de la valeur par la vision constructiviste recoupe la critique redoutable du substantialisme du soi cartésien effectuée par Nietzsche,

« 'L'esprit', quelque chose qui pense : et pourquoi pas même 'l'esprit absolu, pur' - cette conception est une seconde conséquence dérivée de la fausse observation de soi, laquelle croit au fait de « penser » ; ici est imaginé pour la première fois un acte qui ne se produit guère, le « penser », et secondement imaginé un substrat de sujet dans lequel tout acte de ce penser et rien d'autre a son origine : c'est-à-dire autant le faire que l'acteur sont des fictions. » (Nietzsche, 1975, p. 248, *je souligne*)

« Etant au rapport d'échange entre deux marchandises ce que l'espace est à la distance entre deux points, le travail abstrait n'est pas une « substance » métaphysique des valeurs d'échange ou des marchandises, il n'est pas une chose qui soutiendrait d'autres choses, il ne porte rien, il est très exactement ce que les marchandises ont de commun en tant que valeurs d'échange et ce à quoi elles sont réduites dans et par le rapport d'échange, mais il ne préexiste pas réellement comme « chose » à cette mise en rapport » (Dardot, 2014, p.128)

Ainsi, une troisième voie est à rechercher entre une position constructiviste de la valeur posant cette dernière comme inexistante au-delà des échanges marchands et de ses expressions

monétaires⁸ (ce qui conduit à l'abandon du concept de sujet automate) et une position substantialiste de la valeur qui permet de penser l'existence d'un sujet-valeur mais en rabattant ce dernier au rang d'image métaphorique sur un mouvement d'une substance travail abstrait indépendante de ce mouvement de subjectivation.

b) Un travaillisme inadapté à l'analyse de la subjectivation au-delà de la privation praxique

Conjointement au réductionnisme substantialiste du sujet automate, la réduction de la source de la valeur à la seule activité du travail empêche une nouvelle fois de penser la double subjectivation dans toutes ses dimensions. Un postulat anthropologique matérialiste et travailliste enferme la découverte qu'a fait Marx de la valeur comme médiateur social tendant dans son principe à son autonomisation de sa matrice humaine sous la forme d'un sujet. Circonscrivant la communauté humaine pré-marchande à une communauté de *praxis*, l'auteur en vient naturellement à réduire la communauté de valeur de la société marchande à une communauté de travaux. C'est ainsi qu'il reporte entièrement le rapport social entre les marchandises que médiatise la valeur sur un rapport entre des travaux, rapport qui préexisterait à la valeur d'échange et dont elle ne serait que la reconfiguration formelle :

« si l'on se souvient que les marchandises n'ont d'objectivité de la valeur travail que dans la mesure où elles sont les expressions d'une même unité sociale, le travail humain, (...) il va dès lors également de soi que cette objectivité de valeur ne peut apparaître que dans le rapport social de marchandise à marchandise. » (Marx, 2008, p. 54)

Cette anthropologie travailliste ne permet donc pas de rendre compte du caractère actif des processus de mise en valeur d'autres phénomènes humains que le travail, et en particulier de l'ensemble des activités de constructions symboliques qui sont pourtant celles au fondement de la subjectivation, du « devenir soi-même ». Comme le sujet automate, les sujets individuels ne sont compris que par rapport au processus de production de marchandises. Dans ce cadre, la théorie critique contemporaine reste tributaire des catégories du capitalisme comme mode de production pour penser l'articulation entre la subjectivation individuelle et la subjectivation de la valeur. Le sujet humain ne peut y apparaître que comme état résiduel issu d'une privation du lien praxique au monde, et la subjectivation comme l'organisation des rapports de production et d'échanges

⁸ A partir des années 1970, de nombreux chercheurs marxistes ont même plaidé pour un abandon total du concept de valeur, qui constituerait un obstacle à l'analyse matérialiste historique (Steedman, 1977 ; Hodgson, 1980 ; Levine, 1978 ; Morishima, 1973)

(Fischbach, 2009). Les dimensions symboliques et émotives de la construction de soi et les relations extra-marchandes entre les individus sont niées dans leur caractère actif sur la subjectivation individuelle et celle de la valeur. Le monde de Marx et de la Critique de la valeur est un ainsi monde entièrement mécanique, où toutes les dimensions humaines véritablement agissantes seraient celles participant de l'échange et de la production de marchandises. Comme pour le sujet automate substantiel, le sujet individuel est ramené dans sa compréhension à un mouvement exogène, lui faisant face. En d'autres termes, la subjectivation individuelle ne peut être saisie que comme processus négatif, en tant que dépossession par un système objectif ; et non en tant que processus actif qui participerait en lui-même de la constitution de la valeur en sujet.

c) *Une articulation entre sujets individuels et sujet valeur à un niveau d'abstraction philosophique*

Ces deux limites entremêlées, celle de la substantialité du sujet automate et de la réduction de la subjectivation individuelle à l'organisation du travail, s'expliquent finalement par la méthode même de Marx et de ses successeurs pour penser le capitalisme. Le renversement matérialiste de la dialectique idéaliste hégélienne⁹ conserve ici la catégorie de sujet comme catégorie *logique*, ne pouvant d'un point de vue matérialiste apparaître que comme métaphore. Le sujet automate ne peut être véritablement un tel sujet philosophique *causa sui*, étant matériellement produit de l'activité de ce qui n'est pas lui, de l'activité humaine. Inversement, les sujets individuels ne sauraient être réellement des *cogito* indépendants du monde matériel, puisque cette idée irait à l'encontre de l'ensemble de l'édifice matérialiste marxien. Or c'est bien avec cette catégorie que les auteurs de la Critique de la valeur pensent les sujets individuels capitalistes. Conséquemment, l'articulation entre ces derniers et le sujet valeur n'est effectuée qu'à un trop haut niveau d'abstraction logique, rappelant une nouvelle fois l'idéalité originelle de cette catégorie philosophique.

Ramenée dans son objectivité au seul processus d'aliénation du travail, cette articulation porte sur les deux types de sujets comme résidus logiques apparaissant aux deux extrémités d'un processus dont le déroulement leur est extérieur. Dans ce cadre, il ne reste que la catégorie de sujet substantiel employée sur un mode analogique et métaphorique pour l'étude de la co-construction du soi individuel et du sujet valeur. Empêchant de saisir par induction comment les processus

⁹ Renversement exprimé par l'énoncé fameux « ce n'est pas la conscience qui détermine la vie, mais la vie qui détermine la conscience » (Marx, Engels & Weydemeyer, 2014)

concrets de subjectivation effectués à l'échelle individuelle participent effectivement d'une subjectivation de la valeur, les deux phénomènes se font face sans réellement s'interpénétrer.

L'objet de la thèse se précise donc. D'un côté, nous avons suivi Marx et ses successeurs pour identifier le parallélisme formel entre les phénomènes du sujet et de la valeur sous le capitalisme. De l'autre, nous avons pointé les limites pesant sur les théories travaillistes/substantialistes et sur la démarche philosophique mobilisées jusqu'à présent pour en rendre compte. J'aimerais alors rapidement montrer en quoi le paradigme ricœurien du sujet permet de conserver la possibilité de penser la double subjectivation, tout en dépassant le travaillisme, le substantialisme et le caractère philosophico-logique des théories précédentes. Sa définition du sujet comme *cogito brisé*, constitué par le « détour herméneutique », délivre l'arrière-plan conceptuel et les postulats anthropologiques à l'objet et au développement sociologiques de la thèse.

3. L'anthropologie ricœurienne comme fondement d'une sociologie de la double subjectivation

Formulée dans la deuxième moitié du XX^{ème} siècle, l'anthropologie philosophique de Paul Ricœur fait figure d'exception par sa défense des facultés humaines. C'est une philosophie de « l'homme capable », qui tranche avec les théories contemporaines insistant sur la faillibilité de l'individu, sur la dépossession de ses facultés et sur le caractère illusoire de ses constructions symboliques, tout en se gardant de tomber dans un optimisme naïf et idéaliste. Nourrie d'un dialogue constant avec les sciences sociales et les « maîtres du soupçon » – comme les nomme Ricœur – que sont Nietzsche, Marx (sur l'idéologie) et Freud, son œuvre ne contourne pas les attaques décisives portées contre l'idée de transparence de l'humain à lui-même, mais les intègre dans une pensée mettant en tension les concepts pour en révéler les apories et proposer leur dépassement. C'est ainsi une philosophie soucieuse de « préserver les héritages pour en dévoiler la force créatrice » et d'un « agir humain [placé] sous le signe d'une tradition innovante, gouvernée par le jeu des interprétations et des réinterprétations » (Michel, 2013, p.47).

Appliquer une telle philosophie de l'homme capable, associée politiquement à un réformisme chrétien de gauche, à l'analyse du capitalisme comme « tyrannie de la valeur » déshumanisante (Martin & Ouellet, 2019) peut donc sembler contradictoire. Les individus ne semblent-ils pas de moins en moins « capables » de se construire, de s'épanouir et de jouir de leurs facultés humaines à mesure que la logique de « valorisation de la valeur » (Kurz, 2019) gagne tous les recoins des

sociétés et des subjectivités ? Justement si, et l'application de l'anthropologie ricœurienne se justifie précisément en ce qu'elle permet de rendre compte d'une logique sociale capitaliste tellement puissante et « capable » qu'elle en vient à déposséder de lui-même un phénomène aussi formidable que l'humain. Elle permet de prendre la juste mesure des capacités d'invention, de phagocytage et d'autoconstitution au sens fort du sujet automate, au-delà de sa constitution par le seul travail-abstrait.

Comment donc Ricœur parvient-il à refonder le sujet humain, tout en rejetant la conception forte du sujet comme transparence à soi sur le mode du cogito ? De même que les théories constructivistes de la valeur considèrent que celle-ci est l'aboutissement d'un processus de mise en valeur et non une substance, le sujet chez Ricœur n'est pas substantiel et donné à lui-même de manière immédiate, mais doit se conquérir soi-même comme acteur de ses actes et de ses pensées. Le sujet n'est ici jamais actualisé mais toujours en projet, il est une subjectivation permanente. Mais alors, comment après Nietzsche, Freud et plus tard le structuralisme, peut-on encore affirmer pleinement la possibilité d'une intériorité capable d'une telle autoconstruction consciente et réflexive ? Ricœur s'en remet à la « voie longue »¹⁰ du détour herméneutique pour ce faire, analysant les médiations socio-symboliques par lesquelles le sujet advient à lui-même. Ce faisant, il lutte sur deux fronts (Michel, 2013) : d'une part, contre un certain structuralisme enfermant l'individu dans un système objectif de relations entre des signes indépendants du monde vécu ; et d'autre part, contre une phénoménologie psychologisante faisant de la conscience sa propre clef de compréhension et courant toujours le risque d'une rechute dans une conception solipsiste du sujet. Instance *herméneutique*, le sujet ricœurien compose avec un sens qui ne lui est pas immédiat, mais qui s'exprime par le détour de systèmes socio-culturels de signes non clos sur eux-mêmes.

Le sujet ricœurien est donc fondamentalement « brisé » (Ricœur), ouvert, médié par un monde de signes qu'il interprète pour se construire. Chez Ricœur, la réflexivité au principe du sujet est culturellement médiatisée, impliquant le concours des méthodes anthropologiques, linguistiques et sociologiques à l'analyse herméneutique ; et autorisant ainsi un travail d'enquête empirique.

¹⁰ Opposée à la « voie courte », comme la désigne Ricœur, de la phénoménologie heideggérienne pour laquelle l'humain comme *Dasein* se saisit sur le mode ontologique de l'évidence et de l'authenticité de l'être-au-monde.

« Ainsi le cogito n'est plus cet acte prétentieux qu'il était initialement, je veux dire cette prétention de se poser soi-même ; il s'apparaît comme déjà posé dans l'être. (...) l'existence ne devient un soi-humain et adulte - qu'en s'appropriant ce sens qui réside d'abord 'dehors', dans des œuvres, des monuments de culture où la vie de l'esprit est objectivée. » (Ricœur, 1969, p. 25)

« La réflexion doit devenir interprétation, parce que je ne peux saisir cet acte d'exister ailleurs que dans les signes épars dans le monde. C'est pourquoi une philosophie réflexive doit inclure les résultats, les méthodes et les présuppositions de toutes sciences qui tentent de déchiffrer et d'interpréter les signes de l'homme. » (Ricœur, 1965, p. 57).

Marx pensait le capitalisme avant tout par le prisme de sa finitude, liée au poids de ses contradictions internes que son développement historique ne ferait qu'accentuer jusqu'à l'avènement du communisme. En cherchant toujours à économiser du travail, seule source de la valeur chez l'auteur du *Capital*, le capitalisme « scie[r]ait la branche sur laquelle il est assis » (Jappe, 2014, §.6). Sa théorie de la valeur-travail et son anthropologie de l'humain comme être de praxis a ici certainement limité sa vision sur la vitalité du capitalisme. Retrouver avec Ricœur d'autres forces actives que le seul travail dans la constitution conjointe des sujets humains et du sujet automate permet au contraire d'insister sur d'autres synergies et d'autres voies de dépassement des limites du capitalisme que celles retenues par le marxisme. Donner à voir le sujet automate comme sujet ricœurien revient en somme à situer l'explication de sa survie et de son fonctionnement dans sa phase contemporaine non plus seulement dans l'extension impérialiste (Luxembourg, 2019), géographique (Harvey, 2020) ou cognitif (Hardt & Negri, 2000) du règne du seul travail abstrait, mais dans une évolution des rapports sociaux dépassant la production et l'échange de marchandises et faisant indissociablement du devenir-valeur et du devenir-soi-même un devenir-sujet commun.

Au substantialisme, le concept de « cogito brisé » ricœurien oppose un processus de médiation herméneutique, ouvrant la possibilité de comprendre une co-construction des sujets individuels et du sujet valeur par une activité de production de sens. De façon complémentaire au travaillisme matérialiste de l'anthropologie marxiste, il permet de réintégrer la dimension symbolique de la subjectivation individuelle comme processus actif. Au caractère métaphorique du sujet automate, conçu comme une simple image imprimée sur le mouvement d'accumulation d'une substance, il invite à substituer une étude de sa concrétisation au travers des processus de construction de soi ;

à montrer comment le « devenir soi-même » des individus, dans ses dimensions interprétatives, émotives et imaginatives, participe concrètement de l'expression de la valeur comme sujet.

Parmi l'ensemble de ces activités de construction herméneutique de soi, la mise en récit est centrale chez Ricœur. Je montre qu'elle fournit une grammaire adaptée à l'étude de la double subjectivation. En l'appliquant de manière conjointe à l'étude de la construction de soi individuelle et de la valorisation, elle permet de mettre en évidence le fait que le « soi-même » et la valeur partagent une ontologie commune, celle d'une *ipséité*, soit chez Ricœur : une forme de maintien de soi dans et par le changement permanent des attributs substantiels. Cette ipséité de la valeur est d'ailleurs déjà implicitement présente dans la citation de Marx sur le sujet automate, lorsqu'il écrit que, par son mouvement d'autovalorisation, elle « entre maintenant, pour ainsi dire, dans un rapport privé avec elle-même (...) elle se différencie d'elle-même en tant que plus-value; en tant que dieu le père se distingue de lui-même en tant que dieu le fils, et tous deux sont du même âge et constituent en fait une seule personne. » (Marx, 2008, p.173). Ainsi constituée par des rapports sociaux « en chose qui se comporte vis-à-vis de soi-même comme pourvue d'une vie et d'une autonomie fictive » (Marx, 1976, p.570), la valeur est ici décrite dans des termes tous à faits analogues à ceux qu'emploie Ricœur pour rendre compte de la construction narrative de « soi-même comme un autre »¹¹ (1990).

Constitués en étant racontés, en partie à la manière de personnages, le sujet humain et le sujet valeur doivent alors se construire au-travers de rapports sociaux narratifs qu'il reste à explorer. Par rapport au constructivisme classique, cette étude de la valorisation entremêlée à la subjectivation par mise en récit de soi implique de décentrer le regard des seuls dispositifs d'expression marchande de la valeur, tout en conservant le mouvement d'autoréalisation capitaliste de cette dernière. En somme, elle invite à une sociologie de la mise en récit de soi comme mise en valeur, envisageant le capitalisme non plus seulement comme mode de production marchand, mais aussi comme un *mode de narration*, constitué de l'organisation sociale et matérielle

¹¹ La dissociation de la valeur vis-à-vis d'elle chez Marx renvoie ainsi au fait que « l'ipséité de soi-même implique l'altérité à un degré si intime que l'une ne se laisse pas penser sans l'autre, que l'une passe dans l'autre » (Ricœur, 1990, p.14). D'où cette idée d'appliquer le concept de l'identité narrative, faisant justement « tenir ensemble les deux bouts de la chaîne : la permanence dans le temps (...) et celle du maintien de soi » (Ricœur, 1990, p.196) à l'étude du sujet automate lui-même.

des « identités narratives » (Ricoeur, 1990) et du temps de l'accumulation comme « temps raconté » (Ricoeur, 1985).

II. Mener une sociologie de la subjectivation narrative des individus et de la valeur sous le capitalisme contemporain

L'horizon conceptuel de la thèse fixé, j'en viens maintenant à son objet précis : il s'agit de mener une sociologie de la mise en récit de soi comme mise en valeur (1), au travers de l'étude de rapports sociaux narratifs identifiant le capitalisme comme mode de narration (2). Je présente ensuite la plateforme Twitch en tant que terrain particulièrement adapté à cette enquête, permettant de faire sens du *streaming* comme dispositif social et technique de valorisation par autonarration (3).

I. Analyser la mise en récit de soi comme mise en valeur

L'objet de cette thèse est d'analyser la mise en récit de soi comme l'activité sociale concrète de subjectivation conjointe des individus et de la valeur dans le capitalisme contemporain. Le renversement est ainsi double. Premièrement, par rapport à Marx et ses successeurs, il s'agit de décompartmenter la valorisation et la subjectivation des seuls rapports de production et d'échange de marchandises. Autrement dit, plutôt que de faire rentrer l'analyse de la double subjectivation dans le moule des catégories marxistes du travail, de la substance ou du fétichisme de la marchandise (ce que fait la théorie critique contemporaine), je défends l'opportunité du mouvement inverse : redéfinir les catégories de mise en valeur à l'aune de la grammaire de la subjectivation. L'activité de subjectivation des individus sera ainsi analysée comme réalisant en propre une valorisation, sans truchement de la catégorie du travail ou celle de la marchandise (exogènes dans leur principe à la grammaire de la subjectivation, contrairement à l'activité de mise en récit).

Caricaturale et datée, la vision du sujet comme cogito rationnel et entièrement démondanésé, mis en regard du concept de substance travail abstrait, sera ainsi écartée au profit d'une analyse empirique des sujets incarnés. D'une part, accompagnant les évolutions récentes des « techniques de soi » (Foucault, 1994), les sujets individuels – loin de la gestion ascétique de soi sur un mode comptable rationnel – déploient en réalité des constructions narratives d'eux-mêmes émotives, ludiques et biographiques extrêmement riches, à même d'être une source d'expression de la valeur renouvelée par rapport à ses formes d'expression strictement marchandes. D'autre part, loin d'être soumis aux seules relations « asociales » médiatisées par la marchandise, les individus du

capitalisme avancé tissent en réalité des rapports interpersonnels intenses et, s'appuyant en cela notamment sur internet, s'engagent dans des sociabilités électives à une échelle élargie par rapport à la société industrielle du XIX^{ème} siècle.

Deuxièmement, par rapport à la sociologie du récit de soi et des approches de la subjectivation individuelle, il s'agit d'un côté de réorienter ces outils pour l'analyse de la construction narrative de la valeur elle-même et d'envisager de l'autre les rapports sociaux narratifs concrets qui conditionnent et réalisent cette construction au sein du capitalisme contemporain. La portée critique du concept de capitalisme ne s'en trouve dès lors pas pour autant amoindrie. Je montrerai que ces rapports sociaux narratifs de mise en valeur reconduisent en effet une forme d'aliénation des capacités herméneutiques individuelles : tout comme les rapports sociaux de production et d'échange de marchandises transforment la praxis vivante en travail abstrait entièrement soumis à la maximisation et l'exploitation de la valeur d'échange de ses produits, la mise en récit de soi (ou « l'autonarration ») est elle aussi transformée lorsqu'elle participe d'une mise en valeur capitaliste. Exploitée, mais aussi vectrice d'une reconduction d'inégalités économiques à partir des formes socialement situées de se raconter, la forme capitaliste de l'autonarration conserve et transfigure la démondanésation dont participe le travail abstrait.

Dans le sillage de Ricœur, le récit de soi est considéré avant tout comme un vecteur de subjectivation positive, d'émancipation, d'auto-constitution en sujet éthique par lequel l'individu se fait l'auteur de ses actes et de ses pensées. Il apparaît comme un phénomène intangible de configuration d'un sens intime, une activité à la fois imaginative, réflexive et introspective qui n'a, a priori, aucun autre effet que celui de fournir une réponse désintéressée à la question « qui suis-je ? ». Formant le foyer d'une anthropologie fondamentalement optimiste, les autonarrations sont en effet souvent abordées à juste titre comme la marque d'une capacité irréductible des individus, parlants et interprétants, à faire sens d'eux-mêmes en mettant leur vie en intrigue, par-delà les traumatismes, les ruptures biographiques ou les inégales conditions matérielles d'existence (Ertul, Melchior & Lalive, 2014).

En faisant jouer à la mise en récit de soi le rôle qu'a le travail dans le paradigme de Marx pour penser le capitalisme contemporain, il convient ainsi de rendre compte de la manière dont la valeur capitaliste, à mesure que l'individu se présente comme autonome et autocréateur authentique dans ses récits, tend à se substituer au soi individuel comme produit de l'identité narrative. En

n'étant plus étrangère au soi des individus, mais au cœur de la manière dont ces derniers se racontent eux-mêmes, la valeur aliène la force humaine de construction propre au récit de soi : ce n'est plus la mise en intrigue du monde commun qui donne un sens constitutif au sujet, mais la mise en intrigue du sujet individuel qui donne un sens constitutif au sujet valeur. Comme le travail chez Marx, vecteur d'autoréalisation devenu vecteur d'aliénation au profit de la valeur d'échange, la vertu fondamentale de constitution de soi de la narration servirait ainsi en priorité l'accumulation de la valeur et, plus fondamentalement, sa subjectivation. En somme, l'objet implique de croiser des méthodes et des épistémologies, peu souvent mises en dialogues, en envisageant le capitalisme comme un *mode de narration* particulier, c'est-à-dire comme une organisation sociale de la narrativité de soi en faisant une source de valorisation.

2. Penser le capitalisme comme mode de narration, au-delà d'un mode de production marchand

Au sein d'une phase contemporaine du capitalisme où nombre de dispositifs de management, de marketing ou d'auto-entreprenariat en appellent à l'autoréalisation individuelle, le récit de soi apparaît comme une ressource omniprésente. Le recours croissant à la capacité à faire sens de soi et de sa biographie par des narrations singulières participe à la fois d'une intériorisation des contraintes sociales et d'un « individualisme expressif » contemporain (Allard & Vandenberghe, 2003), ouvrant la voie à de nouvelles formes de gouvernementalités et d'économicisation du lien social dans la sphère du travail ou de la circulation marchande. Tour à tour, l'autonarration devient moyen d'accès à un financement ou à un emploi, support de *storytelling* commercial ou managérial, bien de consommation ou facteur de production pour un ensemble de marchés et de professionnels de la production de soi. Une grande part de l'économie *marchande* de nos sociétés est ainsi inscrite dans la texture quotidienne des récits de soi. Ce n'est pourtant pas cet entremêlement du récit de soi et de la marchandise qui intéresse directement cette thèse. Afin de marquer une rupture radicale avec l'analyse marxienne de la double subjectivation précédemment exposée et d'envisager une puissance de valorisation spécifique à l'autonarration, il s'agit en effet de dégager un *capitalisme autonarratif*, au-delà du capitalisme comme mode de production.

Si le monde peut apparaître comme un « grand récit » dans les sociétés traditionnelles et la vie individuelle comme « un récit en quête de narrateur » (Ricœur, 2008), j'aimerais donc montrer en quoi cette narrativité du monde et de soi suppose une organisation sociale, un mode de narration,

participant du capitalisme dans sa phase contemporaine. Marx pensait le capitalisme comme un mode de production parmi d'autres, historiquement situés. En s'appuyant sur le fait que les sociétés déploient des dispositifs matériels de narration, des structures d'intrigues et des rapports sociaux narratifs chaque fois spécifiques (Goody, 1979), on peut défendre l'idée que les récits ont partie liée à la valeur au-delà du capitalisme, en formant des modes de narrations particuliers. Dans l'Antiquité et le Moyen Âge chrétien, les récits mythologiques et religieux imposaient leur sens et sa normativité aux échanges économiques¹². Au Moyen Âge tardif, l'extension des foires et de l'économie marchande s'est accompagnée d'une modification des structures d'intrigues du roman de chevalerie (Clamote Carreto, 2014), tandis que le sens narratif impliqué dans les relations monétaires a infusé dans la quasi-totalité des romans de l'époque contemporaine (Pignol & al, 2015)¹³. Depuis l'école des physiocrates (Citton, 2000) la science économique moderne elle-même se bâtit autour du partage de récits sur l'homme et la nature, notamment lorsqu'il s'agit de fournir des exemples empiriques à ses modèles mathématiques (Jallais, 2018).

Dans ce cadre, je montre alors que le capitalisme contemporain, saisi depuis une enquête sur un dispositif de narrativité numérique, déploie un mode de narration très particulier, fondé avant tout sur la narrativité de soi et concrétisant socialement et économiquement des phénomènes narratifs habituellement circonscrits aux mondes des œuvres littéraires. Au sein de ce capitalisme, les structures des récits de soi impriment leur logique propre aux structures économiques, transférant les attributs d'abstraction, d'autonomisation et d'autofinalisme du sujet narratif individuel à la valeur elle-même. En d'autres termes, en tant que mode de narration particulier, le capitalisme peut se comprendre comme délivrant au récit de soi un pouvoir inédit de structuration

¹² Par exemple, dans la Grèce antique, le prix d'un service dépendait moins d'une confrontation d'une offre et d'une demande au sein d'un marché, que du statut social du demandeur défini par sa place dans une cité conçue comme reconduisant le *logos* du monde dans l'ordre politique (Jorion, 2016). Dans le Moyen Âge chrétien, la doctrine scholastique du « juste prix » guidait la pensée économique, juste prix dont la fixation était à trouver dans l'étude des récits bibliques (Thomas d'Aquin, 1984 ; Mazerolle, 2006).

¹³ Notons, en préparation de la suite du raisonnement consacré à des récits (vidéo)*ludiques* que la modification des pratiques (passage de la paume aux cartes notamment) et des représentations (effacement de la condamnation morale des jeux de hasard en particulier) associées au jeu dès le milieu du XVII^e en France a accompagné le mode de pensée cartésien, la reconnaissance individuelle par distinction, les sociabilités de cours et la modernisation de la gestion étatique de l'argent (Belmas, 2006). Récits, jeux et économies sont donc entremêlés, et la plateforme Twitch apparaît très opportune pour l'étude de la phase numérique et capitaliste contemporaine de cet entremêlement.

des rapports sociaux économiques, qui expliquent le fonctionnement de la plateforme Twitch constituant le terrain de la thèse.

3. La plateforme *Twitch*, terrain d'enquête sur la co-construction narrative des individus et de la valeur

En partant d'une problématique issue de la théorie critique marxienne, un objet d'enquête sociologique a été déterminé. Cependant, il ne s'agit pas de limiter l'analyse du terrain à une validation des hypothèses sous-jacentes à la formulation de cet objet, mais de partir du fonctionnement concret d'une plateforme numérique pour l'analyser en elle-même. Autrement dit, l'enquête a bien porté sur la plateforme Twitch dans son ensemble, non seulement pour y découvrir un certain nombre de réponses empiriques aux problèmes que pose le capitalisme, mais aussi en montrant qu'elle se comprend pleinement par le prisme de la mise en récit de soi comme mise en valeur. S'il en va ainsi, c'est que la plateforme de streaming Twitch constitue un véritable laboratoire de socialisation et d'économisation de récits de soi dont la forme est à l'avant-garde des transformations numériques et ludiques des identités narratives contemporaines. Je montre en effet que le streaming, défini en première approximation comme activité sociale par laquelle un vidéaste se filme lui-même auprès d'un public en train de jouer à des jeux vidéo contre de l'argent, est une activité autonarrative, dont l'exploration s'avère particulièrement opportune pour comprendre le capitalisme comme mode de narration.

D'abord, il permet d'objectiver la construction et les effets sociaux et économiques de récits de soi mis à l'écran et commentés en direct par un public. Le dispositif objective en cela sous la forme sensible et collective de vidéos en direct une activité réflexive d'expression et de construction narrative de soi qui reste habituellement introspective et donc difficilement accessible au regard scientifique autrement que par ses traces passées. Ensuite, donnant lieu à une économie numérique dépassant le cadre du travail et des échanges de marchandises ou de services, Twitch – comme le monde de l'art notamment¹⁴ – permet de dépasser la vision marxiste de la valeur et du capitalisme comme mode de production imposant unilatéralement la logique économique de la valeur d'échange et du travail abstrait aux rapports sociaux. Enfin, impliquant des récits de soi

¹⁴ Monde de l'art déployant une économie spécifique fondée justement en partie sur l'enrichissement des choses par des récits sur le passé (Boltanski & Esquerre, 2017) et, en tant que lieu d'une « économie des biens symboliques » par excellence, fournit « un exemple en or à ceux qui veulent réfuter la théorie marxiste de la valeur travail » (Bourdieu & Delsaut, 1975, p.5).

fondés sur le jeu, les dispositifs numériques d'auto-monstration et d'auto-quantification, les interactions avec le public et la construction de communautés virtuelles, la plateforme permet d'analyser les formes de construction narrative de soi les plus contemporaines. Loin du modèle du sujet cogito cartésien, le soi construit par streaming s'écarte également du modèle d'identité narrative ricœurienne, structuré autour de l'intrigue aristotélicienne du roman classique (Michel, 2003).

Par-là, l'objet et l'approche de la thèse visent à frayer une voie de recherche originale entre différentes disciplines et domaines de la sociologie afin de comprendre la plateforme Twitch et la co-construction narrative des individus et de la valeur qu'elle opère. En effet, « lorsque les logiques d'usage s'accompagnent de nouvelles logiques identitaires, lorsque des modes productifs reposent autant sur l'intéressement que sur la constitution de communautés de contributeurs (...) alors les concepts de « communauté », d'« identité », de « marché », de « production », issus des disciplines mères, l'économie et la sociologie, ne suffisent plus. Ils doivent eux aussi être retravaillés, modifiés, précisés, réarticulés, dans de nouvelles configurations théoriques. » (Convert, Horn & Zune, 2011). Au travers de la sociologie du récit de soi, du jeu (vidéo), des médias et de la narratologie¹⁵, il s'agit d'analyser la manière dont se forment les identités narratives mises en valeur sur Twitch et la structure différenciée de celles-ci selon les caractéristiques sociodémographiques des vidéastes et de leur public. Avec la sociologie des usages et de la réception, des réseaux sociaux et des « liens sociaux numériques » (Martin & Dagiral, 2021), il s'agit d'étudier la structuration de l'espace social de Twitch, le rapport « communautaire » aux vidéastes, les sociabilités connectées et l'inscription biographique et quotidienne à partir des rapports sociaux narratifs que la plateforme enregistre et constitue. Enfin, en articulant ces deux volets avec la sociologie économique et la théorie de la valeur, il s'agit d'explorer les mouvements monétaires, l'exploitation et la mise en valeur que réalise le streaming en tant que dispositif de mise en récit de soi, identifiant Twitch comme espace typique de ce que j'appelle le capitalisme autonarratif.

En résumé, cette thèse a pour but de mettre au jour l'articulation entre la construction médiatique de soi, la forme du lien social et le mode de valorisation desquels le streaming tire son fondement, en montrant en quoi cette activité est une forme numérique d'autonarration, support

¹⁵ La revue de littérature correspondant à la mobilisation des travaux de chacune de ces disciplines est menée dans le cœur de la thèse, au moment d'aborder chaque point particulier du raisonnement.

de rapports sociaux et d'une valorisation eux-mêmes narratifs. Ainsi guidée par l'objet de la co-construction narrative des sujets et de la valeur, l'enquête tente finalement de répondre aux défis que pose le capitalisme numérique à la sociologie et à l'économie.

III. Présentation de l'enquête et des matériaux empiriques

Cette recherche s'appuie sur une enquête mixte, qualitative (a) et qualitative (b), menée entre octobre 2019 et septembre 2022 et ayant porté sur la scène française de Twitch. Dans ses deux volets, elle s'est alors appuyée sur la plateforme, faisant de cette dernière un outil de collecte des matériaux.

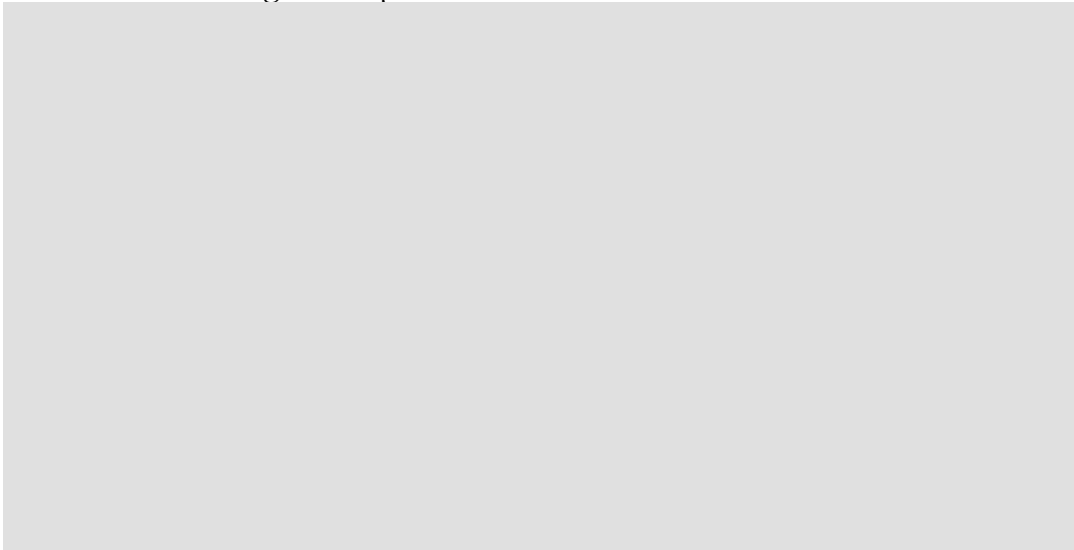
I. Volet qualitatif de l'enquête : ethnographie virtuelle, ethnographie physique et entretiens

Accéder à l'autre, s'immerger au sein d'un collectif, ressentir une coprésence dans la distance physique : à bien des égards, les espaces numériques placent les internautes ordinaires face aux mêmes enjeux que l'ethnologue d'internet. Qu'il s'agisse d'enquêter sur le terrain des espaces de communication en ligne (Velkowska & Beaudouin, 1999 ; Amato & Boutin, 2013 ; Clais, 2016), des « jeux massivement multijoueur » (Boutet, 2012 ; Berry, 2012 ; Servais 2020), ou encore des « metaverses » comme *Second Life* (Boellstorff, 2013), le chercheur et la chercheuse du numérique doivent composer avec autant de modes de mise en présence façonnés en dehors du champ scientifique et qui s'imposent à eux comme aux autres utilisateurs (Hine, 2000 ; Mason, 2005). Dans de tels espaces, l'accès aux données est conditionné par la nécessité de « suivre le *medium* » (Rogers, 2013), en adaptant à des fins scientifiques les outils techniques et les types de sociabilités qui s'y déploient. Enquêter en ethnologue sur les phénomènes socioculturels médiatisés par le texte, l'image ou le jeu en ligne implique ainsi d'enquêter par le texte, par l'image ou par le jeu en ligne eux-mêmes, exploitant les opportunités et contournant les limites épistémologiques propres à de telles voies d'accès aux enquêtés. Dans ce cadre, j'ai d'abord mené une ethnographie à l'échelle microsociologique fine du déroulement en direct des streams¹⁶ (Im.1), en utilisant le streaming comme *medium* de mise en coprésence ethnographique à distance et comme instrument d'objectivation interactionniste en contexte numérique, afin de mettre en évidence les ordres

¹⁶ Les streams (parfois appelés également « lives ») sont les vidéos en direct diffusées par les vidéastes de la plateforme (les « streamers » et « streameuses »).

d'interactions et la structure narrative qui sous-tendent la construction de l'identité narrative des vidéastes.

Image 1 – Capture d'écran d'un stream sur Twitch



Ce travail ethnographique centré sur les streams s'est donc déroulé sur deux temps : un temps pour « être affecté » par le medium, un autre pour documenter sa structuration¹⁷ (Favret Saada, 2009).

- Premièrement, le caractère en direct et interactif de la construction de soi des vidéastes mis à l'écran a permis de dépasser l'enquête par les seules traces en ligne¹⁸, tout en palliant à certaines limitations de l'ethnographie à distance. Le régime de coprésence du streaming, plaçant l'ethnographe dans la même position qu'un viewer (spectateur des streams), remet en effet en question une critique centrale de l'ethnographie digitale consistant à insister sur les biais épistémologiques liés à l'absence d'une coprésence physique avec les enquêtés dans le travail de terrain. Fondée sur l'idée d'une séparation implicite entre le « réel » et le

¹⁷ Cette séparation est propre à tout travail ethnographique : « les opérations de connaissance sont étalées dans le temps et disjointes les unes des autres : dans le moment où on est le plus affecté, on ne peut pas rapporter l'expérience ; dans le moment où on la rapporte, on ne peut pas la comprendre. Le temps de l'analyse viendra plus tard » (Favret-Saada, 2009, p.160).

¹⁸ Pouvoir observer l'activité en train de se faire permet en particulier de contourner les catégories préconstruites par la plateforme elle-même, catégories qui encadrent la production des traces textuelles des internautes en imposant aux chercheurs une reconstruction de ce qui se passe sur internet (Beuscart & al, 2015 ; Cointet & Parasie, 2019).

« virtuel », cette forme de critique qualifie l'ethnographie digitale en termes de manques, le numérique étant moins considéré comme un moyen de faire voir une réalité sociale que comme une médiation obstruant l'accès à cette dernière. Elle manquerait du caractère « direct » de l'ethnographie effectuée par la proximité prolongée des corps, l'ethnographie « authentique » étant par-là définie comme « enquête *directe* conduite par l'ethnologue dans le contexte d'une relation vécue à un "terrain" » (Izard, 2016, p.470). Or, fondée sur la promesse d'une proximité avec les vidéastes et les autres viewers, la plateforme Twitch se démarque justement par son interface de mise en coprésence et d'immersion dans une « communauté » virtuelle. Le déploiement en direct de l'activité et de la présence des autres usagers, le long de streams à la durée importante (j'ai passé de nombreuses soirées « avec » des vidéastes) ainsi que le caractère réglé du stream comme rendez-vous quotidien au fil des jours, permettent d'objectiver à distance non seulement les pratiques mises à l'écran, mais aussi de ressentir les sensations d'euphorie, d'ennui, de temporalité propres à chacun des streams et à la construction médiatique de soi de chacun des vidéastes.

Tout le long de l'enquête (et particulièrement lors des confinements liés à la crise du Covid-19) j'ai ainsi vécu le quotidien d'un viewer intense, en visionnant (sans participer au chat) de nombreux streams. Afin d'assurer la représentativité de ce travail ethnographique, j'ai tenté de suivre une grande diversité de streams et de vidéastes, en me connectant selon les jours sur la chaîne de streamers ayant de nombreux viewers (jusqu'à plusieurs milliers en direct) ou plus confidentiels (à moins de 10 viewers en direct) ; hommes ou femmes ; d'âge variable (de 18 à 40 ans) et se filmant en train de réaliser diverses activités (parties de jeux vidéo variés, pratique du dessin ; revue de presse ; débat politique etc.). Au total, à raison d'une dizaine d'heures hebdomadaires en moyenne (principalement en soirée mais aussi en journée le week-end), j'ai ainsi pu assister à environ 1 500 heures de streams au cours de l'enquête. Me connecter sur Twitch est donc devenu une habitude quotidienne, à même de pallier, parfois, au sentiment de solitude accompagnant le travail de thèse sur un terrain virtuel.

- En plus de cette ethnographie en direct dans le temps des streams, j'en ai enregistré certains (n=9) avec un logiciel de capture d'écran vidéo et j'ai récupéré les messages du chat accompagnés de leur horodatage en me connectant au logiciel *Chatty* accédant à l'API (Interface de programmation d'application) de la plateforme, que Twitch rend accessible

publiquement. J'ai également pu utiliser la rediffusion des streams archivés sur les chaînes ou sous la forme de vidéos YouTube postées par les vidéastes. Formant leur propre cahier de terrain exhaustif, ces streams capturés permettaient de revenir a posteriori sur leur déroulement, en mettant la vidéo en pause pour retranscrire ses différentes composantes (dont les transferts d'argent du public vers les streamers) et leur intrication. L'opportunité épistémologique du streaming réside en effet dans le fait que ses multiples dimensions se réalisent de concert au sein d'un même espace interactif, donnant à voir l'ordre des interactions entre les participants et leur synchronicité. D'un point de vue purement technique, indépendamment donc du régime de proximité et de coprésence propre à la plateforme, le streaming se présente ainsi comme un instrument d'objectivation interactionniste inédit, propre à étudier l'activité sociale en ligne en train de se faire dans ses dimensions discursives, corporelles et interactives. Il offre en cela certaines réponses à deux grandes problématiques méthodologiques des études qualitatives en ligne : celle relative à la nécessité d'observer la pratique corporelle vivante des internautes afin de rendre compte de la continuité entre l'écran et le hors-écran, constitutive de l'expérience d'internet au quotidien (Hine, 2015) ; et celle liée à la nécessaire contextualisation des données pour l'analyse des discours en contexte numérique (Myles, 2020).

Concernant la première problématique, l'ethnographie strictement en ligne ne peut en effet souvent se suffire à elle-même en ce qu'elle occulte le contexte hors ligne d'où la pratique est effectuée, empêchant l'interprétation des traces numériques par des données sociodémographiques sur leurs auteurs (Bastard & al, 2014 ; Ouakrat & Mésangeau, 2016). Si l'enquête gagne ainsi à être « multisituée » en combinant les espaces d'observation en ligne et hors ligne (Hine, 2015), le stream, en ce qu'il superpose l'activité numérique mise à l'écran (le jeu vidéo notamment) et celui du retour caméra montrant le corps du streamer en train de parler et d'agir, est en quelque sorte lui-même « multisitué », du moins en ce qui concerne les vidéastes (l'activité corporelle et le contexte d'usage des viewers demeurent en dehors du regard ethnographique). Pour prendre l'exemple des enquêtes ethnographiques sur la pratique du jeu vidéo, un problème soulevé par les *game studies* est ainsi celui de la difficile prise en compte unitaire de l'activité virtuelle déployée dans le *game* (le jeu en tant qu'ensemble de règles et espace virtuel) et de l'activité matérielle, corporelle, émanant de l'engagement du joueur lui-même (le *play*) (Zabban, 2012 ;

Boutet & al., 2020 ; Berry & al, 2021). Aussi, en diffusant côte à côte les images du jeu joué et celles, simultanées, provenant du retour caméra du streamer se filmant en train de jouer, le stream permet la visualisation heuristique de la relation de l'activité ludique mise à l'écran et de l'activité corporelle qui en est à l'origine. Son observation permet l'objectivation des « compétences corporelles » (Cefaï, 2003) formant les coulisses incarnées du spectacle vidéoludique streamé, sans qu'il ne soit forcément nécessaire d'être présent physiquement à côté du joueur enquêté.

Concernant la seconde problématique, l'analyse des discours en ligne suppose de relever les informations débordant du cadre immédiat des énoncés mais qui sont pourtant indispensables à leur interprétation (Maynard, 2006). Comme pour l'étude de toutes les formes d'interactions, en ligne ou hors ligne, il s'agit de s'assurer d'avoir l'ensemble des données nécessaires pour répondre à la question goffmanienne : « Que se passe-t-il ici ? » (Goffman, 1991, p.96). Même si, là encore, le stream reste évidemment limité quant à l'accès aux différents contextes hors écran des viewers, le fait qu'il rassemble le chat, l'activité commentée et les réactions du streamer permet de mettre en évidence les relations dynamiques qui unissent les coparticipants à l'interaction. Pris entre conversations et commentaires (Recktenwald, 2018), les discours du Twitch se structurent dans le même espace que leur contexte pertinent, le stream se déployant comme la mise en spectacle des interactions entre le chat, le vidéaste et sa pratique numérique filmée.

Très heuristique dans un premier temps de l'enquête, cette retranscription détaillée des streams s'est avérée extrêmement chronophage (étant donné toute la densité événementielle d'un stream, il faut environ 1 heure pour retranscrire 2 à 3 minutes de streaming, pour des vidéos durant souvent plus de 3 heures) et donc peut être adaptée à une exploration systématique et permettant des comparaisons. Constatant que je ne pourrai pas multiplier cette technique d'analyse, je ne l'ai employée que dans un premier temps afin de bien comprendre la structure des streams et des récits de soi qu'ils constituent. Les tableaux en colonnes que j'ai ainsi constitués (concernant par exemple le changement de la voix du streamer comme marqueur des moments où il parle en son nom propre ou ceux où il rapporte le discours d'un personnage du jeu – Tab.1) n'apparaissent alors pas directement dans la thèse, mais sont sous-jacents aux descriptions écrites et aux schémas qui y sont présents. J'accompagne également l'analyse de nombreuses captures d'écrans

des streams, ne pouvant malheureusement pas inclure directement d'extraits vidéo dans la thèse.

Tableau 1 – Extrait d'une retranscription en colonne d'un stream des premiers temps de l'enquête



En plus de cette ethnographie des streams, je me suis également intéressé aux échanges dits « communautaires » déployés par les viewers sur les salons de discussion de l'application Discord associés à chacune des chaînes. Adossée à celle de Twitch, l'utilisation de Discord rassemble en effet les viewers selon leur affinité commune pour le streamer organisant le salon de discussion. Sur ces salons, plusieurs sous-catégories de flux conversationnels sont alimentés au quotidien et sur des sujets variés, dépassant le seul cadre du commentaire de l'activité du vidéaste correspondant. J'ai retenu quatre chaînes de vidéastes au profil varié pour cette immersion dans des réseaux d'interconnaissance en ligne, en consultant régulièrement les messages du discord et en tentant d'être au maximum présent sur les streams du streamer ou de la streameuse, afin de pouvoir suivre la vie sociale de la communauté au long court : la chaîne d'une streameuse connue

et jouant à différents types de jeux (« Baghera Jones », 340k followers) ; celle d'un jeune streamer d'origine maghrébine et jouant principalement à des jeux de football (« iwaiike_lechomeur », 80k followers) ; et celles de deux streamers très populaires sur la plateforme, l'un jouant notamment à des jeux culturels et étant connu pour son humour ironique (« Antoine Daniel », 945k followers) (Barnabé, 2022) et l'autre jouant davantage à des jeux compétitifs et à l'identité numérique attachée à la réussite sociale d'un « gamer » d'origine populaire (« Kamet0 », 1,6M followers). Cette variété sociodémographique a alors notamment permis de prendre la mesure de la reconduction des manières socialement situées de parler, de se raconter, d'interagir en ligne et de jouer sur la structure des récits de soi déployés sous la forme des streams et sur la vie communautaire des différentes chaînes. En croisant les observations issues de cette ethnographie avec une cartographie du réseau social de Twitch disponible en ligne, j'ai ainsi pu relier le niveau microsociologique avec le niveau mésosociologique de l'activité en montrant comment la structure relationnelle de la plateforme dessine des régions sociodémographiquement marquées, suivant des streamers déployant différentes formes de mise en récit auprès de publics spécifiques.

Enfin, j'ai mené une ethnographie physique sur trois jours du salon « Twitch Con » à Amsterdam, rassemblant de nombreux streamers et viewers dans un même lieu et permettant d'accéder à des relations physiques avec les enquêtés (je ne détaille pas ici cette ethnographie, le chapitre 8 lui étant en partie dédié). J'ai enfin utilisé le logiciel discord pour mener des entretiens en visioconférence avec des streamers (n=22) et des viewers (n=21). Aussi, si Twitch est un espace de compétition pour la captation de l'audience, c'est également un espace social qui n'est pas neutre quant à sa population. Particulièrement jeune et masculin, l'ensemble des utilisateurs est marqué par des dispositions au rejet de l'univers scolaire. C'est en outre une population sensibilisée et habituée aux stratégies marketing de collectes de données, et qui se sait visée par des formes de « paniques morales » (Cohen, 1972) liées à la pratique du jeu vidéo. Dans ces conditions, la négociation de la relation d'enquête a été un enjeu éthique et pratique important : si l'observation non participante des streams et leur analyse interactionniste a posteriori posent moins de problèmes éthiques que pour d'autres formes d'observation en ligne, le stream étant un spectacle public et les vidéastes se sachant par définition observés, le nécessaire accès à des entretiens n'est pas allé de soi.

L'attention du streamer une ressource rare et convoitée. Le chercheur est ainsi placé en concurrence avec les viewers pour l'accès à l'attention des vidéastes lors de leurs streams. Signaler sa présence en stream afin de négocier un entretien avec le streamer ou la streameuse, outre le fait que cela en perturbe le déroulement, s'est avéré très peu efficace, voire totalement inefficace dans le cas des « gros » streams où le chat est submergé de messages, les rendant pratiquement illisibles pour le vidéaste. Il m'a donc fallu procéder autrement, en cliquant sur le lien renvoyant au discord de la communauté respective des vidéastes (lien présent sur leur chaîne), avant de leur envoyer un message privé. Le taux de réponse était alors directement corrélé à la notoriété et à la taille de la chaîne des vidéastes, les plus connus ne m'ayant pas répondu. Là encore, cela s'explique certainement en partie par les modes de relations entre les vidéastes et leurs viewers. Les premiers étant des personnages publics cherchant à négocier une distance et un respect de leur vie privée face aux seconds (Roques & Coavoux, 2020), il me fallait m'assurer de me distinguer de la posture d'un viewer souhaitant entrer en contact privé avec le streamer ou la streameuse. Mes messages de présentation et de demande d'entretien à destination des streamers se devaient donc d'être à la fois relativement formels et symboliquement rattachés à l'univers académique. A l'inverse, dans le cas de l'accès aux viewers, c'était par rapport aux annonceurs qu'il fallait me distinguer, tout en prenant garde à éviter au contraire les formulations rappelant trop l'univers scolaire, rejeté sur la plateforme (j'ai par exemple noté la réponse d'un viewer sur une discussion discord à la suite d'un message de demande d'entretien : « mdr il parle trop comme un président lui »). Dès lors, si la majorité des viewers contactés via Discord ont accepté de réaliser un entretien en visioconférence, ces entretiens ont rapidement fait apparaître le besoin de données plus globales sur l'audience française de Twitch. Il m'a alors paru opportun de passer par le travail d'influence communautaire des streamers eux-mêmes afin de constituer une base de données quantitative des usages de Twitch.

2. Volet quantitatif de l'enquête : « base COVIDEO » et « base chaînes »

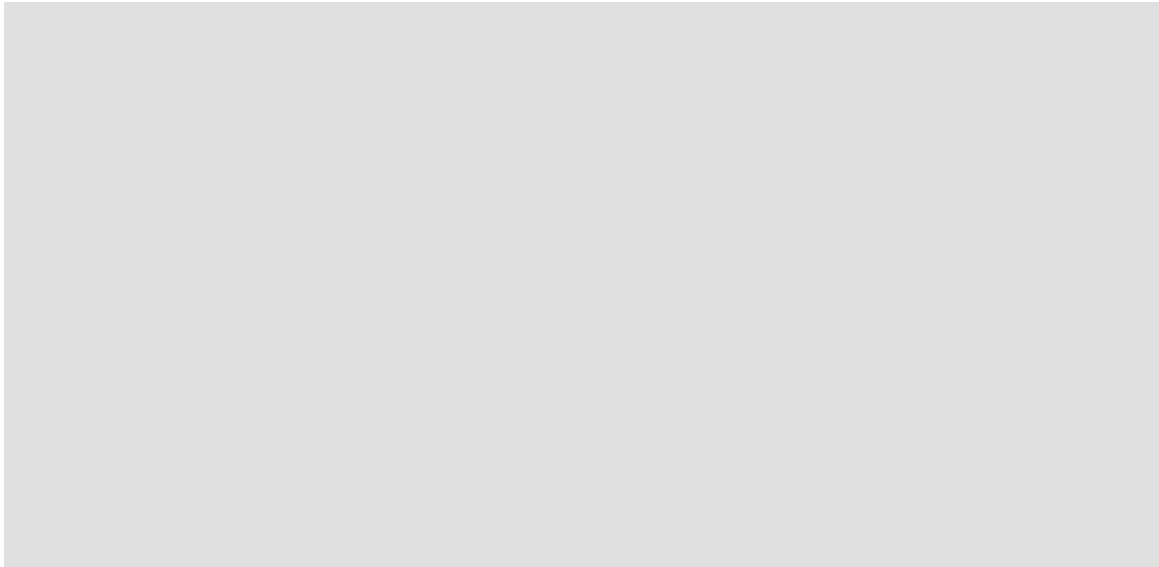
Afin de documenter la population des viewers, leurs usages du streaming et son entremêlement avec leur pratique du jeu vidéo, une enquête par diffusion d'un questionnaire en ligne a été mise en place avec le soutien du Gis « Jeu et Sociétés », du laboratoire IRIS et du LabEx TEPSIS et l'aide d'un collègue, Pierre Gallinari-Safar. Si la méthodologie de l'enquête par questionnaire par internet est bien implantée en sciences sociales et a fait l'objet d'une littérature conséquente

(Frippiat & Marquis, 2010), la méthode de diffusion de cette enquête « COVIDEO » fut originale. Cette dernière s'est en effet appuyée sur la conclusion de partenariats financiers avec des streamers et des streameuses (au taux de rémunération en vigueur pour les campagnes promotionnelles classiques sur la plateforme) afin qu'ils diffusent directement le lien du questionnaire, présentent en stream l'enquête auprès de leurs viewers et encouragent ceux-ci à le compléter. Profitant du lien particulier unissant les streamers et leur public et de l'interface technique de la plateforme, l'ensemble des canaux de visibilité associés à Twitch a donc été mobilisé pour l'enquête. Une annonce de présentation de celle-ci dans le stream (objectifs, durée du questionnaire, possibilité de ne pas répondre à certaines questions personnelles, etc.) a été accompagnée de mentions de rappels par les streamers pendant deux à trois semaines, de messages sur le compte Twitter et le discord associés aux vidéastes et de programmes informatiques (*bots*) affichant un le lien du questionnaire à une fréquence régulière (20 minutes en moyenne) sur le chat des streams de la chaîne. Si la diffusion d'un questionnaire directement sur le lieu de la pratique surreprésente mécaniquement les forts pratiquants, cette continuité des appels à complétion a permis de toucher également les usagers occasionnels, peu présents sur les streams.

La méthode de diffusion du questionnaire est donc passée par un canal emprunté depuis longtemps par les annonceurs pour faire la publicité de leurs produits et recueillir des données sur les consommateurs et, face à un public attentif à ces stratégies, il fallait justifier une collecte de données personnelles en la lavant de tout soupçon commercial. Le texte de présentation de l'enquête a pris soin de ne pas stigmatiser la pratique du jeu vidéo ou l'utilisation de la plateforme, et participait plutôt d'un retournement des paniques morales associées au mode de vie sans contacts (Williams, 2003) et à la pratique vidéoludique (Cover, 2006 ; Mauco, 2011). L'enquête visait en effet à documenter les usages de Twitch et du jeu vidéo, mais également à comprendre comment ces usages pouvaient être un enjeu de santé publique face aux conséquences sociales et psychologiques des confinements. La crise du coronavirus a de ce point de vue représenté une thématique particulièrement adaptée et a de fait été beaucoup mise en avant par les streamers dans leurs annonces pour justifier leur démarche auprès de leurs viewers. Par ailleurs, l'observation des réactions du chat en direct lors de l'annonce de l'enquête par les streamers (Im.2)

a permis de contrôler la réception du questionnaire, et de modifier le texte pour l'adapter aux retours observés.

Image 2 – Capture d'écran de la présentation de l'enquête par un streamer à son audience, faisant apparaître les premières réactions des viewers face à celle-ci



La phase de collecte s'est déroulée de fin janvier à début avril 2021 et a permis d'obtenir – malgré une durée moyenne de complétion importante (28 minutes en moyenne) – 3 455 réponses exploitables. Le questionnaire était subdivisé en cinq rubriques (en-tête sociologique, usages du jeu vidéo, usages de Twitch, situation personnelle face à la pandémie et rubrique finale posant les questions les plus « personnelles », à l'acceptabilité sociale potentiellement faible). Pour éviter un trop grand taux d'abandon, le questionnaire offrait deux versions : une « courte », reprenant les 89 questions les plus essentielles à l'étude, et une « longue » y ajoutant 34 questions plus optionnelles (pour un total de 123 questions), permettant d'approfondir certains points. La répartition des réponses en fonction des deux versions du questionnaire a été une relative surprise, puisque 80,3% des enquêtés ont choisi la version longue. Si de nombreuses méta-analyses (Muñoz-Leiva & *al*, 2009 ; Bech & Kristensen, 2009 ; Frippiat & Marquis, 2010) ont pu montrer que les enquêtes par internet délivraient un taux de complétion systématiquement en dessous des autres méthodes de passation, à hauteur de 11% en moyenne (Lozar Manfreda & *al*, 2008), le taux de complétion du questionnaire s'est avéré très bon (64%), au-dessus de celui des premières enquêtes par internet (avant 1992), qui était de 50% en moyenne) (Muñoz-Leiva & *al*, 2009). Ce score souligne alors

l'importance des effets d'engagement des viewers par le travail d'influence des streamers, ici utilisé à des fins scientifiques.

Concernant l'échantillonnage des streamers et streameuses sollicités pour l'enquête, faute d'études quantitatives préexistantes sur le sujet, il n'a pu qu'espérer se rapprocher d'une représentativité. Mais sans données de cadrage, cette dernière n'a pu être vérifiée. La démarche exploratoire non aléatoire a alors consisté en la tentative de capturer la plus grande variété de chaîne possibles. Dans un premier temps, je me suis appuyé sur les statistiques indigènes sur la plateforme compilées sur le site *Sullygnome.com* afin de réaliser une première sélection en termes de contenus streamés (inclure à la fois des streamers jouant à des jeux compétitifs, d'autres jouant à des jeux plus accessibles, d'autres, enfin, streamant des activités non vidéoludiques et notamment des revues de presse politique), de taille d'audience, d'ancienneté sur la plateforme et de genre. Dans un second temps, une structure de management de streamers a été contactée, afin d'aider à améliorer la représentativité de l'échantillonnage : par cet intermédiaire, l'enquête a pu être diffusée auprès de l'audience de jeunes streamers difficilement joignables par Discord. Par ailleurs, le public se répartissant entre plusieurs chaînes, la diffusion a permis d'atteindre une partie des viewers des « streamers-stars » injoignables pour l'enquête. Au total, 14 streamers ont ainsi été sélectionnés (leur présentation est effectuée en annexe).

La contrepartie de cette diversité a alors été l'inégale répartition des réponses en fonctions des communautés de viewers. L'intérêt pour les enquêtes de sciences sociales est variable selon l'âge et l'opinion politique des enquêtés. En cela, « les panels de répondants volontaires sur internet ne sont pas une partie aléatoire de la population » (Lensvelt-Mulders & al, 2009) : le taux de réponse des communautés des streamers et streameuses les plus âgés ou qui par leur contenu ou leurs opinions affichées sont étiquetés « à gauche », est surreprésenté par rapport à la taille de l'audience de ces chaînes. A l'inverse, les viewers des streamers plus jeunes et au contenu moins politisé ont proportionnellement moins complété le questionnaire. S'il faudrait ainsi venir confronter et compléter les résultats issus de la base COVIDEO avec d'autres enquêtes ultérieures, l'échantillonnage offre une première photographie d'une population de viewers diverses, complexes et encore largement inconnue au plan scientifique.

Parallèlement à l'enquête COVIDEO, j'ai réalisé manuellement une base de données concernant les 1 000 chaînes diffusant sur la plateforme les plus importantes en termes de nombre de vues (n=976), afin d'analyser quantitativement le streaming non seulement depuis le point de vue des viewers, mais aussi depuis celui des streamers concentrant la majorité de l'audience et des revenus de l'activité. Je me suis appuyé pour ce faire de nouveau sur le site Sullygnome, afin de compiler les chiffres d'audience des chaînes (nombre moyen de viewers en direct, nombre de followers, nombre d'heures streamées, évolution du nombre de followers, temps de streaming sur tel ou tel jeu ou catégorie indigène de contenu comme le « Just chatting »¹⁹, nombre d'heures visionnées sur la chaîne par le public) pour le mois de novembre 2020. J'ai ensuite complété la base en indiquant le genre des streamers, la date de création de leur chaîne et, lorsque ces données étaient disponibles en ligne, leur diplôme (via *LinkedIn*), leur éventuel passé d'e-sportif ou de youtubeurs et le nombre de leurs followers sur d'autres réseaux sociaux (Twitter, YouTube, Instagram, TikTok ; mais aussi nombre de « membres » du discord de leur chaîne). Le texte de présentation personnelle de la section « bio » de leur chaîne Twitch a également été compilé, et a fait l'objet d'un traitement statistique basique (comptage des mots les plus utilisés et regroupement en nuages de mots).

Surtout, et de façon cruciale compte tenu de l'objet de la thèse, j'ai également renseigné l'ensemble exhaustif des revenus de chaque streamer pour le mois de novembre 2020, permettant d'analyser en détails la dimension économique de l'activité. La « base chaîne » contient ainsi le montant des revenus des vidéastes issus des dons, des abonnements mais aussi de la diffusion de publicités sur leur chaîne. J'ai en effet pu m'appuyer sur un événement inespéré pour une recherche portant sur une plateforme appartenant à un géant du capitalisme numérique comme Amazon : en octobre 2021, Twitch a été victime d'un *hack* massif ayant rendu public non seulement le code source de son infrastructure, mais aussi l'ensemble détaillé des revenus reversés à ses millions de streamers pour le mois de novembre 2020 (d'où le choix d'avoir renseigné les statistiques d'audience correspondant à ce mois). Après avoir récupéré la journée même de l'annonce du *leak* (inédit par son ampleur dans l'histoire de l'internet des plateformes) ce fichier massif sur le forum *4chan*, j'ai passé plusieurs semaines à l'explorer avant de trouver le fichier le rendant exploitable pour

¹⁹ Cette catégorie, utilisée dans l'interface de recommandation de la plateforme, désigne les streams où le vidéaste se filme simplement en train d'interagir avec son chat, sans jouer.

l'enquête (il s'agissait de pouvoir retrouver chacun des streamers de la base individuellement dans le fichier des revenus de millions de vidéastes à travers le monde, en utilisant pour se faire un logiciel de conversion de leur pseudo public en « identifiant » codés dans le fichier). Si le caractère légal de l'utilisation de cette source d'information m'a longtemps inquiété, le fait que des journalistes aient rendu public les revenus des streamers les plus connus et qu'un article scientifique utilisant ces données ait été récemment publié dans une revue scientifique américaine (Houssard & al, 2023) assure la conformité juridique de la démarche. Je suis conscient que cette dernière reste cependant éminemment discutable d'un point de vue éthique. Aussi, j'ai décidé de ne présenter que les résultats de calculs agrégés et de ne diffuser aucun des montants perçus par un ou une vidéaste nommément.

IV. Structure de la thèse et annonce de plan

Montrer en quoi le streaming articule mise en récit de soi et mise en valeur capitaliste revient à dégager des « connexions internes et nécessaires entre deux choses qui se contredisent en apparence » (Marx, 1957, p. 238). L'exposé de la thèse repose ainsi sur le dépassement progressif des catégories spontanées de définition de ce qu'est le streaming, essayant en cela de reproduire en partie la méthode d'exposition de Marx par laquelle ce dernier part de l'analyse de la forme marchandise dans l'ordre de la circulation pour en venir à l'étude de l'organisation du travail dans l'ordre de la production. Il s'agit de partir de l'analyse du dispositif tel qu'il se donne en première apparence – c'est-à-dire en tant que médium numérique et interactif « d'exposition », de « spectacle » ou encore « de mise en scène » de soi – pour remonter jusqu'à l'activité sociale autonarrative qui lui est sous-jacente, explique son fonctionnement et constitue ses différentes composantes (le « soi » mis en stream, la structure événementielle de ce dernier, le lien social qu'il enregistre et constitue, l'économie qu'il déploie). Je procède donc par une « progression circulaire de l'analyse » (Marx, 1968, p.449) en dégageant la reconduction élargie du principe de la construction de soi par streaming et de ses contradictions au sein de différents ordres – social, numérique, narratif, économique et, finalement, quotidien et biographique –, au sein de différentes dimensions – techniques, sociales et symboliques – et à différentes échelles – micro, méso et macrosociologique. En somme, la thèse s'attelle au dévoilement progressif des multiples facettes du streaming, en suivant le fil rouge de la subjectivation narrative comme processus capitaliste et en procédant par requalifications successives. Le long du raisonnement, le streaming est ainsi

étudié tour à tour comme dispositif médiatique numérique (Première Partie), comme mise en récit de soi (Deuxième Partie), comme rapport social et mode de valorisation (Troisième Partie) et, finalement, comme vocation, profession et outil d'agencement du quotidien (Quatrième Partie).

PREMIÈRE PARTIE

Le *streaming* sur *Twitch* et sa sociodémographie

Chapitre I

Principe, histoire et fonctionnement du streaming sur Twitch

Afin de dresser un premier panorama de l'univers complexe du streaming et des thématiques de la thèse, je commence par proposer une définition formelle du dispositif avant d'en venir à l'histoire des origines (I) et de l'évolution (II) de la plateforme Twitch. Cette première caractérisation est l'occasion d'appliquer au streaming les analyses existantes de la sociologie des médias et de leur réception, de la sociologie du numérique et des sciences de l'information et de la communication. Le streaming est donc ici saisi comme un outil numérique parmi d'autres, radicalisant certaines tendances profondes de l'histoire des médias en ligne.

En tant que *technologie*, le streaming est omniprésent sur l'internet contemporain. L'écrasante majorité des vidéos et des sons qui le composent n'est pas diffusée moyennant un téléchargement sur disque dur, mais de manière continue, sous la forme d'un flux de données (« *stream* ») consommé directement par ses récepteurs. Mode de diffusion et de consommation principal des biens culturels en ligne, le streaming, cette fois comme gamme de contenus, se décline en fonction du type de données diffusées et de la nature du lien entre leurs producteurs et leurs récepteurs. Il peut d'abord participer d'une diffusion médiatique verticale, par laquelle quelques producteurs spécialisés s'adressent à des masses de récepteurs de manière unilatérale, sur le modèle de la télévision et de la radio (*Arte.tv, France télévision.tv*), des services de films ou séries à la demande (*Netflix, Amazon Prime*) ou de la plateforme de diffusion musicale (*Spotify, Deezer*).

Mais le streaming accompagne aussi les évolutions caractérisant le « web 2.0 », axé sur l'autopublication et l'échange horizontal entre internautes (Rebillard, 2007). Les vidéos postées par les utilisateurs de *YouTube* ou sur un réseau social comme *Facebook* par exemple sont ainsi diffusées par streaming. Enfin, le streaming peut être du *live-streaming*, lorsque les événements capturés et mis en données sonores ou visuelles se déroulent de manière quasi simultanée avec le temps de leur diffusion. Comme dans le cas de la télévision en direct, le temps de l'évènement

retransmis, celui de sa capture, de sa diffusion et de sa réception sont alors presque confondus, permettant de faire l'expérience d'une temporalité commune et de radicaliser la sensation de coprésence à distance (Camus, 2017).

En tant qu'activité sociale, le « streaming » dont il sera question dans la thèse désigne alors une utilisation bien particulière de cette technologie du live-streaming, caractéristique de l'interactivité du web 2.0 et qui permet de qualifier celui ou celle qui s'y adonne de « streamer » ou de « streameuse ». En reprenant en partie les critères posés par Qiu (2021), je réserve ainsi dans la thèse le terme « streaming » pour désigner un usage du live-streaming qui :

- Provient d'individus identifiables, avec un pseudo ou un profil utilisateur (des *streamers*).
- Est effectué sur une plateforme rassemblant plusieurs profils qui ne diffèrent que par des éléments de « personnalisation » réalisé par la personne possédant le profil. Une certaine égalité formelle entre les profils des streamers doit donc être respectée, et si la plateforme peut disposer du pouvoir de mettre en avant algorithmiquement tel ou tel streamer, elle ne peut d'elle-même imposer à l'audience des chaînes qui lui appartiendraient en propre. Autrement dit, la compétition pour la captation d'audience doit apparaître comme émanant de la seule relation entre les streamers et leurs publics (les *viewers*), non faussée par un tiers.
- Ne doit pas connaître de limites quant aux personnes pouvant streamer et quant à celles formant l'audience (hors limite d'âge légal). Les *viewers* doivent notamment avoir la possibilité (hors cas de modération « bannissant » l'accès aux streams d'un profil viewer suite à des insultes par exemple) de regarder librement et gratuitement les streams de n'importe quel streamer de la plateforme.
- S'accompagne de la possibilité d'interactions en direct entre le streamer et ses *viewers*, et entre les *viewers* entre eux. La présence d'au moins une messagerie de discussion instantanée (« *chat* ») adossée au stream est ainsi un élément *a priori* indispensable à l'activité.
- Enfin, un critère moins formel mais tout aussi important pour la suite est que le streamer doit utiliser le live-streaming pour apparaître à l'écran sous une forme ou sous une autre. Le contenu du flux audiovisuel streamé doit autrement dit retranscrire soit une activité

explicitement effectuée par le streamer, soit au moins un élément parmi sa voix, son visage ou une autre partie de son corps. Si le dispositif peut être tourné vers la diffusion d'un évènement impersonnel ou extérieur à l'agentivité du streamer, ce dernier doit *a minima* être rendu présent dans le stream, à la fois comme spectateur ou commentateur de cet évènement et comme étant à l'origine de la décision de le streamer. En somme, le streaming désigne ici une utilisation du dispositif assurant d'une manière ou d'une autre la captation du streamer par lui-même pour une audience.

Pris entre activité communicationnelle de mise en relation et activité de production audiovisuelle, le streaming entendu de la sorte a dès lors un pied dans la logique du réseau social et un autre dans celle de la plateforme de divertissement vidéo. Il relève à la fois de l'horizontalité, de l'autopublication et de l'interactivité entre pairs d'une part, et, d'autre part, de la verticalité, de l'asymétrie et de la séparation issues d'une mise en relation d'un producteur de contenu unique ayant la maîtrise sur ce qu'il diffuse avec une multitude de récepteurs plus passifs que lui. Le troisième terme médiateur est alors celui de l'exposition numérique de soi reliant audiovisuel et communication, et faisant au final du streaming une activité de construction collective, médiatique et digitale de soi : streamer signifie *se streamer*, c'est-à-dire faire de soi la source d'un spectacle audiovisuel interactif en direct. Sous cette acception, le streaming est dès lors un phénomène massif, dont l'histoire le place au carrefour des grandes tendances du web contemporain et de nombreuses problématiques issues des sciences sociales d'internet.

Mondialisé²⁰ et diffusé à l'ensemble de la sphère numérique – de *Facebook* à *YouTube* en passant par l'application *TikTok* ou les logiciels de « *Cam Girls* » (Brasseur & Finez, 2019) – le dispositif du streaming trouve ses origines immédiates et sa manifestation la plus importante sur la plateforme *Twitch*. Dominant le secteur - 72% du total des heures de streaming visionnées au premier trimestre 2022 (hors Chine) l'ont été via *Twitch*²¹ – cette plateforme a été rachetée en 2014 par *Amazon* pour

20 En Chine, où le phénomène a atteint une ampleur exceptionnelle via des plateformes comme *YY* (qui comptabilisait près de 400 millions d'utilisateurs actifs mensuels et 4 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2020) le streaming accompagne les évolutions structurelles liées à la moyennisation et à l'anomie croissantes de la société chinoise. Sur le streaming dans ce pays, voir (Lu & al., 2018 ; Qiu, 2021), et le documentaire *People Republic of Desire* réalisé par Hao Wu en 2018.

²¹ Rapport *Stream Hatchet* « Video Game Streaming Trends Report. 2022 First Quarter Report », 2022.

1 milliard de dollars et connaît depuis sa création en 2011 une croissance continue du nombre de ses utilisateurs. Aujourd'hui, lorsque l'on se connecte à Twitch, près de 3 millions d'autres personnes en moyenne le sont en même temps, quel que soit l'heure de la journée ou le jour de la semaine. En 2021, Twitch comptabilisait ainsi 136 millions d'utilisateurs uniques - dont 5,5 millions d'internautes français (pour 28,5 millions d'utilisateurs américains, 9,5 millions d'allemands, 6,8 millions de sud-coréens et 5 millions de russes) - qui ont visionné près de 6 milliards d'heures de streams au total, soit une hausse de plus de 70% par rapport à l'année précédente. Le nombre de streamers et streameuses a augmenté dans les mêmes proportions en profitant notamment de la crise du coronavirus, avec une croissance de 60% entre fin 2019 et fin 2020, pour atteindre 10 millions de chaînes uniques en 2021, dont 500 000 appartenant à des streamers et streameuses diffusant en langue française²².

Afin de comprendre cette vitalité sociale et ce qu'elle recoupe en termes de pratiques, de sociabilités, et de constitution médiatique d'identités numériques, un retour socio-historique sur la genèse de Twitch et sur son évolution s'avère éclairant. Revenir sur les débuts de la plateforme permet notamment de montrer que les moyens de communication comme le streaming sont autant de « facteurs de constitution d'une autre personnalité sociale, c'est-à-dire d'autres sensibilités, d'autres intérêts, d'autres modes d'appartenance au monde » (Haye, 1984, p. 36-37), et que c'est en tant que tel que le dispositif a acquis sa place centrale dans le paysage des plateformes numériques et des sociabilités connectées.

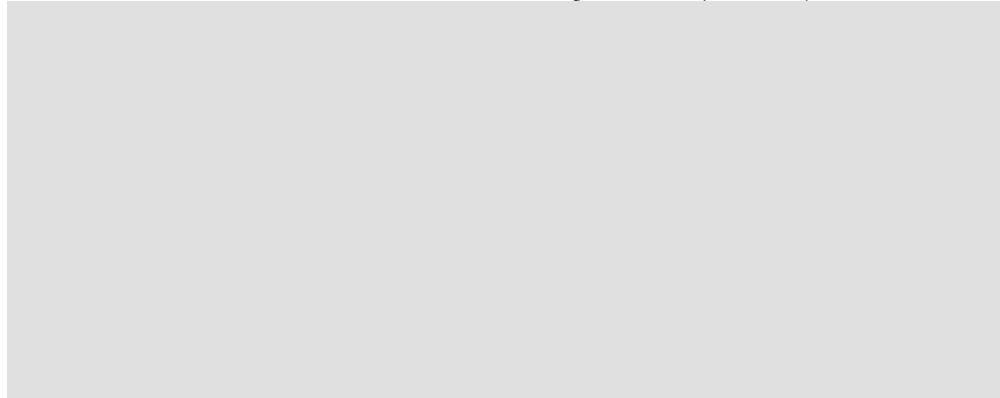
I. *Justin.tv*: « percevez ma vie à ma place »

Les origines historiques du streaming vont en effet de pair avec celles de la construction sociale conjointe de la figure du streamer et de celle de ses viewers. Si l'ancêtre de Twitch, la plateforme *Justin.tv* mise en place en 2007 au sein de la Silicon Valley, partageait avec d'autres de la seconde moitié des années 2000 (comme *YahooLive*, *Ustream.tv* ou *Blog.tv*) la technologie du live-streaming, c'est l'exposition médiatique de soi qu'elle a façonnée qui a fait sa spécificité et son succès. Durant les quelques mois entre sa mise en ligne en mars 2007 et l'été 2007, la plateforme s'est en effet fait

²² Source : Site Statista [<https://fr.statista.com/themes/9206/twitch/#dossierKeyfigures>] (consulté le 10 juin 2022)

connaître en diffusant en direct l'entièreté de la vie quotidienne de l'un de ses fondateurs : Justin Kan, qui lui a donné son nom. Moyennant le port d'une casquette affublée d'une *webcam*, il filmait en vue subjective son quotidien sur ce qui était alors l'une des seules chaînes de la plateforme, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, sans interruptions (mis à part ses passages aux toilettes ou dans sa salle de bain) et ce, tout en interagissant avec son public via un chat en direct. Il *streamait* sa vie.

Image 1 & 2 – Justin Kan et son dispositif de capture audiovisuel en vue subjective (à gauche) et interface viewers des débuts de Justin.tv (à droite)



Suite au succès de ce « *lifecasting* » de plusieurs mois (conjugaison des termes « life » et « broadcasting »²³, « diffusion d'une vie »), la plateforme a progressivement ouvert à tous et toutes la possibilité de streamer gratuitement du contenu en direct. Elle est ainsi rapidement devenue un véritable réseau social formé de milliers de chaînes à travers le monde (30 000 en 2008), que les viewers pouvaient visionner gratuitement et sans inscription. En plus du *lifecasting*, d'autres catégories de contenus étaient alors disponibles comme « News & Tech », « Sport », « Animals », « Entertainment », « Music », et la catégorie « Gaming ». En 2011, cette dernière fut autonomisée de Justin.tv sur une nouvelle plateforme dédiée : Twitch.

1) Un régime auto-entrepreneurial de construction médiatique de la célébrité

L'exposition inaugurale de Justin Kan et son succès sont dès lors révélateurs, à plus d'un titre, de la place du streaming dans la longue séquence des technologies médiatiques mises au service de la construction conjointe de nouvelles personnalités publiques, de leur célébrité (Marshall, 2006) et des modes de consommation spécifiques auxquels elle donne lieu (Heinich, 2011). Comme les

²³ Le terme utilisé à l'époque pour désigner la même activité que le streaming était en effet davantage celui de « broadcast ».

technologies mimétiques analogiques des XIX^{ème} et XX^{ème} siècles – photographie, radio, cinéma– le streaming donne à voir l’image du corps du streamer et à entendre sa voix, l’objectivant en « vedette » pour le regard et l’écoute du plus grand nombre. Suivant les transformations du régime télévisuel de la fin du XX^{ème} siècle, le dispositif élargit aussi l’accès à la célébrité à tout un chacun, participant du culte de « l’homme ordinaire », produit de « l’industrie culturelle » (Adorno & Horkheimer, 1974). La quasi-totalité du temps de mise à l’écran de Justin Kan ne diffusait rien d’autre que la banalité de son quotidien, érigeant largement sa célébrité sur la seule autoréférentialité de son exposition médiatique. A la manière des vedettes de télé-réalités qui ne sont connues qu’en tant qu’elles sont connues (Segré, 2008) et des « drôles de stars » que sont les animateurs de télévision renvoyant une image « d’homme moyen », de personne « comme tout le monde » (Chalvon-Demersay & Pasquier, 1992), les streamers tirent une grande part de leur célébrité de celle du nouveau medium auquel ils participent. Celle-ci a ainsi en grande partie « une valeur que l’on peut dire ‘endogène’ », étant « principalement créée par la reproduction à grande échelle de leur image, sans être adossée fortement à une valeur intrinsèque qui lui préexisterait » (Heinich, 2011, §7).

Cependant, une différence centrale subsiste entre le régime de célébrité des streamers et celui des personnalités télévisuelles, que le rapport entre Justin.tv et la télévision américaine de l’époque invite à comparer²⁴. Celle-ci tient d’abord au fait que, si dans le cas de la télévision, la personne célèbre est plus ou moins séparée du travail de production télévisuel, il en va différemment avec les streamers qui sont mis à l’écran en tant qu’ils sont aussi propriétaires de leur chaîne²⁵. Même dans le cas des animateurs de télévision, soit une profession immédiatement impliquée dans la production télévisuelle, le déroulement et le succès de leurs émissions dépend d’une foule d’autres professionnels avec lesquels ils doivent composer (Chalvon-Demersay & Pasquier, 1992). Les streamers, comme les Youtubeurs par exemple, sont formellement propriétaires de leur chaîne et supportent directement l’ensemble des tâches qui dans le cas de la télévision donnent lieu à une

²⁴ L’émergence de la plateforme prend en effet place dans le contexte du « débat », largement initié par les acteurs de la télévision eux-mêmes, sur la place et la légitimité d’internet par rapport aux media plus classiques, et de la prophétie télévisuelle sur la « fin de la télévision » (Le Grignou & Neveu, 2017).

²⁵ Du moins en dehors du cas particulier des « web tv » rassemblant plusieurs streamers au sein d’une structure commune et dont le modèle a progressivement été abandonné au fil du temps (Taylor, 2018).

séparation du travail très poussée entre, notamment, réalisateurs (Corset & *al.*, 1984), programmeurs (Souchon, 1990), scénaristes (Pasquier, 1995), ou encore analystes d'audience (Chalvon-Demersay, 1998). Autoentrepreneurs²⁶ de leur personnalité et de la célébrité de celle-ci, ils sont, peut-être plus fondamentalement encore que les autoentrepreneurs producteurs de services ou de marchandises (Abdelnour, 2017), indissociables de leur outil de production (leur chaîne) et de leur produit (leurs streams). Ils sont très directement ce qu'ils produisent et produisent ce qu'ils sont ; de sorte que les succès de leur chaîne, de leur vie et de leur personne apparaissent, au travers du dispositif même du streaming, entièrement confondus.

Autrement dit, l'activité du streaming relève à la fois d'une « entrepreneurialisation » de soi et de sa vie, par laquelle le streamer devient « à lui-même son propre capital, étant pour lui-même son propre producteur, étant pour lui-même la source de ses revenus » (Foucault, 2004, p.232), mais aussi d'une « subjectivation » de son outil de production et de son produit, par laquelle la chaîne du streamer et son succès socio-économique se confondent avec le déploiement de sa personnalité et de sa vie intime. En cela, le streaming forme – et ce d'autant plus dans le cas de Justin Kan, non seulement propriétaire de sa chaîne, mais aussi de la plateforme elle-même – un formidable dispositif mimétique et de mise à l'écran du succès entrepreneurial individuel. La consommation de streams se donne ainsi dans de nombreux cas comme la consommation de la réussite entrepreneuriale des streamers eux-mêmes, que le dispositif permet de vivre par procuration en tant que viewer y participant par sa seule présence interactive. Le soi streamé se construisant en partie par interactions avec le public, il apparaît comme un soi collectif, cristallisant l'image d'une réussite de groupe sur celle de la réussite individuelle du streamer. Sorte d'autoentreprise collective paradoxale, intitulée du nom ou du pseudo du streamer et parfois même explicitement qualifiée « d'entreprise »²⁷, les chaînes déploient implicitement le récit du combat ou de la victoire de leur propriétaire permise par l'aide de ses viewers face à l'incertitude qui caractérise le métier de « créateur de contenu » sur internet (Menger, 2009 ; Levoine & Louessard, 2019).

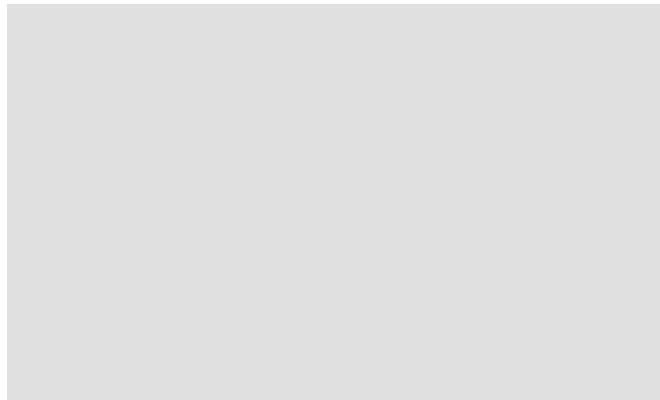
L'exemple de Justin Kan est très révélateur de cette autoentrepreneurialisation du régime de succès médiatique qu'a radicalisé le streaming, notamment par rapport au mode de production

²⁶ Les streamers sont enregistrés à l'URSAFF sous ce label.

²⁷ Kame0, un des streamers français les plus importants, est ainsi surnommé « notre C.E.O » (PDG) par ses viewers ; tandis que ses diverses activités participent de la « K-Corp » (pour le terme anglais *Corporation*).

télévisuel. Invité dans des émissions de télévision lors de son lifestreaming, il en streamait les coulisses et le plateau, objectivant notamment les caméras qui, d'ordinaires, ne font que médiatiser le regard des spectateurs sans être elles-mêmes vues. Tout en tenant un discours de légitimation de son expérience et de son statut d' *outsider* médiatique, il subvertissait par-là de l'intérieur la prétention télévisuelle de ces années-là à diffuser la vie « réelle », « authentique » et « intime » (Mehl, 1996), mettant à l'écran le succès indépendant de son nouveau médium et sa distinction d'avec le système télévisuel. *Startuper* d'une plateforme numérique à succès dont il mettait en abîme la réussite en filmant son quotidien (et notamment ses réunions avec les équipes de la plateforme – Im. 3), il faisait preuve et spectacle de cette réussite par sa monstration, en y faisant participer les viewers par leur seule présence. En cela, il configurait en stream le succès du streaming lui-même. Par le dispositif socio-technique du streaming et son autoréférentialité constitutive, la dynamique du médium, celle de la plateforme et celle de la vie personnelle de Justin Kan apparaissaient en somme entièrement confondues, ouvrant la voie à de nouveaux modes de réception de l'exposition de soi sur internet.

Image 3 – Capture du stream de Justin Kan où ce dernier discute avec ses équipes des chiffres d'audience de la plateforme, sur la plateforme elle-même



2) Un renouvellement des modalités d'interaction et de construction de communautés à distance

De façon conjointe à cette évolution instituant dans le même mouvement le streaming et le streamer, Justin.tv a également façonné la nouvelle figure de ses récepteurs : les viewers. La plateforme participait en effet de la tendance croissante à l'intégration participative du public, notamment au principe de la « télévision sociale » (Chorianopoulos, Lakakos & Doukidis, 2007 ; Proulx & Shepatin, 2012). En offrant aux spectateurs la possibilité de commenter le stream en

direct et ce, à l'intérieur même de celui-ci, d'y interpellier le streamer et d'y orienter ses actions, elle relevait autant du registre de la production d'un spectacle que de celui de l'action collective. Le public s'observait ainsi lui-même dans le stream, de manière transfigurée par les actions/réactions du streamer et sous la forme matérialisée du compteur de viewers en direct, brouillant – comme dans le cas notable de la radio interactive (Cardon, 1995) ou du *Téléthon* (Cardon & Heurtin, 2016) - la frontière entre producteurs et récepteurs. Les commentaires et discussions collectives des récepteurs ne formaient en effet dès lors plus seulement une matrice de collectifs dans le hors écran, comme dans le cas des conversations auxquelles donnent lieu la réception des émissions télévisées au sein du foyer (Lull, 2015 ; Boullier, 2003), mais étaient directement mises à l'écran et participaient d'une auto-représentation des viewers par l'intermédiaire du streamer.

Si comme les émissions télévisuelles « cérémonielles », la plateforme est ainsi parvenue à devenir un dispositif d'engagement et de rassemblement d'individus physiquement séparés (Dayan & Katz, 1996), elle ne constituait cependant pas de telles communautés à distance sur la base d'une solidarité nationale ou d'une solidarité humaine face à la souffrance humaine (Boltanski, 1993). Les communautés sur Justin.tv, comme celles désormais sur Twitch, ne s'épuisent pas non plus en communautés virtuelles « de pratique » (Wenger, 1998) reliant les individus par un intérêt commun pour une même pratique. Bien qu'elles en relèvent assurément, l'exemple de Justin Kan montre bien qu'elles sont également – et, comme je le montrerai, plus fondamentalement encore - des communautés d'identification à la personne même du streamer, déployant une forme très spécifique et paradoxale de lien social personnifié par ce dernier. Catalyseur de l'attention, de l'engagement, de l'agentivité et, finalement, de l'existence collective des viewers, le streamer exprime l'existence réflexive de son public sous une forme individualisée, incarnée et extériorisée, que l'on pourrait qualifier de « totémique » si l'on pense à Durkheim (2013).

Pour toutes ces raisons, le streaming tel qu'il se pratique depuis l'émergence de Justin.tv est un exemple particulièrement marquant d'outil socio-médiatique de constitution de l'audience en *public*, au sens de Dayan (Dayan, 2000), et qui recouvre ici la notion indigène de « communauté ». A suivre la typologie de cet auteur, le public est en effet davantage qu'une audience. Artefact constitué par mesure quantitative (Chalvon-Demersay, 1998), une audience n'a pas d'existence réflexive et se définit par sa passivité. A l'inverse, le public est un « sujet collectif », dont la constitution passe moins par une mise en chiffres hétéronome que par un effort de « présentation

de soi » et de « différenciation d'autres publics » : comme les streamers, un public « se sait, et se veut, regardé » (Dayan, 2000). L'étude des communautés que je développerai dans la thèse portera ainsi sur des entités dont « l'existence passe par une capacité à s'auto-imaginer, par des modes de représentation du collectif, par des ratifications de l'appartenance » (Dayan, 2000, p.433) ; capacités, modes de représentation et ratifications définissant ici également l'activité sociale des streamers eux-mêmes. A l'entremêlement de la construction de soi des streamers et du medium, je me hâte donc d'ajouter dès maintenant qu'il existe un entremêlement tout aussi fondamental de la construction des streamers et de leur communauté. Il s'agira en somme d'étudier le sujet collectif du groupe des viewers par l'étude de la construction médiatique de « leur » streamer, et inversement.

Enfin, le cas historique de Justin Kan est emblématique de la possibilité de faire agir et réagir le streamer dans la distance physique également par les dérives auxquelles il a donné lieu. « Débordant » le « cadrage » des interactions assuré par le streamer et l'interface de Justin.tv²⁸, certains de ses viewers ont en effet inauguré des formes d'interactions transgressives comme le *swating*. Cette pratique consiste à appeler la police pour la prévenir d'un prétendu crime en train d'être commis au domicile du streamer pendant que ce dernier est en stream, lui causant la frayeur que l'on peut imaginer. Le *swating* contourne ainsi les modalités cadrées d'interaction afin de produire une intrusion extrême brouillant définitivement la frontière entre spectacle interactif et vie intime ; entre le personnage public du streamer et la personne privée du hors écran. Encore régulièrement en vigueur aujourd'hui sur Twitch²⁹, entre autres sous la forme plus anodine de la commande de pizzas au domicile du vidéaste, ce type de pratique joue sur la limite de la séparation entre la vie privée du streamer et le « régime de proximité » qu'il engage avec ses viewers (Roques & Coavoux, 2020). Il invite à prêter une attention toute particulière aux dérapages et harcèlements qui structurent également la vie sociale streamée, et aux stratégies que les streamers et leur communauté mettent en place pour y faire face.

²⁸ J'emprunte ici la notion de « cadrage-débordement » développée par Michel Callon (Callon, 1999). Celle-ci désigne la structuration, réglée par des humains ou des non humains, de l'espace des interactions entre des acteurs, délimitant du même coup les changements possibles de cet espace.

²⁹ Un exemple récent et spectaculaire est celui du *swatting*, en août 2022, de Clara Sorrenti (« Keffals »), streamer.euse transgenre et militant.e politique canadien.ne, vraisemblablement par des viewers transphobes.

3) Une technique de soi radicalisant son exposition sur internet

Par son utilisation du live-streaming, Justin Kan ne mettait pas seulement à l'écran les images de corps et de son environnement quotidien, mais aussi, et surtout, le *regard* qu'il portait sur eux. Important sur internet le procédé cinématographique de la caméra subjective, par lequel la caméra est mise « à la place occupée par un personnage, de sorte que le spectateur a l'impression de percevoir ce que perçoit le personnage » (Journot, 2015), il faisait du streaming un dispositif de chorégraphie de son attention et, par-là, de son intériorité. Il n'invitait pas uniquement à le voir comme objet, mais également à le voir en train de voir ce qu'il voyait, comme un sujet réflexif. En cela, son activité d'exposition et de performance de soi reconduisait, tout en le radicalisant, le mode d'objectivation de soi sur internet, soit « un mode d'appréhension du moi dans lequel celui-ci est externalisé et objectivé par le recours à des images et au langage » (Illouz, 2006, p.145).

Lorsque l'on resitue le streaming tel qu'il se donnait sur Justin.tv non plus par rapport à un médium de masse comme la télévision, mais dans le paysage complexe et hétérogène des scènes d'exposition de soi sur internet, on observe ainsi un certain nombre de continuités et de ruptures. Par son ouverture progressive à de nouveaux streamers, la plateforme, et dans son sillage, celle de Twitch, est devenue un réseau social³⁰ en partie comme les autres. Elle reconduisait de cette façon le mode de formation de l'identité numérique fondé sur la mise en relation par la monstration aux autres d'un « profil » (d'une chaîne ou d'un profil viewer), composé d'un ensemble hétéroclite de signes (texte de présentation, photo de profil, pseudo etc.) et par lesquels les personnes présentent et signalent qui elles sont. Sur un réseau social, les activités de construction, de présentation et de validation sociale de soi sont ainsi entremêlées et rendues sensibles par l'interface. Cette dernière met en signes les caractéristiques singulières des utilisateurs et les liens qu'ils entretiennent les uns les autres (nombres de « followers », nombre de viewers en direct etc.). Comme *Facebook* notamment, Justin.tv puis Twitch réalisent par-là une « extériorisation des singularités individuelles *via* la mise en visibilité de certains traits identitaires [qui] s'appuie ainsi

³⁰ Je reprends ici la définition de Boyd et Ellison, pour lesquels les sites de réseaux sociaux sont des « services web qui permettent aux individus de (1) construire un profil public ou semi-public, dans un système borné [ici une chaîne ou un profil viewer], (2) articuler une liste d'autres utilisateurs [ici la liste des streamers « suivis » ou auxquels sont « abonnés » les viewers] avec lesquels ils partagent un lien, et (3) voir et arpenter leur liste de liens et celles établies par d'autres au sein du système [via l'infrastructure de Twitch]. » (Boyd & Ellison, 2008).

sur la mobilisation d'éléments scripturaux (...), sonores ou indiciels (*playlists*, photos, vidéos, etc.) mettant au jour des traits distinctifs physiques, sociaux ou culturels, ainsi que des habiletés à produire des contenus hétérogènes » (Granjon & Denouël, 2010, p. 28).

La radicalisation de ce processus d'exposition de soi ne dérive dès lors pas tant des profils utilisateurs de la plateforme, mais bien des streams qu'elle encastre. Si les sites de réseaux sociaux plus classiques objectivent des identités numériques à partir de signes renvoyant à des caractéristiques concrètes, la « radicalité » du streaming vient précisément de ce qu'il parvient à matérialiser le « soi » dans toute son abstraction et sa réflexivité active. Autrement dit, et notamment en préparation des chapitres suivants, j'aimerais montrer dès maintenant en quoi le streaming est une « technique de soi » (Foucault, 1994) plus fondamentale encore que celles à l'œuvre dans les textes de présentation, les photos et autres éléments de personnalisation des profils génériques sur internet.

Streaming, présentation textuelle d'un profil et mise en images, toutes ces activités procèdent de l'application par les individus sur eux-mêmes de procédures réfléchies d'auto-distanciation et de maîtrise de soi³¹. Mais par rapport aux deux dernières, le streaming réalise deux inflexions conjointes : (1) se déroulant en direct, il repose moins sur la mise en relation par des traces d'activités passées que sur la mise en *coprésence* par le déroulement d'une activité présente ; (2) comme évoqué plus haut, il n'objective pas le soi des streamers seulement à partir de la mise à l'écran de leur corps, de leur activité matérielle ou de tout autre caractéristiques concrètes, mais en redoublant la monstration de ces éléments par celle du regard et des commentaires qu'ils portent sur eux-mêmes. Il faut s'imaginer le streaming comme une sorte de « caméra inversée » qui n'objectiverait pas tant l'objet qu'elle filme, que l'intériorité de celui qui la tient.

En cela, le stream radicalise – par l'adéquation entre la forme-flux et interactive du streaming d'un côté et l'activité réflexive d'auto distanciation pour un regard à la troisième personne de l'autre – la logique du *selfie*. Celle-ci réside en effet précisément à la fois « dans l'expression du visage et dans la main qui tend l'appareil » : par le stream, comme par le selfie, « on s'expose en exposant son exposition » et la « forme de réflexivité » dont ces deux techniques de soi relèvent « permettent d'insérer la distance à soi dans les pratiques de production de soi », dans les deux cas, « les

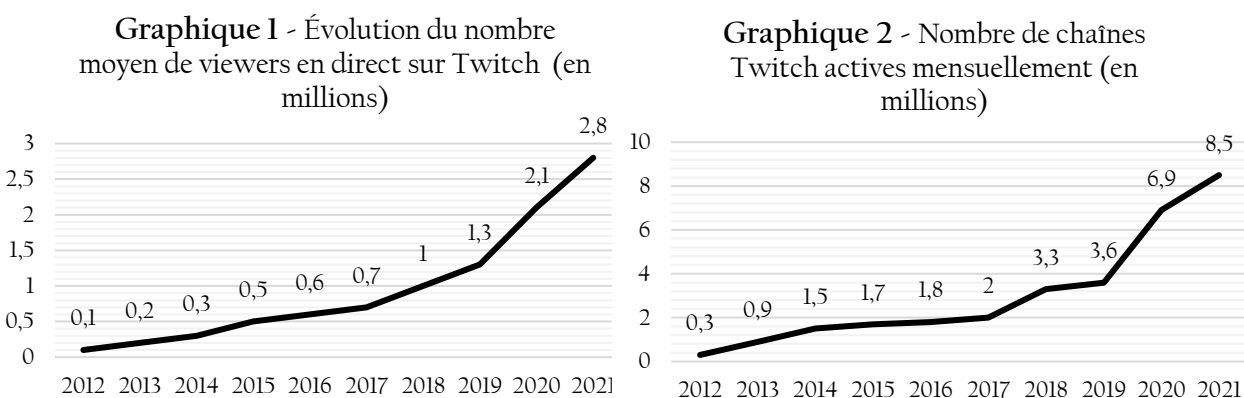
³¹ Ce sont donc en cela des « techniques de soi » au sens de Foucault (1994).

internauts se regardent eux-mêmes depuis un point de vue extérieur, une sorte de voix off les pousse à introduire un décalage, un calcul entre leur personne et la représentation qu'ils confectionnent pour les autres » (Cardon, 2019, p.183).

Dès lors, une sociologie du streaming porte sur un dispositif social et technique inédit par sa capacité à configurer, sous une forme sensible et collective, l'activité réflexive vivante au principe des subjectivités connectées contemporaines. C'est précisément la matérialisation propre à cette configuration qui me permettra de traiter en sociologue des phénomènes comme la subjectivation, sans risquer l'illusion idéaliste. La suite du raisonnement et de la démonstration part ainsi de l'idée que la *mimèsis*, « l'imitation créatrice » (Ricoeur, 1983, p.66), réalisée par le streaming ne reproduit pas tant le monde que l'expérience subjective, singulière et socialisée de celui-ci : elle *objective le sujet*, au sens fort du terme.

II. La plateforme Twitch : évolutions et nouvelles technologies

Au cours des dix dernières années (2012-2023), Twitch a connu une très forte croissance conjointe de la base de ses viewers et de ses streamers (Graph. 1 & 2). Accentuée par la crise du Covid-19 notamment, cette dernière recouvre un ensemble de pratiques et de sociabilités qui se recomposent et s'adaptent en fonction des types de contenus streamés et des évolutions technologiques en cours sur la plateforme.



Données : site Twitchtracker.com

1) Du jeu vidéo à une diversification du contenu streamé

Constatant le succès croissant des streamers se filmant en train de jouer à des jeux vidéo, les

fondateurs de Justin.tv décidèrent de transférer cette catégorie sur une plateforme dédiée. Twitch voit ainsi le jour en 2011, en tant que plateforme spécialisée dans le streaming *vidéoludique*. Aussi, l'ensemble des problématiques dégagés précédemment au sujet du lifecasting de Justin Kan demeurent dans le cas de ces streams, y compris le principe de la caméra subjective qui perdure alors par le biais de la mise à l'écran des parties de jeux vidéo, que les viewers observent du point de vue du streamer lui-même. C'est ainsi qu'historiquement, la plateforme ne relève pas tant d'une application du streaming à la pratique du jeu vidéo, que d'une greffe inverse du jeu vidéo sur la pratique du streaming.

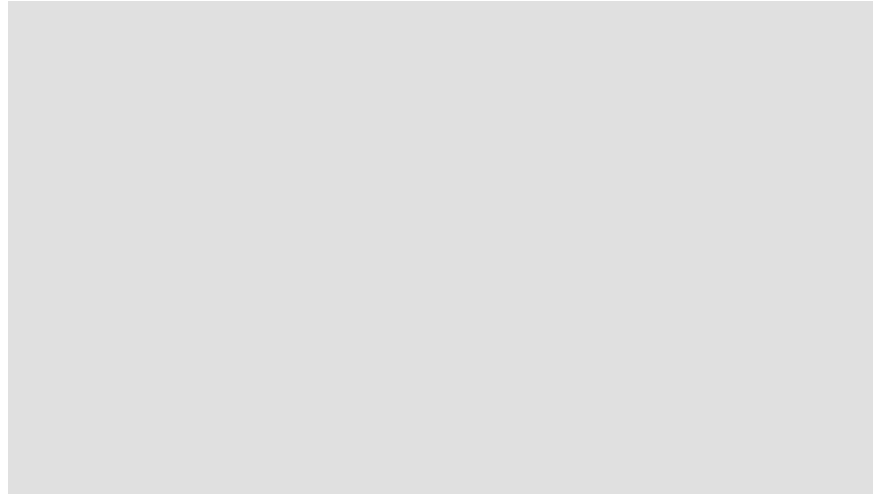
Systèmes interactifs numériques particulièrement adaptés à la production spectaculaire d'actions et de réactions, les jeux vidéo sont également des biens culturels massifiés, supports de sociabilité et d'une sous-culture « gamer » largement partagée (Shaw, 2010 ; Peyron, 2019). Le succès de la fusion des deux types de dispositifs au sein de Twitch s'explique ainsi à la fois par leur profonde compatibilité pratique, et par l'espace de mise en contact social qu'elle a constitué. Située au carrefour du « réseau des réseaux sociaux » vidéoludiques, Twitch a rassemblé une diaspora de joueurs réguliers immense³², tout en s'inscrivant dans l'histoire longue du jeu vidéo moins joué en tant que jeu que regardé comme spectacle, déployé sur différentes scènes (les salons d'arcades, l'espace domestique puis internet) (Blanchet, 2015). Elle a également accompagné l'émergence de l'« *ESport* » - soit « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo » (Association France ESports, 2018) -, en lui offrant une scène médiatique mondialisée³³. Mise en place dans la même période que celle de la reconnaissance du grand public et des médias généralistes pour la pratique (Besombes, 2015), la croissance de Twitch est ensuite allée de pair avec celle du montant des récompenses des compétitions e-sportives, marquant leur importance sociale grandissante (Vansyngel, 2021) (Graph. 3). L'entremêlement historique de la dynamique de Twitch et de celle de l'industrie du jeu vidéo se repère également par les effets que la plateforme a eu sur le travail des concepteurs de jeux eux-mêmes. Nombre de studios de jeux prennent en effet désormais en

³² En France, on estime que dès 2011, 60% des 14-17, 40% des 18-24 ans, 32% des 25-34 ans, 28% des 35-44 ans, 22% des 45-59 ans et 17% des 60 ans ou plus jouaient au moins une fois par semaine à des jeux vidéo (Rufat, Ter Minassian & Coavoux, 2014).

³³ En 2018, la finale du championnat du monde du jeu *League of Legends* a par exemple été visionnée sur Twitch par près de 100 millions de spectateurs à travers le monde.

compte la possibilité d'une mise en stream des jeux dès leur phase de conception, en intégrant des mécaniques d'interactions avec l'audience et l'objectif du divertissement par le spectacle produit par le joueur (Johnson & Woodcock, 2018)³⁴.

Graphique 3– Evolution du montant des récompenses des tournois d'eSport



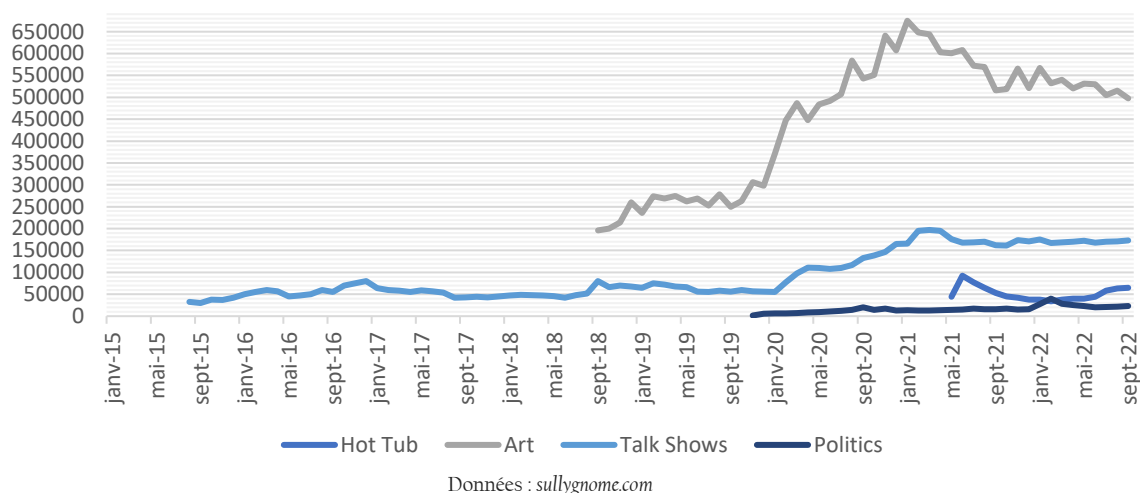
Suite à cette spécialisation vidéoludique inaugurale, et même si le streaming de jeux vidéo reste majoritaire sur la plateforme, celle-ci a progressivement connu une diversification du contenu streamé à mesure qu'elle gagnait de nouveaux publics. Dès 2015 et surtout lors de la crise du Covid-19, de nouvelles catégories de classifications des chaînes ont ainsi été introduites comme, entre autres, « Art » (rassemblant des streams de pratiques artistiques comme le dessin), « Politics » (rassemblant des streams de discussion et de débats politiques, tout en offrant une tribune à des personnalités politiques³⁵), « Hot Tub » (rassemblant des streams où des streameuses – ce sont en effet principalement des femmes – se filment en maillot de bain dans des jacuzzis ou des piscines gonflables³⁶), ou encore « Talk-Shows » (rassemblant des streams de conversation entre des streamers et des invités) (Graph. 4).

³⁴ Des jeux multijoueur comme *Among us* ou *Fall Guys* sont des bons exemples de jeux dont le succès a découlé de leur mise en stream réussie sur Twitch.

³⁵ En France, on peut citer l'exemple de la chaîne Twitch de Jean Luc Mélenchon, ayant notamment diffusé en direct la « Marche contre la vie chère » du 16 octobre 2022 à Paris.

³⁶ En ce cas, ces streams se rapprochent de ceux, érotiques, présents sur les sites de *Cam girls* (Twitch n'autorise cependant pas la nudité).

Graphique 4 – Date d'apparition de catégories de contenus non vidéoludiques & évolution des nombres d'heures streamées correspondantes par l'ensemble des chaînes de Twitch³⁷



Twitch importe alors de plus en plus de formats télévisuels, comme la revue de presse ou l'interview politique³⁸, les émissions de plateau³⁹ ou même le grand prix de Formule 1. Diffusé sur la chaîne du youtuber/streamer Squeezie, le « GP Explorer » - une compétition automobile sur le circuit du Mans au cours de laquelle se sont affrontés une vingtaine de vidéastes connus - a ainsi rassemblé plus d'un million de viewers en direct le 8 octobre 2022, marquant un record sur la scène française de la plateforme. Des chaînes télévisées comme *France Télévision* ou *Arte* ont également mise en place leur propre chaîne, tandis que l'évènement caritatif annuel (depuis 2016) du *Zevent* (l'équivalent streamé du *Téléthon*, au cours duquel un nombre conséquent de « streamers

³⁷ A propos de ce graphique, notons qu'il amène également à relativiser l'importance de la diversification du contenu sur Twitch en termes *quantitatifs* : à lui seul, un jeu vidéo comme *League of Legends* a fait l'objet de 1 à 4 millions d'heures de stream mensuelles sur la période, soit 5 à 20 fois plus que l'ensemble de la catégorie Talk-Shows par exemple.

³⁸ Le streamer Samuel Etienne, également présentateur de l'émission « Questions pour un Champion » sur France 3 est ainsi connu sur Twitch pour sa revue de presse quotidienne et pour son émission « LaRencontreEstTienne » où il interviewe des hommes politiques comme François Hollande ou Jean Castex en 2021.

³⁹ L'émission hebdomadaire à succès « Popcorn », animée par le streamer Domingo, est un exemple typique d'importation du format des émissions télévisées où des personnalités de la télévision parlent de télévision, selon une logique autoréférentielle (Bourdieu, 1996) : accompagnés de « chroniqueurs », des invités issus de Twitch y discutent entre eux de l'actualité de la plateforme, devant 30 000 viewers en direct en moyenne.

stars » se rassemblent au cours d'un « live » (autre nom du stream) collectif de plusieurs jours pour faire des appels aux dons à une association) a rassemblé plus de 10 millions d'euros au profit d'*Action contre la faim* en 2021. Sport, évènements politiques, formats d'émissions télévisuelles, institutions culturelles, évènements caritatifs, revue de presse, mais aussi cours universitaires, salons professionnels, concerts... progressivement, ce sont ainsi de larges pans de la vie sociale qui sont mises en stream sur la plateforme, participant de sa légitimation et de son importance dans le paysage médiatique contemporain.

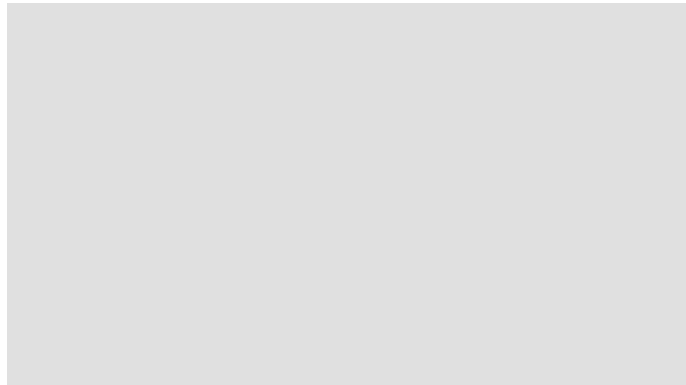
2) Streaming et prothèses sensorielles : un écosystème de startups greffées à Twitch

L'expansion de Twitch ne s'est pas réalisée que dans l'espace médiatique, mais aussi en direction de l'intériorité des streamers et des streameuses. Radicalisant le principe précédemment exposé du streaming comme technologie de mise à l'écran de l'activité subjective elle-même, tout un foyer de *startups* technologiques proposent en effet désormais leurs services aux streamers afin qu'ils puissent objectiver à l'écran leur activité mentale, émotionnelle et perceptive d'une façon renouvelée. Ces startups délivrent ainsi des facteurs de production de soi à des acteurs pour lesquels l'expression sensible et collective de leur intériorité participe de leur auto-entreprise. La monstration de soi sur internet atteint ici un nouveau cap. Sans même recourir à la puissance symbolique et mimétique du langage, ces vidéastes d'eux-mêmes ont accès à de nouveaux moyens technologiques pour configurer dans un système de signes à l'écran - et rendre ainsi visible -, un « soi » fondamentalement abstrait et invisible aux yeux d'autrui. Autrement dit, par ces technologies de soi digitales, les streamers et les streameuses engagent un processus de subjectivation renouvelé en ce que « la possibilité que des acteurs parviennent à se constituer un soi, une conception d'eux-mêmes dans un rapport intersubjectif et entrer dans des rapports de reconnaissance avec autrui dépend de leurs capacités à se rendre visibles, à exister et à être vus » (Voirol, 2005, p. 117).

Deux exemples de telles technologies ouvrant à des constructions de soi et des interactions avec le public spécifiques sont particulièrement parlantes. Proposé par des entreprises comme *Tobii* ou *Eyeware*, il s'agit d'abord de l'outil « *d'eye tracking* », permettant de matérialiser sous forme de cercle à l'écran les mouvements du regard des streamers. Leur attention pour tel ou tel éléments de la scène vidéoludique acquiert ainsi une densité sensorielle, offrant au public une fenêtre de visibilité sur la manière dont ils pensent durant leurs parties. Le dispositif illustre particulièrement bien en

cela la double nature de « l'économie de l'attention » du streaming : elle concerne à la fois la captation de l'attention du public devenue une ressource rare en situation numérique d'abondance d'informations (Simon, 1971 ; Citton, 2014), mais aussi la consommation par le public de l'attention du streamer lui-même et de ses effets de focalisation⁴⁰. L'eye tracker participe en outre du registre du jugement social sur les pensées et l'« authenticité » des streamers, comme lorsqu'il permet aux viewers de s'assurer que ces derniers ne trichent pas. Il en va de même lors des streams « *eye tracker challenge* », où l'outil est utilisé pour mettre à l'épreuve la capacité des vidéastes à ne pas regarder une partie spécifique (moralelement marquée, souvent sexualisée) d'une image (Im.4). Sorte de « panoptique au carré » permettant de voir le regard d'autrui sans être vu et de poser un jugement moral sur celui-ci, le dispositif fait ainsi spectacle et divertissement d'un outil de contrôle disciplinaire que le streamer s'applique à lui-même. Pour maximiser l'engagement du public et « faire communauté », il s'agit en somme « de se constituer comme “inspecteur de soi-même” et donc de jauger les fautes communes, et de réactiver les règles de comportement qu'il faut avoir toujours présentes à l'esprit » (Foucault, 1994, p. 429).

Image 4 – Stream d'« eye tracker challenge », où le streamer « doit » ici éviter de regarder le décolleté de la vidéaste à l'écran (le cercle blanc matérialise son regard)



Relevant d'avantage de l'objectivation des émotions et des sensations intérieures que de celle de l'attention et des pensées, la technologie proposée par l'entreprise *Pulsoid* depuis 2016 permet quant à elle aux streamers de mettre à l'écran leur rythme cardiaque en direct. Fondée sur la promesse commerciale d'ainsi mieux « transmettre ses émotions » (« *conveys your emotions* »), d'être « plus proche de ses viewers » (« *be closer to your viewers* ») et d'« augmenter les interactions avec le chat » (« *boosts chat interaction* ») (Im.5), il s'agit une nouvelle fois pour les

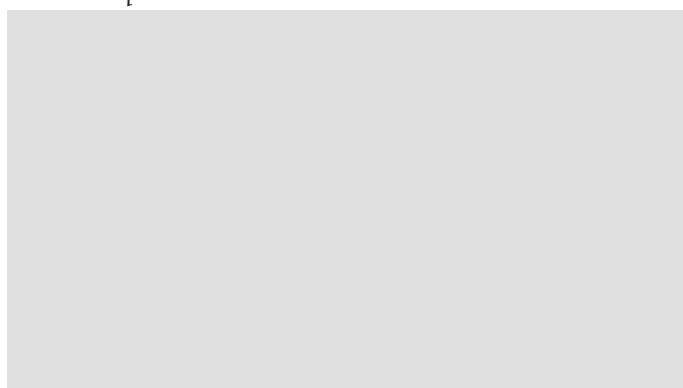
⁴⁰ On peut donc dire que l'attention des viewers est captée par celle du streamer rendue visible à l'écran.

streamers de s'auto-appliquer un outil de mesure et de maîtrise à des fins de maximisation de l'engagement du public. Technologie de « quantification de soi »⁴¹, ce capteur cardiaque ajoute une expression objective aux émotions exprimées aux viewers par le langage. Comme l'eye-tracker, il ne prend donc sens et valeur qu'en étant inséré dans le rapport social entre le streamers et ses viewers, offrant aux derniers un nouveau gage d'authenticité des réactions du premier et faisant des signes normés et quantifiés des émotions d'autrui un spectacle à consommer. Ce capteur ajoute de plus une sorte de « plus-value » émotionnelle à la marchandise vidéoludique, renforçant l'immersion du public dans le spectacle du jeu. Comme les films d'horreur (Gilon, 2019), les jeux vidéo d'horreur par exemple sont des « marchandises émotionnelles » (Illouz, 2019) qui se voient ainsi doublement consommées : en tant que spectacles en eux-mêmes, et au travers des effets émotionnels qu'ils produisent sur les streamers y jouant (Im.6).

Image 5 – Prospectus publicitaire pour le capteur cardiaque de *Pulsoid*⁴²



Image 6 – Stream d'une streameuse jouant au jeu d'horreur *Araya*, faisant apparaître son rythme cardiaque et son évolution en haut à droite de l'écran



⁴¹ Sur ce sujet, voir notamment : « Quantified Self », dossier de la revue *Réseaux*, n°216, 2019.

⁴² Récupéré lors de l'ethnographie de la Twitch Con.

Véritable laboratoire d'ingénierie sociale, le streaming sur Twitch se dote en somme progressivement de technologie d'objectivation – et, par-là, d'exploitation – de ressources propres au « for intérieur » des personnes. Le dispositif ne peut cependant y parvenir qu'avec le concours de ses streamers engagés dans un processus de subjectivation en vue d'un public. Plus que des technologies, c'est bien le rapport social streamé qui réalise en dernier lieu la mise à l'écran de soi, en montrant la nature fondamentalement socialisée de ce soi : attention et émotions individuelles trouvent dans le streaming un rituel numérique qui permet l'expression collective de ces produits du collectif (Durkheim, 2013 ; Flandrin, 2021). C'est finalement là toute la force du dispositif, celle de faire de la subjectivation individuelle en train de se faire un support de lien social numérique.

Conclusion du chapitre 1

Ce premier contact avec le streaming sur la plateforme Twitch, abordé en tant que dispositif médiatique numérique, a permis de retracer son histoire et de dégager les principes de l'exposition de soi qu'il opère. Mettant à l'écran les streamers dans leurs dimensions corporelles, ludiques, réflexives, émotives et communicatives, il fait de leur personne un spectacle digital, engageant de nouvelles manières de se construire pour le regard d'autrui et d'interagir sur internet. En cela, le streaming se caractérise moins par un contenu culturel spécifique que par une modalité de représentation de la réalité sociale comme vécue depuis un point de vue singulier et partagé. Représentant ainsi d'une façon intimement entremêlée les événements objectifs et l'activité subjective au travers de laquelle ils adviennent pour le public, il fait de soi une forme d'expression de la pluralité des phénomènes se déroulant en direct.

Autrement dit, le streaming pose le streamer lui-même dans l'acte de percevoir et d'interagir avec ce qui n'est pas lui, des autres au jeu. Par-là, il dote d'une existence sociale concrète le principe même du sujet qui, selon la formule de Merleau-Ponty, implique que « je ne saurais saisir une chose comme existante si d'abord je ne m'éprouvais existant dans l'acte de la saisir » (Merleau-Ponty, 1945, p.9). Sur cette base, le streaming constitue alors un lien social paradoxal, fondé sur l'expression par un dispositif social et technique « de moi pour moi comme la condition sans laquelle il n'y aurait rien du tout et l'acte de liaison comme le fondement du lié » (Merleau-Ponty, 1945, p.9). Comme le mode de production capitaliste chez Marx, le streaming doit finalement se comprendre en tant que mode de représentation qui « ne produit pas uniquement un objet pour

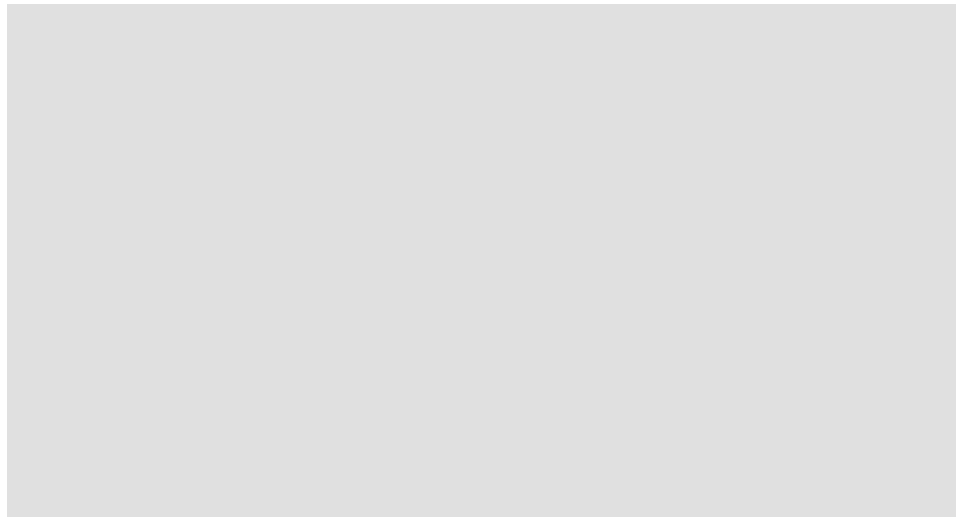
le sujet, mais aussi un sujet pour l'objet » (Marx, 1957, p. 157). Ainsi, l'exploration sociologique détaillé du phénomène supposera de croiser en permanence l'analyse de la constitution du streamer et du « streamé ».

Chapitre 2

Qui sont les viewers de Twitch ?

L'identification sociodémographique des utilisateurs de Twitch concurrence la manière dont la plateforme les représente à l'écran. Configurée par la subjectivation des streamers, la vie sociale y apparaît sous une forme individualisée, fragmentée en mosaïque de chaînes personnelles et de « communautés » incommensurables les unes par rapport aux autres, si ce n'est par leur taille⁴³. A mesure que les chaînes de la plateforme offrent autant d'espaces de mise à l'écran des subjectivités, Twitch s'en présente comme séparée, elle invisibilise sa nature socialisatrice en ne laissant pas transparaître clairement les liens qu'elle tisse entre les personnes. Twitch apparaît comme ce qui constitue une collection de cadres, au sens pictural notamment⁴⁴ ; comme un simple espace de présentation égalitaire d'autant de petits mondes singuliers qu'il y a de chaînes personnelles, et dont elle laisserait intact (authentique) le contenu.

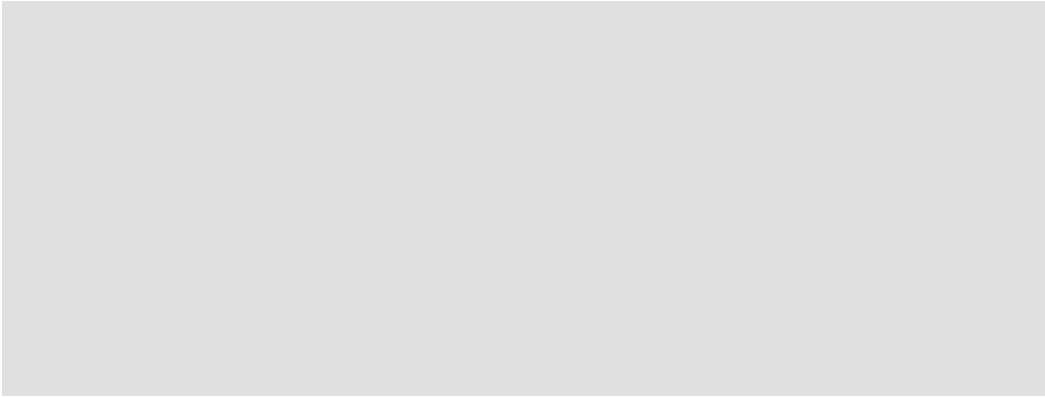
Image 1 – Interface de propositions de chaînes, avec leur nombre de viewers en direct



⁴³ L'infrastructure de mise en relation, notamment algorithmique, de la plateforme quantifie et compare ainsi les chaînes selon leur nombre de viewers en direct (Image 1).

⁴⁴ L'iconographie de la collection de cadres représentant des univers personnels irréductibles les uns aux autres est précisément au principe des représentations visuelles les plus courantes de Twitch et des streamers (Image 2).

Image 2 – Représentation typique de Twitch comme espace de « mises en cases »



Par cette forme du social comme accumulation des cases hermétiques qu'elle véhicule, la plateforme représente le sujet comme être autonomisé et monadique, tout en déployant dans le même temps le paradoxe d'une socialité entre de tels sujets, reliés par une forme refoulée et autonomisée du lien social⁴⁵. Le monde commun au principe de ces liens invisibilisés est dès lors à rechercher hors de l'écran, en mettant au jour les caractéristiques sociales des utilisateurs. C'est là la première étape nécessaire à la requalification du streaming comme activité autonarrative, impliquant les différences sociales de mise en récit de soi.

Sans rentrer pour l'instant dans le détail des usages de Twitch et de l'activité sociale des chaînes, je me donc borne ici à donner une photographie sociodémographique de la population, encore largement inconnue au plan scientifique, des viewers de la scène française, à partir d'une caractérisation de l'échantillon de l'enquête COVIDEO. Plus précisément, je cherche à répondre aux premières questions suivantes : qui sont les viewers et comment se répartissent-ils entre les chaînes ? Quels sont les principes de caractérisation et de différenciation sociale des chaînes entre elles ? Enfin, quel est le rôle du jeu vidéo dans la mise en contact via Twitch ?

A en croire les promesses qu'affiche la plateforme, largement reprises dans le lexique de son interface et dans les discours indigènes de ses utilisateurs, Twitch réaliserait l'utopie communautaire du « village global » (McLuhan & Fiore, 1967) qui hante l'histoire des discours sur

⁴⁵ Notamment par son infrastructure algorithmique, dont le mode de gouvernementalité a-normatif (ne rapportant pas les individus à une quelconque moyenne) fait justement disparaître l'assise statistique de la possibilité d'un monde commun. En effet, « le commun nécessite et présuppose de la non-coïncidence car c'est depuis celle-ci que des processus d'individuation se produisent dès lors que c'est elle qui nous oblige à nous adresser les uns aux autres. A contrario, le gouvernement [algorithmique] des relations, en reposant sur l'évacuation de toute forme de disparité, « monadologise » les relations, au point que celles-ci ne relatent plus rien et n'expriment plus aucun commun. » (Rouvroy & Berns, 2013, p. 193).

internet depuis ses origines (Breton, 2000 ; Cardon, 2019) et participe du terreau idéologique de la « *Silicon Valley* » (Alexandre & Coavoux, 2021). Toute la communication de l'entreprise repose en effet sur l'idée d'abolition des frontières sociales et physiques par une mise en contact spontanée d'individus reliés par des passions communes au sein de communautés. Les viewers sont ainsi appelés à venir y trouver leur communauté de semblables. « Discutez, riez et tissez de nouveaux liens. C'est un peu comme partager un canapé avec des milliers d'amis »⁴⁵. Cette communication empreinte – comme nombre d'autres plateformes numériques (Cardon & Smoreda, 2014) – de l'idéal amicaliste présente Twitch comme un simple intermédiaire entre des personnes désireuses de se rassembler de façon volontaire en fonction de la seule « attirance mutuelle fondée sur la particularité [des personnes] » (Bidart, 1997). Dans le même temps, elle se présente pourtant explicitement comme offrant ses services *marketing* à d'autres entreprises, mais le fait au travers du même registre : « Connectez avec notre communauté ! Prêt à créer de vrais liens avec un public énorme et engagé ? Nous avons quelques millions d'amis à vous présenter »⁴⁶.

Cet entremêlement des registres de l'amicalité spontanée, de l'authenticité des liens, de la vie communautaire et du registre marchand – typique du « nouvel esprit du capitalisme » (Boltanski & Chiapello, 1999) – ne relève pas que d'une idéologie. Ces discours renvoient à une effectivité du lien social-communautaire sur Twitch et à une capacité de la plateforme à le convertir en valeur monétaire. Si je partage ce constat avec d'autres chercheurs (Woodcock & Johnson, 2019 ; Cocq, 2018 ; Abarbanel & Johnson, 2020 ; Roques & Coavoux, 2020), je défends cependant l'hypothèse que cette mise en valeur du lien social s'y effectue principalement par d'autres voies que sa « *marchandisation* » et sa conversion en « capital communautaire » au travers d'une activité des streamers conçue comme un « travail ». Pour en faire la preuve, je commence ici par m'appuyer sur une approche quantitative afin de questionner sous deux angles la teneur du lien social au principe de ces communautés.

Le premier est celui de l'effectivité du lien social porté par le jeu vidéo sur la plateforme ; le second celui du rapport entre la structure sociale de Twitch et celle de l'espace social . Je m'intéresse autrement dit ici à la structuration communautaire de Twitch telle qu'elle dérive des viewers appréhendés d'une part comme joueurs et spectateurs de jeux vidéo partageant une culture

⁴⁶ Ces slogans sont extraits de la page de présentation de Twitch [<https://www.twitch.tv/p/fr-fr/about/>]

vidéoludique partagée, et, d'autre part, comme une population sociale reliée – malgré son hétérogénéité sociodémographique – par des changements de l'espace social capitaliste. Dans les deux cas, le questionnement sera double, portant à la fois sur le lien social à l'échelle de la plateforme entière (existe-t-il une « communauté Twitch » correspondant à une population des viewers en général ?) et à l'échelle intra-plateforme (comment se structurent chacune des communautés particulières des chaînes ?).

I. Twitch, jeu vidéo et lien social : d'une diaspora de joueurs « en soi » à une « communauté vidéoludique » « pour soi » ?

Le temps des « paniques morales » (Cohen, 1972) associant mécaniquement le jeu vidéo à des pratiques addictives ou violentes (Cover, 2006 ; Mauco, 2011) semble en voie d'être révolu. Désormais volontiers présentés, notamment par les lobbys de l'industrie (SNJV⁴⁷, SELL⁴⁸) (Trémel & Fortin, 2009 ; Berry & *al.*, 2021), comme un formidable moyen de relier des joueurs au-delà des distances physiques et sociales, les mondes virtuels vidéoludiques offriront à toutes et tous des espaces de sociabilités, de jeux identitaires et de conversations « émancipées des corsets et des interdits sociaux qui frappent le registre des interactions dans un cadre oral » (Auray, 2003). Twitch s'inscrit pleinement dans cette célébration d'une socialité par le jeu vidéo et d'une culture vidéoludique démocratisée, en y trouvant là à la fois des ressources discursives et une forme de préfiguration vidéoludique du lien social préexistante à ses communautés. Autrement dit, en tant que plateforme spécialisée dans le streaming de jeux vidéo, Twitch configurerait un lien social vidéoludique déjà partiellement constitué, donnant aux joueurs et aux joueuses un espace de sociabilité par le jeu vidéo-*culture / spectacle*, dérivé des espaces de sociabilité par le jeu vidéo *joué*.

Ce sont là l'intuition et l'hypothèse proposées par de nombreux auteurs des *Games Studies*, insistant – à raison – sur la continuité entre les sociabilités sur Twitch et les sociabilités liées à la pratique du jeu vidéo. Irréductibles à la seule pratique ludique puisqu'englobant les sociabilités (notamment conversationnelles) que génère le jeu joué par d'autres et regardé au sein de différents espaces (des salons d'arcades à l'espace domestique) (Triclot, 2011 ; Blanchet, 2015), les sociabilités vidéoludiques semblent ainsi pleinement pouvoir résumer et expliquer de quelle

⁴⁷ Syndicat National du Jeu Vidéo

⁴⁸ Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir

texture sociale est faite le streaming sur Twitch : « le succès des plateformes de visionnage étonne peut-être moins lorsqu'on les replace à la suite des nombreuses pratiques du 'regarder jouer', motif récurrent des pratiques du jeu vidéo, notamment au sein des fratries et des couples » (Berry & al, 2021, p. 27). Finalement, selon ces auteurs, « la nouveauté de cette pratique du *streaming* témoigne sans doute plus que toute autre chose de la généralisation de la culture du jeu vidéo, une culture où la pratique, le geste et l'aisance occupent une place centrale » (*idem*). C'est cette hypothèse qu'il s'agit de discuter, d'abord en étudiant les pratiques vidéoludiques et les sociabilités des viewers de l'échantillon, puis en analysant les liens concrets qu'elles entretiennent avec leurs usages de la plateforme.

Aussi, apparaît que s'il existe effectivement de fortes continuités entre Twitch et le jeu vidéo⁴⁹, l'analyse empirique vient nuancer la vision d'une simple extension ou reconduction entre les sociabilités que ces deux media constituent. A vrai dire, et à rebours de l'hypothèse précédente, c'est même leur déconnexion qui semble centrale pour comprendre la « nouveauté » du lien social porté par le streaming.

1. Les viewers comme joueurs. Identification et différenciation des par les pratiques vidéoludiques

Si l'on perd beaucoup à ne pas interroger la massification du jeu vidéo et la « ludification des cultures digitales » qu'elle accompagne à une échelle globale (Frissen *et al*, 2015), force est de constater que l'utilisation courante d'une définition floue du jeu vidéo conduit à une surestimation et une réification du phénomène, invitant en réaction à insister d'abord sur la diversité des pratiques vidéoludiques dans l'espace social (Ter Minassian & al, 2017). Lorsque l'on affirme que 71% des français jouent à des jeux vidéo en 2020, c'est donc en un sens très extensif. En agrégeant sous le label « jeu vidéo » des jeux aussi divers que les MMORPG et le *Scrabble* en ligne par exemple, de nombreux rapports produits de l'industrie construisent artificiellement une population générale de joueurs et de joueuses masquant la profonde variété des pratiques selon les contextes de jeu et les catégories sociales (Rufat & al, 2014 ; Ter Minassian & al, 2017). Toutes les enquêtes le montrent : le jeu vidéo s'est largement diffusé dans l'espace social, mais en reconduisant les différences sociales en différences de pratiques vidéoludiques, que celles-ci soient entre les

⁴⁹ Pour une présentation visuelle des jeux vidéo dont le titre est cité dans la thèse, je renvoie à l'annexe n°2.

catégories socioprofessionnelles, entre les genres ou encore entre les âges (Donnat, 2009 ; Octobre & al ; 2010 ; Rufat & al, 2014 ; Lombardo & Wolff, 2020).

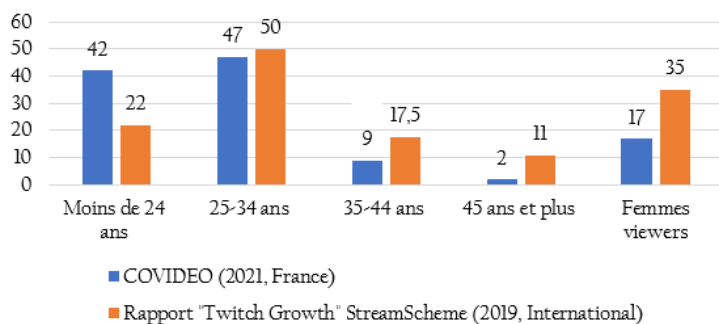
Aussi, plutôt que d'étudier les pratiques du jeu vidéo des viewers de Twitch pour elles-mêmes, je m'appuie sur cette propriété épistémologique qu'a le jeu vidéo de différencier des sous-groupes de joueurs et de joueuses au sein d'une population échantillonnée extrêmement diversifiée, afin d'en faire ici un outil d'identification sociale du « commun vidéoludique » des viewers. L'objectif n'est pas de partir des caractéristiques sociodémographiques de la population des utilisateurs de Twitch pour en venir à leur pratiques vidéoludiques différenciées, mais de faire le chemin inverse : commencer par étudier ces dernières pour mieux resituer socialement l'ensemble des viewers qui en sont à l'origine, faire ressortir leurs caractéristiques communes et caractériser l'échantillon.

Rappelons cependant que ce dernier ne prétend pas à la représentativité : la méthode d'échantillonnage non aléatoire génère nécessairement des biais, dont le premier est en ce cas celui d'une surreprésentation des viewers suivant des chaînes étiquetées « à gauche » et streamant sur des jeux dont le public est plus vieux que pour d'autres. Notamment, seuls 4,5% (n=149) des viewers de l'échantillon ont accédé au questionnaire via des chaînes de streamers ayant diffusé régulièrement (en tant que premier ou deuxième contenu principalement streamé) le jeu Fortnite sur la période d'un an avant l'enquête. Or, ce jeu est à la fois parmi le top 3 des jeux les plus visionnés mensuellement sur Twitch sur cette même période (source : *sullygnome.com*) et concerne aussi, du moins dans les discours et ma pratique du terrain (je n'ai pas de statistiques pour le démontrer formellement), une population de viewers plus jeunes que les autres, peu représentés dans l'échantillon (seuls 8% (n=267) des enquêtés de la base ont moins de 18 ans). Le fait que les viewers ne soient pas cantonnés dans leur visionnage à la seule chaîne du streamer ou de la streameuse par laquelle ils ont accédé au questionnaire permet néanmoins d'assurer la présence d'une variété de profils d'usagers de streams variés.

De même, il est ne m'est pas possible de comparer de façon satisfaisante l'échantillon avec les rares données disponibles sur le public de la plateforme, celle-ci provenant d'entreprises de marketing privées dont les méthodes d'échantillonnages ne sont malheureusement pas disponibles. Les données les plus précises (dont la qualité n'est cependant pas vérifiable) auquel j'ai pu accéder

portent sur l'année 2019 et l'ensemble international de la plateforme⁵⁰. Elles font état d'une répartition en termes de genre et d'âge que l'on peut comparer, dans un seul but illustratif compte tenu de tous les écarts existants entre les enquêtes, à celle constatée par l'enquête COVIDEO :

Graphique - Sociodémographie de l'échantillon comparée à celle d'un rapport privé (%)



a) Des pratiques vidéoludiques marquées d'une population jeune, « gamer » et masculine

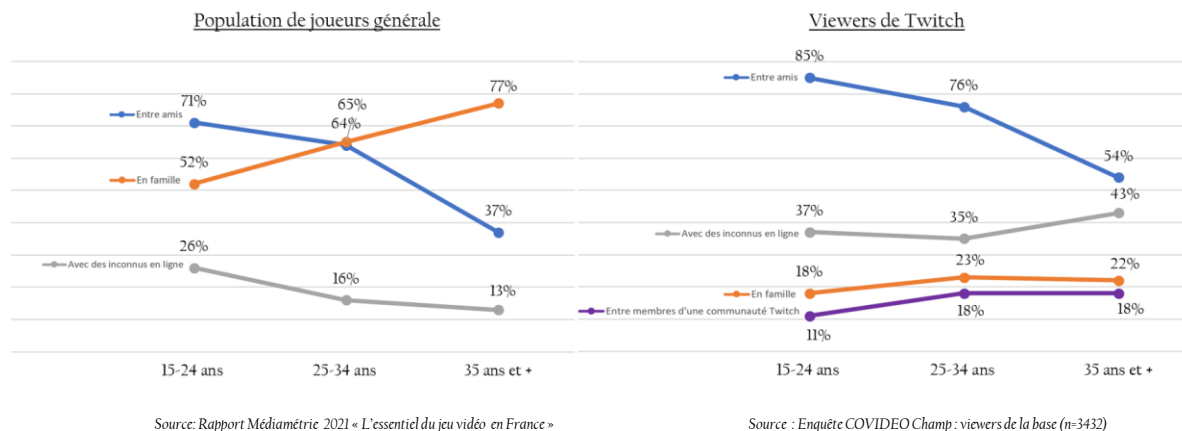
Par rapport à la population globale des joueurs et des joueuses, celle des viewers échantillonnée est quasiment intégralement constituée de joueurs « réguliers », c'est-à-dire jouant au moins une heure par semaine (99% vs 49% (Rapport SELL 2020) en population générale) : ils sont 77% à jouer plus de 12 heures et 13% à jouer plus de 40 heures de façon hebdomadaire lors de l'enquête (Tab. 1) Son taux de pratique du jeu en multijoueur est également bien plus élevé (89% vs 35%⁵¹), tandis que les cercles sociaux mobilisés pour ce jeu à plusieurs ne le sont pas dans les mêmes proportions chez les viewers enquêtés, et ce, quelle que soit leur tranche d'âge (Graph. 1). Si la mobilisation du cercle amical connaît le même recul avec l'âge chez ces viewers que dans la population générale, celui-ci reste le plus mobilisé et dans des proportions plus élevées. Les viewers enquêtés ne connaissent en outre pas la forte croissance du multijoueur en famille avec l'âge autrement constaté chez les autres joueurs, et compensent celle-ci par un recours croissant à des partenaires de jeux rencontrés en ligne, que ceux-ci soient des inconnus via les serveurs des jeux (35% pour les 25-34 ans) ou d'autres membres d'une communauté Twitch (18% pour la même tranche d'âge). Cette faiblesse des sociabilités vidéoludiques familiales et cette importance conjointe des sociabilités vidéoludiques amicales et connectées chez les viewers sont alors l'indice d'une population « hyperconnectée » (Quan-Haase & Wellman, 2006) perpétuant jusqu'à l'âge adulte

⁵⁰ Source : Rapport "Twitch Growth 2019 vs 2020" de entreprise *Stream Scheme*, disponible à l'adresse : [https://www.streamscheme.com/twitch-statistics/]

⁵¹ Rapport SELL/Médiamétrie « Les français et le jeu vidéo », 2020.

l'investissement dans le medium comme vecteur d'autonomisation de l'univers familial « astreint », qui ailleurs marque surtout la pratique des adolescents (Coavoux & Gerber, 2015).

GRAPHIQUE 1 – Comparaison des cercles sociaux mobilisés pour la pratique du multijoueur selon l'âge



Concernant les types de jeux joués, il apparaît que les viewers de plus de 18 ans de la base (n=3188) ne jouent quasiment pas aux trois genres de jeux les plus cités par leurs homologues dans la population générale, à savoir les jeux de patience, de lettres/chiffres et de *puzzle* (Ter Minassian & al, 2021). Ils sont au contraire, plus nombreux à jouer à des *RPG* (« Jeux de rôles ») (66% vs 25%), des *MOBA* (« Arènes de bataille en ligne multijoueur ») (34% vs 4 %) et à des jeux de stratégie (31% vs 4%). Le type de jeu auxquels ils jouent le moins est le genre *Party Game* (« jeux de soirées ») (10%). S'éloignant ainsi des jeux dits « casual », catégorie indigène qualifiant les jeux « grands publics », axés sur l'accessibilité et s'opposant aux jeux dit « hardcores » censés, eux, être réservés à une élite de joueurs compétents et tournés vers les performances, ils déploient un investissement important dans des jeux supposant, à la manière des *MMORPG* (« Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur ») (Boutet, 2012), un engagement régulier et exigeant. Ce degré général d'investissement élevé dans la pratique est également objectivé par la proportion des viewers ayant une approche « complétionniste » (Lefloic Lebel, 2018) du jeu vidéo – 62% « cherche[nt] à finir les jeux à 100% » (Tab. 1) – et par celle des viewers déclarant jouer « pour rendre [son] personnage [avatar de jeu] de plus en plus puissant (*level up*, *farming*⁵² etc.) » (27%).

⁵² Le *level-up* signifie le fait de faire passer son personnage à un niveau supérieur, augmentant par-là ses capacités. Le *farming* consiste à combattre en boucle des ennemis non joueurs afin d'accumuler des points d'expérience (souvent nécessaire au level-up) ou des objets (« *loots* ») utiles à la poursuite du jeu

En lien avec ce rapport d'exigence et de performances, on retrouve régulièrement citée dans la base la motivation agonistique et compétitive du jeu pour « être bien classé, pour le challenge » (29%) (Tab.2), tandis qu'en population générale, seuls 20% des joueurs déclarent que le jeu vidéo est un moyen « de se mesurer à d'autres joueurs »⁵³. La compétition par le jeu vidéo n'est pas que directement effectuée par les viewers, elle est aussi beaucoup regardée au travers de la scène e-sportive : si seulement 9% des internautes âgés de plus de 15 ans consomment des retranscriptions de compétitions d'eSport⁵⁴, 63% des viewers en ont déjà visionné au moins une fois. Toutes ces caractéristiques de la pratique vidéoludique et du rapport au jeu vidéo comme moyen compétitif de confrontation, de mise à l'épreuve, d'objectivation de compétences et de gains de performances renseignent dès à présent sur le caractère genré de la population de Twitch. Ces pratiques relèvent en effet pleinement d'une séparation symbolique entre les « vrais gamers » compétents et les autres illégitimes, séparation recoupant une différence de genre excluant les femmes (Lignon, 2013 ; Coavoux, 2019) et relevant des stéréotypes qui lient le jeu vidéo légitime à une masculinité « gamer » (Paaßen *et al.*, 2016) et « technophile » (Kendall, 2002).

La représentativité du matériel de jeu utilisé par les viewers enquêtés par rapport aux autres joueurs est, quant à lui, à la fois un autre moyen de constater l'importance de l'investissement quotidien dans le medium et un indicateur socioprofessionnel. Les viewers jouent beaucoup moins que les autres sur *smartphone*, sur tablette ou sur des consoles de salons, et davantage sur des ordinateurs « gamers » (conçus et vendus explicitement pour la pratique vidéoludique) (Graph. 2) : leurs pratiques et les types de jeux auxquels ils jouent exigent non seulement un matériel performant, mais aussi un fort investissement temporel s'accommodant mal de supports informatiques génériques davantage adaptés à une pratique du jeu vidéo « interstitielle », dans les temps morts de l'activité productive (Boutet, 2011) ou dans les transports (Ter Minassian & Boutet, 2015). De plus, la forte proportion de viewers jouant sur des ordinateurs gamers (70%) coûteux (1 500 euros en moyenne et jusqu'à 30 000 euros dans mon échantillon) signale une proportion non négligeable de cadres et de professions intellectuelles supérieures dans la base,

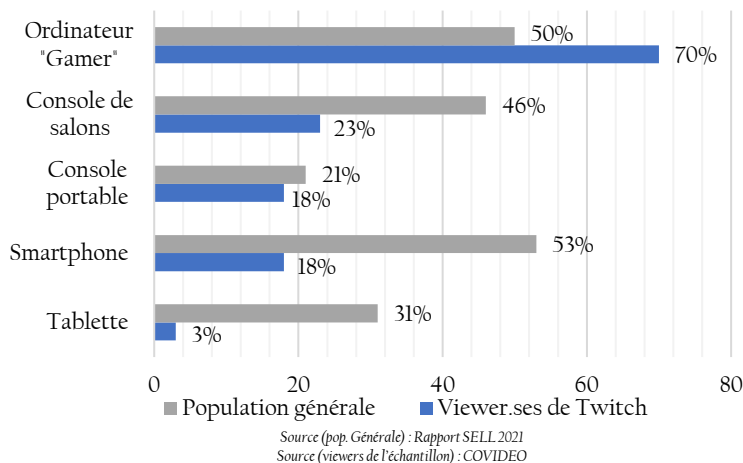
(équipements notamment). Cette pratique est typique du jeu vidéo comme « mise au travail » du joueur pour accumuler des « richesses digitales » (Bonhomme, 2019).

⁵³ Rapport CNC et IFOP précité.

⁵⁴ France ESport/Médiamétrie, rapport « Baromètre France ESports – Résultats de l'édition 2020 », 2020.

globalement plus nombreux à jouer sur ordinateur que les catégories moins élevées hiérarchiquement comme les ouvriers (Ter Minassian & al, 2021).

GRAPHIQUE 2 – Matériel de jeu des viewers de Twitch & de la population globale des joueurs

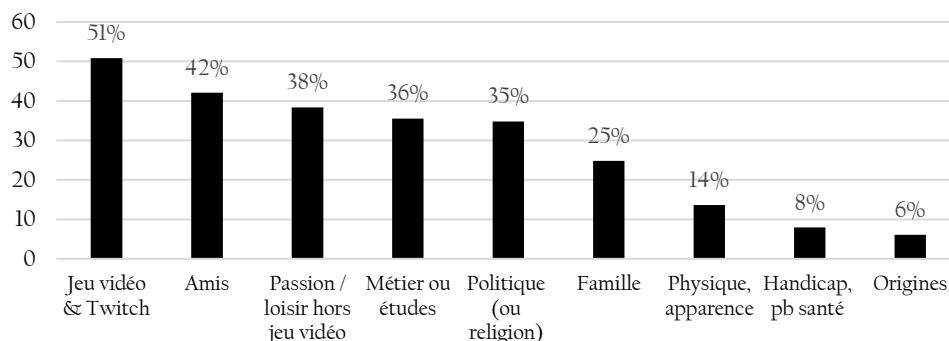


Enfin, les caractéristiques des viewers comme joueurs montrent l'importance qu'a pour eux le jeu vidéo entendu comme culture support d'expression identitaire. Dans un ordre symbolique d'autoreprésentation subjective, le jeu vidéo apparaît ainsi dans la première réponse donnée à la question « parmi les thèmes suivants, quels sont ceux qui vous correspondent le mieux ; qui permettent le mieux de dire qui vous êtes ?⁵⁵ » (Graph. 3). Si cette variable n'a en elle-même qu'une fonction évocatrice, elle gagne en densité lorsqu'elle est mise en regard d'autres variables plus objectives allant également dans le sens d'une population de viewers s'identifiant comme « gamers ». 76% ont débuté leur « carrière vidéoludique » (Coavoux, 2010) pendant l'enfance, 20% vont jusqu'à moins jouer à des « grosses productions » vidéoludiques massifiées qu'à des jeux de la scène indépendante – marquant une conception du jeu vidéo comme œuvre artistique et une tendance, que j'ai retrouvée lors de mes entretiens, à le légitimer en tant que tel auprès des profanes (Gerber, 2015) – et ils ne sont que 22% à ne pas posséder d'objets dérivés d'univers vidéoludiques (Tab 1). Tous ces indices invitent à explorer la centralité de la dimension identitaire du jeu vidéo chez les viewers de Twitch ; dimension synthétisant beaucoup des autres caractéristiques

⁵⁵ J'ai repris cette question, sa formulation et celle des autres variables proposés, de l'enquête « Histoire de vie » de l'INSEE (version 2003, question « Z1 » du questionnaire).

vidéoludiques des enquêtés et faisant à bien des égards le pont entre l'identité de soi comme joueur et l'identité numérique exposée aux autres sur Twitch.

GRAPHIQUE 3 – Critères d'auto-identification déclarés par les viewers



Source : COVIDEO

Si l'on devait trouver deux adjectifs sociodémographiques afin de qualifier la population de l'échantillon dans son ensemble à partir de l'étude des pratiques du jeu vidéo, il faudrait en somme dire que Twitch semble rassembler une population jeune et masculine. Or, si la base est en effet globalement constituée d'hommes et de personnes de moins de 30 ans⁵⁶, elle comprend cependant un nombre non négligeable de femmes – 17% de vieweuses et 14% de streameuses⁵⁷ -, de personnes non binaires – 3% chez les viewer.ses – et de viewers plus âgés que ce que l'on pourrait penser au regard de leurs usages du jeu vidéo précédemment exposés. Ils sont 52% à avoir plus de 25 ans et 21% à avoir plus de 30 ans. Il existe même 4% de viewers de plus de 40 ans, appartenant à des générations ayant connue la domestication des jeux vidéo en France dès les années 1980 (Triclot, 2011). Aller plus loin dans l'exploration des liens entre le jeu vidéo et Twitch implique dès lors une approche plus nuancée, attentive aux reconstructions fines des différences sociales que porte le jeu vidéo chez les viewers.

⁵⁶ L'âge étant un marqueur de position dans le cycle de vie, on retrouve logiquement chez les viewers également une forte proportion d'élèves ou étudiants (40%), de personnes sans revenus propres (24%) et d'individus habitant chez leurs parents (37%) ou en colocation (7%) (Tab.).

⁵⁷ A l'échelle internationale, la population féminine de Twitch est encore plus importante et en forte croissance : en 2017, elle était de 18,5% pour passer à 35% en 2019. La scène française de la plateforme apparaît donc particulièrement genrée. Source : Site Statista, [<https://fr.statista.com/themes/9206/twitch/#dossierKeyfigures>]

TABLEAU 1 – Caractéristiques des viewers de Twitch comme joueurs

	Effectif	Proportion
Temps hebdomadaire passé à jouer à des jeux vidéo		
Moins d'une heure	68	2%
1 – 4 heures	389	11%
5 – 12 heures	679	20%
13 – 25 heures	1 062	31%
25 – 40 heures	772	21%
Plus de 40 heures	458	13%
Âge au début de la pratique du jeu vidéo		
Pendant l'enfance (moins de 10 ans)	2631	76%
Pendant l'adolescence (10-18 ans)	750	22%
Après l'adolescence (plus de 18 ans)	55	2%
Jeu vidéo et pratiques « complétionnistes »		
Fait collection de jeux vidéo	936	34%
Cherche à finir les jeux à 100%	1 705	62%
Budget annuel pour l'achat de jeux vidéo		
0-50 euros	398	14%
50-100 euros	585	21%
100-200 euros	787	28%
200-500 euros	648	24%
Plus de 500 euros	401	14%
Possession de produits dérivés de l'univers de jeu(x)		
Non	606	22%
« Oui, un seul »	602	22%
« Oui, quelques-uns »	1 400	51%
« Oui, beaucoup »	145	5%

Source : COVIDEO

b) Des différences sociales aux différences vidéoludiques entre les viewers

Les variables sociodémographiques de différenciation des pratiques vidéoludiques qui ressortent sont les mêmes qu'en population générale : le genre, l'âge⁵⁸ et la catégorie socioprofessionnelle des viewers impliquent des variations importantes en termes de temps hebdomadaire passé à jouer, de types de jeux joués ou encore de motivations au jeu déclarées. Je retrouve ici beaucoup de résultats déjà établis par ailleurs (Donnat, 2009 ; Octobre & al, 2010 ; Lombardo & Wolff, 2020 ; Ter Minassian & al, 2021) et me contente d'en restituer les grandes lignes, afin de nuancer l'homogénéité vidéoludique de la population exposée précédemment.

Concernant d'abord le genre des viewers, il apparaît qu'il est surtout structurant du temps de jeu, des types de jeux joués, des motivations à jouer et des cercles sociaux mobilisés pour le

⁵⁸ Je me contente ici de saisir ses effets en analysant simplement les spécificités de la catégories des élèves et des étudiants, la plus jeune de l'échantillon.

multijoueur (Tab. 2). Les femmes jouent globalement moins que les hommes : elles sont sous-représentée dans l'ensemble des viewers jouant 20 à 40 heures hebdomadaires (29% vs 37%) et dans celui de ceux jouant plus de 40 heures (8% vs 13%). Elles sont au contraire sur-représentées parmi les viewers jouant moins de 7 heures (25% vs 15%) et de 7 à 20 heures (38% vs 35%). Si le RPG ne semble pas en lui-même un type de jeu genré chez les viewers (il faudrait sûrement raffiner avec une approche non typologique, par titres de jeux, pour voir apparaître des différences), les jeux de stratégie, les jeux d'action et surtout les MOBA sont plus masculins ; tandis que les jeux d'aventure et de Party Gaming – étiquetés plus « casual » - sont plus féminins. De façon cohérente avec les résultats précédents et la séparation de genre au principe de la définition masculinise de l'identité gamer, les femmes sont sur-représentées dans les ensembles de viewers déclarant jouer pour « exprimer sa créativité » (37% vs 22%), « pour découvrir une histoire, s'immerger dans un univers » (82% vs 67%), et sont sous-représentés dans ceux déclarant jouer « pour être bien classé, pour le challenge » (10% vs 29%) et « pour rendre son personnage de plus en plus puissant » (22% vs 27%). On retrouve, transfiguré en différences vidéoludiques, l'opposition de genre plus générale entre un rapport aux loisirs comme esthétique et épanouissant associé au féminin et un rapport aux loisirs comme compétitif et axé sur la performance associé au pôle masculin (Lignon, 2013).

Enfin, concernant les sociabilités vidéoludiques des viewers, les femmes jouent moins que les hommes en multijoueur, étant sur-représentées dans l'ensemble des viewers ne jouant pas à plusieurs (15% vs 10%). Lorsqu'elles le font, elles mobilisent alors davantage le cercle familial que les hommes. Etant sur-représentées dans l'ensemble des viewers habitant en couple (23% vs 20%) et sous-représentées dans celui des viewers habitant chez leurs parents (33% vs 38%), on peut conjecturer qu'elles jouent alors davantage avec leur conjoint.e qu'avec leurs parents ou fratrie au sein de ce cercle. Jouant moins que les hommes avec des amis – du IRL (*in real life*, connus hors écran) (61% vs 74%) ou connus que dans les jeux (32% vs 37%) –, et davantage qu'eux avec d'autres membres d'une communauté Twitch (16% vs 12,5%), elles invitent aussi à considérer le rôle de compensation que semble avoir les sociabilités de la plateforme face aux différences vidéoludiques de genres constatées en dehors de celle-ci.

TABLEAU 2 – Tableaux croisés : répartitions genrées des viewers selon leurs pratiques vidéoludiques (en %)

	Hommes	Femmes	Total (lignes)
Temps de jeu hebdomadaire			
Moins de 7 heures	13	25	15
7 à 20 heures	34	38	35
20 à 40 heures	38	29	37
Plus de 40 heures	14	8	13
Types de jeux joués			
RPG (jeux de rôles)	66	64	66
Action	42	19	38
MOBA (ex : <i>League of Legends</i>)	38	15	34
Aventure	28	51	32
Stratégie	33	21	31
Party Gaming	9	15	10
Scène principale des jeux joués			
« Davantage à des jeux indépendants qu'à des AAA »	19	23	20
Cercles pour multijoueur			
Amis connus "IRL"	74	61	72
Amis connus "que dans le jeu"	37	32	36
Inconnus en ligne	36	27	34
Famille	17	28	18
Ne joue pas en multijoueur	9	15	10
Motivations de jeu déclarées			
« Pour découvrir une histoire, s'immerger dans un univers »	63	82	67
« Pour sociabiliser, retrouver des amis sur le jeu »	32	23	30
« Pour être bien classé, pour le challenge »	34	10	29
« Pour rendre son personnage de plus en plus puissant (<i>level up, farming</i>) »	29	22	27
« Pour exprimer sa créativité »	18	37	22

Source : COVIDEO

Si les viewers de Twitch déploient des pratiques vidéoludiques très homogènes au regard de leur catégorie socioprofessionnelle respective – la PCS n'a notamment pas vraiment d'influence sur le temps de jeu -, quelques écarts significatifs existent cependant (Tab. 3). Concernant le type de jeux joués, mis à part une forte sous-représentation des cadres et des professions intellectuelles supérieures dans l'ensemble des joueurs de MOBA (23% vs 34%), une sous-représentation des ouvriers et employés dans celui des joueurs d'action-aventure (27% vs 32%) et une sur-représentation des professions intermédiaires dans celui des joueurs de RPG (75% vs 66%), les écarts restent faibles. La population qui ressort est surtout celle des élèves et étudiants, recoupant avant tout une différence de position dans le cycle de vie par rapport aux autres catégories. Ils jouent moins que les autres aux RPG, au jeu d'action-aventure et aux jeux de stratégie, mais davantage aux MOBA. Conséquemment, ils sont sur-représentés dans l'ensemble déclarant jouer « pour être bien classé, pour le challenge » (39% vs 29%), à l'inverse des autres catégories qui y

sont toutes sous-représentées. Ils sont aussi les seuls à être sur-représentés dans l'ensemble déclarant jouer « pour sociabiliser, retrouver des amis sur le jeu » (33% vs 30%), alors que ce sont les ouvriers et les employés qui déclarent le moins cette modalité (25% vs 30%).

TABLEAU 3 – Tableaux croisés : répartitions des PCS des viewers selon leurs pratiques vidéoludiques (en %)

	Elèves ou étudiants	Ouvriers, Employés	Prof. Interm.	Cadres,Prof. int.sup.	Total (lignes)
Temps de jeu hebdomadaire					
Moins de 7 heures	15	13	18	16	15
7 à 20 heures	35	37	35	36	35
20 à 40 heures	37	37	35	34	37
Plus de 40 heures	13	14	13	15	13
Types de jeux joués					
RPG (jeux de rôles)	58	73	75	69	66
MOBA (ex : <i>League of Legends</i>)	45	31	25	23	34
Action-Aventure	29	27	35	35	32
Stratégie	27	34	34	33	30
Party Gaming	10	10	6	11	10
Scène principale des jeux joués					
« Davantage à des jeux indépendants qu'à des AAA »	18	20	19	24	20
Motivations à jouer déclarées					
« Pour découvrir une histoire, s'immerger dans un univers »	60	68	70	73	67
« Pour sociabiliser, retrouver des amis sur le jeu »	33	25	28	29	30
« Pour être bien classé, pour le challenge »	39	24	26	19	29
« Pour rendre son personnage de plus en plus puissant (<i>level up, farming</i> etc.) »	26	33	29	24	27
« Pour exprimer sa créativité (<i>inventer un personnage, une histoire, construire des choses</i>) »	17	29	21	25	22
Pratiques du jeu vidéo comme culture transmédiatique					
A « beaucoup » d'objets dérivés d'univers vidéoludiques	18	22	22	26	22
Pratiques complétionnistes					
Fait collection de jeux	31	40	37	36	34
« Cherche à finir les jeux à 100%, à obtenir tous les 'trophées' »	63	61	65	58	62

Source : COVIDEO

2. L'intrication nuancée des pratiques vidéoludiques et des usages de Twitch

Si les viewers sont ainsi des joueurs, utilisent-ils pour autant Twitch directement pour regarder des parties du jeu vidéo ? Autrement dit, peut-on valider l'hypothèse d'une continuité entre la consommation du spectacle de jeux vidéo joués par d'autres telle que l'on peut la retrouver dans l'espace domestique ou à l'époque des salons d'arcades, et la consommation de streams ? Dans le même ordre d'idées, peut-on – comme l'exprime certains observateurs peu enclins à reconnaître

une réelle spécificité au streaming – dire que Twitch ne serait au jeu vidéo que ce que la télévision sportive en direct est au football par exemple : un simple médium de retranscription du spectacle d'une pratique partagée par des amateurs ? En somme, est-on en droit de faire de Twitch une plateforme dont les usages seraient surdéterminés par le caractère vidéoludique de ses streams ? Sans même insister sur l'importance croissante des streams non vidéoludiques et sur le fait que la première catégorie de contenu regardée sur Twitch soit celle du « *Just Chatting* »⁵⁹ - regroupant précisément les streams où les streamers ne jouent à aucun jeu mais parlent simplement face caméra ou réagissent à des vidéos - toute association mécanique entre le jeu vidéo comme spectacle et Twitch est fortement mise à mal par la statistique suivante : au total, seuls 5% des viewers déclarent regarder des streams « davantage pour le jeu joué que pour le streamer » (Graph. 4), proportion ne connaissant quasiment aucune variations au sein de la population⁶⁰ (Tab. 4, 5, 6).

La spécificité de la consommation de streams sur Twitch réside donc ailleurs : les viewers n'utilisent pas tant Twitch pour les parties de jeu vidéo diffusées, mais avant tout pour les streamers qui s'y mettent à l'écran. Le jeu vidéo apparaît important surtout en ce qu'il fournit aux streamers un système d'interactions ludiques leur permettant d'objectiver leur « personnalité » aux yeux du public, et d'engager des interactions sociales sur cette base. Cela ne signifie donc pas que le type de jeux streamés n'a pas d'influence sur le choix de regarder tel streamer plutôt que tel autre, mais simplement que cette influence n'est qu'un déterminant parmi d'autres - et vraisemblablement pas le plus important à une échelle fine d'appariement entre les viewers et les différentes chaînes. En comparaison des 5% précédents, les viewers sont ainsi 53% à déclarer visionner des streams « davantage pour le streamer que pour le jeu joué » (Graph. 4).

⁵⁹ Entre novembre 2021 et novembre 2022, cette catégorie a en effet généré 185 millions d'heures de visionnage sur la scène française, loin devant le jeu le plus regardé sur la plateforme (*League of Legends*, qui a lui généré 150 millions d'heures de visionnage). Source : Site Sullygnome.com [<https://sullygnome.com/games/365/watched?language=fr>].

⁶⁰ Le spécificité des viewers de plus de 40 ans, les plus sur-représentés dans cet ensemble (9% vs 5%) est alors lié à un effet de génération : les entretiens font apparaître à la fois un fort investissement dans la pratique du jeu vidéo suite à des ruptures biographiques tardives chez cette population, et un sentiment de décalage avec la génération des streamers qui ne « parlent » ni ne « réagissent » comme eux.

La définition même de ce qu'est le streaming et la conception du lien social sur Twitch qui en découle doivent être orientés par ce résultat⁶¹. C'est précisément cette raison qui justifie selon moi une approche décalée par rapport à celle qu'inviterait à développer une sociologie relevant des seules *Games Studies*. La construction streamée de l'identité numérique des vidéastes sur la plateforme, si elle s'entremêle avec la dimension culturelle, biographique et identitaire du jeu vidéo, est irréductible à ce dernier et doit être l'objet premier d'une sociologie du streaming visant à comprendre l'activité et ses implications socio-économiques. Cela suppose, autrement dit, de se concentrer surtout sur la construction des subjectivités que configure Twitch, et ce en développant une sociologie narrative du streaming, attentive à d'autres déterminants que ceux présidant à la seule pratique du jeu vidéo sur internet.

a) *Des rapports entre la pratique du jeu vidéo et Twitch différenciés selon l'âge, le genre et les PCS*

Si pour une majorité de viewers, le streaming n'est ainsi pas directement consommé pour avoir accès au spectacle des jeux en eux-mêmes mais davantage à celui de la personne du streamer y jouant (ce qui le différencie notamment des vidéos de *walkthrough* ou les *machinimas*⁶²), les usages de Twitch demeurent entremêlés avec la pratique vidéoludique de ses viewers. La plateforme est en effet utilisée par beaucoup comme un médium d'accompagnement de la pratique du jeu vidéo, prenant place dans les routines vidéoludiques et leur offrant une continuité trans-médiatique. Cet accompagnement s'effectue alors sous plusieurs modalités et avec plus ou moins d'intensité, recoupant là encore des différences sociales de genre, d'âge et de catégories socioprofessionnelles.

Twitch peut d'abord accompagner les pratiques du jeu vidéo à titre prospectif. D'une façon générale, les viewers regardent autant des streams sur des jeux auxquels ils jouent pendant la même période, que des streams sur des jeux auxquels ils n'ont encore jamais joué (64% vs 64%) (Tab 4,5, 6). Cette déconnexion entre la pratique ludique du jeu vidéo et le contenu des streams

⁶¹ Il en va de même pour l'idée de l'espace conversationnel de Twitch comme une extension de la scène conversationnelle liée à la pratique du jeu vidéo dans le cadre domestique (Boutet, Ter Minassian & Triclot, 2020) : seulement 19% des viewers déclarent « discut[er] de jeux vidéo » sur Twitch (Tab. 4), un chiffre à peine plus élevé que celui des 17% déclarant y « discut[er] de sujets politiques » (Source : Covideo).

⁶² Les vidéos de *walkthrough*, nombreuses sur YouTube notamment, consistent en la diffusion de l'intégralité du déroulement d'une partie de jeu, montrant l'histoire de ce dernier et pouvant avoir vocation de tutoriel à destination d'autres joueurs. Quant à eux, les *machinimas* sont des détournements amateurs d'enregistrement de sessions de jeu afin de réaliser des films d'animation (Barnabé, 2015).

visionnés concerne alors surtout les femmes et les viewers de plus de 25 ans. Les premières sont en effet à la fois fortement sous-représentées dans l'ensemble des viewers suivant des streams sur des « jeux auxquels [ils] joue[ent] en ce moment » (52% vs 64%) et sur-représenté dans celui regardant des streams sur « des nouveaux jeux » (71% vs 64%) (Tab. 4). Il en va de même pour les viewers de plus de 25 ans, sous et sur-représentés dans les mêmes ensemble (Tab. 5). La PCS ne semble quant à elle pas vraiment déterminer la propension à cette déconnexion (Tab. 6). Visionner des streams sur de nouveaux jeux peut dès lors éventuellement amener ces viewers à les acheter pour y jouer eux-mêmes, l'utilisation de Twitch rétroagissant alors sur leurs propres pratiques vidéoludique. Les viewers étant en majorité, comme vu précédemment, des joueurs réguliers amateurs du medium, ils apparaissent comme des consommateurs « éclairés » en la matière : 92% se renseignent sur la qualité des jeux avant de les acheter (47% le faisant « souvent » ou « très souvent »). Or, les viewers – et particulièrement les femmes - font aussi majoritairement davantage confiance aux streamers qu'aux autres sources d'information (presse spécialisée, youtubeurs, concepteurs des jeux) pour se renseigner sur la qualité de ces jeux (61% en général ; 71% pour les femmes), exprimant un rapport de confiance particulièrement fort avec les vidéastes, maximisant la performativité du travail « d'influence » marketing de ces derniers. Cette force prospective de la plateforme explique ainsi l'existence des nombreuses « opés » - campagnes promotionnelles - que lancent les éditeurs de jeux en rémunérant les streamers pour jouer et présenter leur jeu au public.

TABLEAU 4 – Tableaux croisés : répartition des hommes et des femmes selon les intrusions de la pratique du jeu vidéo et de l'utilisation de Twitch (en %)

	Hommes	Femmes	Total (lignes)
Visionnage de streams pour le jeu vidéo en lui-même			
Regarde des streams 'davantage pour le jeu joué que pour le streamer'	6	5	5
Rapport entre jeux joués et jeux regardés sur Twitch			
Regarde streams sur « des jeux auxquels je joue en ce moment »	67	52	64
Regarde streams sur « des jeux auxquels j'ai joué dans le passé »	52	44	51
Regarde streams sur des « nouveaux jeux »	62	71	64
Ne joue plus beaucoup et Twitch "pour garder contact avec cet univers"	12	13	12
Utilise Twitch pendant la pratique du jeu	65	57	64
Fait le plus confiance aux streamers pour info. qualité d'un jeu (vs presse spécialisée, youtubeurs ou concepteurs du jeu)	59	73	61
Jeu vidéo & sociabilités via Twitch			
Joue avec d'autres membres d'une "communauté" Twitch	12,5	16	13

Source : COVIDEO

Twitch peut ensuite accompagner les pratiques vidéoludiques à titre rétrospectif, voire « nostalgique ». La moitié des viewers y regardent des streams sur des jeux auxquels ils ont joué dans le passé, 13% ne jouent plus autant qu'avant et déclarent regarder Twitch « pour garder

contact avec cet univers [du jeu vidéo] » (Tab. 4, 5, 6). Si l'âge et les positionnements dans le cycle de vie ont évidemment une influence sur ce type d'accompagnement (les 30-40 ans étant sur-représenté dans les deux ensembles d'usages précédent), celle-ci est légère en comparaison de la contribution inattendue du genre. Les femmes forment en effet la catégorie la plus sous-représentée de viewers visionnant des streams sur des jeux joués dans le passé (44% vs 51%)., invitant à interroger l'effet générationnel et biographique de Twitch auprès des joueuses, dont l'accès à la pratique légitime du jeu vidéo est encore récent et incertain et qui ne retrouvent donc pas nécessairement leurs jeux d'enfance sur une plateforme très masculine.

TABLEAU 5 – Tableaux croisés : répartition des tranches d'âge de viewers selon les intrusions de la pratique du jeu vidéo et de l'utilisation de Twitch (en %)

	12 à 17	18 à 24	25 à 30	30 à 40	40+	Total (lignes)
Visionnage de streams pour le jeu vidéo en lui-même						
Regarde des streams "davantage pour le jeu joué que pour le streamer"	6	6	5	5	9	5
Rapport entre jeux joués et jeux regardés sur Twitch						
Regarde streams sur «des jeux auxquels je joue en ce moment »	78	69	57	57	62	64
Regarde streams sur «des jeux auxquels j'ai joué dans le passé »	40	51	54	53	47	51
Regarde streams sur des « nouveaux jeux »	45	63	67	70	64	64
Ne joue plus beaucoup et Twitch "pour garder contact avec cet univers [du jeu vidéo]"	12	12	12	14	11	13
Utilise Twitch pendant la pratique du jeu	54	64	63	67	72	64
Fait le plus confiance aux streamers pour info. qualité d'un jeu (vs presse spécialisée, Youtubers ou concepteurs du jeu)	55	64	61	61	58	61
Jeu vidéo & sociabilités via Twitch						
Joue avec d'autres membres d'une "communauté"	13	12	15	15	16	13

Enfin, Twitch peut participer d'un accompagnement direct des pratiques vidéoludiques, lorsque il y a une continuité forte entre les jeux joués par les viewers et les usages de la plateforme. Parmi les 64% de viewers visionnant des streams sur des jeux auxquels ils jouent dans la même période, les hommes, les plus jeunes et les ouvriers ou employés sont alors sur-représentés (Tab. 4, 5, 6). Ces catégories sont aussi sur-représentés dans le sous-ensemble des 5% de viewers regardant Twitch davantage pour les jeux que pour les streamers, formant le groupe pour lequel la nature vidéoludique de la plateforme semble primordial. Les mêmes écarts président, d'une manière cependant moins forte, à la répartition des viewers dans l'ensemble utilisant Twitch pendant la pratique du jeu elle-même (Tab. 5, 6, 7), ensemble dont l'étude fera apparaître l'inscription fine de la plateforme dans la variété sociale des routines vidéoludiques quotidiennes. L'accompagnement direct de la pratique du jeu vidéo par Twitch relève aussi du fait d'y trouver des partenaires de jeu. Or, c'est la relative faiblesse du pourcentage de viewers concernés qui frappe : ils ne sont au total

que 13% a avoir déjà joué « avec d'autres membres d'une communauté Twitch », statistique appelant une nouvelle fois à modérer l'importance du jeu vidéo en lui-même dans les sociabilités communautaires de la plateforme. Phénomène intéressant, la propension à mobiliser des partenaires de jeux via Twitch semble alors aller en sens inverse de celle à mobiliser des partenaires amis par le hors écran. Les catégories respectivement sur et sous-représentés dans ces ensembles sont en effet surtout les femmes et les plus âgés, faisant de Twitch une plateforme de compensation des sociabilités vidéoludiques IRL pour des catégories qui – pour tout un éventail de raisons biographiques – ont moins d'occasion de jeux entre amis que les autres.

TABLEAU 6 – Tableaux croisés : répartition des PCS des viewers selon les intrications de la pratique du jeu vidéo et de l'utilisation de Twitch (en %)

	Elève ou Etud.	Ouvrier, Employé	Prof. Interm.	Cadre, Prof. Int. Sup.	Total (lignes)
Visionnage de streams pour le jeu vidéo en lui-même					
Regarde des streams "davantage pour le jeu joué que pour le streamer"	5	7	8	3	5
Rapport entre jeux joués et jeux regardés sur Twitch					
Regarde streams sur «des jeux auxquels je joue en ce moment »	70	65	59	56	64
Regarde streams sur «des jeux auxquels j'ai joué dans le passé »	49	54	52	53	51
Regarde streams sur des « nouveaux jeux »	58	69	66	67	64
Ne joue plus beaucoup et Twitch "pour garder contact avec cet univers"	12	11	15	13	13
Utilise Twitch pendant la pratique du jeu	60	67	65	65	63
Fait le plus confiance aux streamers pour info. qualité d'un jeu (vs presse spécialisée, youtubeurs ou concepteurs du jeu)	62	59	63	63	61
Jeu vidéo & sociabilités via Twitch					
Joue avec d'autres membres d'une "communauté" Twitch	11	16	13	14	13

Source : enquête COVIDEO

b) L'existence incertaine d'une « communauté » vidéoludique à l'échelle de la plateforme : le cas de la « Pixel War »

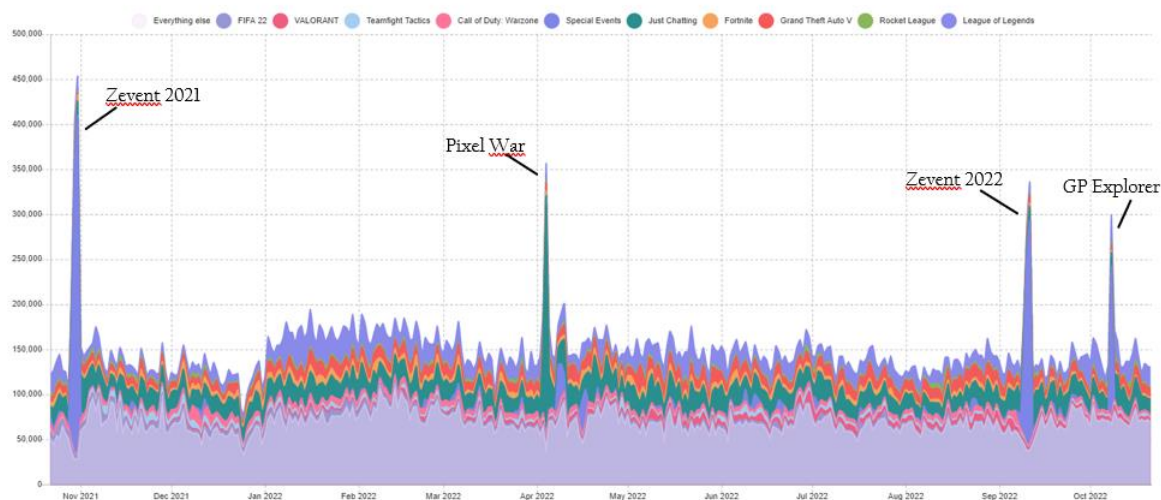
Si le jeu vidéo en lui-même ne semble, suite à cette étude quantitative liminaire, pas aussi important que l'on pourrait penser dans la détermination des usages individuels de Twitch, qu'en est-il à l'échelle de la plateforme ? Nous l'avons vu, les viewers dans leur ensemble sont des joueurs de jeux vidéo fortement engagés dans la pratique. Cette base objective commune permet-elle de faire de la plateforme le catalyseur d'une « communauté » de joueurs et de joueuses reliés, au-delà de chacune des communautés, par une passion vidéoludique commune ? Une communauté virtuelle suppose un espace commun de rencontre, de communication⁶³ et d'interaction, ainsi qu'une « netiquette » (Levy, 1995) soit un ensemble plus ou moins formel de normes régulant

⁶³ J'écarte pour l'instant l'étude de l'existence d'une communauté internationale de viewers, me concentrant uniquement sur ceux participant à des chaînes en langue française.

l'activité du groupe (Berry, 2009). Elle implique aussi un effort d'auto-représentation et le partage d'une culture, que l'on peut définir avec Clifford Geertz comme un ensemble de « systèmes interdépendants de signes interprétables » formant un « contexte, quelque chose à l'intérieur duquel [des évènements sociaux, des comportements, des institutions ou des processus] peuvent être intelligiblement – c'est-à-dire abondamment – décrits » (Geertz, 1973, p. 14).

Sur Twitch, les lieux interactifs support de constructions communautaires sont en premier lieu les chaînes. L'existence d'un lieu de rencontre à l'échelle de Twitch ne peut donc passer que par la synchronisation de toutes ces chaînes individuelles au travers de la diffusion d'un évènement commun. De tels évènements existent bel et bien, sont sources d'expression de références culturelles communes à l'ensemble des viewers et participent d'une temporalité partagée rythmant la vie de la plateforme. Leur étude permet ainsi de répondre à la question sur la nature – vidéoludique ou non – de la communauté de l'ensemble des viewers. Or, il apparaît qu'au sein des quatre plus grands évènements collectifs ayant eu lieu sur la scène française de Twitch – le « Zevent 2021 », la « Pixel War », le « Zevent 2022 » et le « GP Explorer » - la pratique du jeu vidéo en tant que tel apparaît soit en arrière-plan, soit inexistante de la part des streamers. Ces évènements forment pourtant les pics d'audience les plus importants sur Twitch (Graph. 5), et l'étude en particulier de la Pixel War renseigne sur l'identité collective des viewers en général, sur la texture culturelle commune qui la distingue des autres collectifs (sur internet et en dehors).

GRAPHIQUE 5 – Evolution annuelle du nombre moyen de viewers en direct sur l'ensemble des chaînes en langue française de Twitch et en fonction du contenu diffusé



Source : site [SullyGnome](https://sullygnome.com/365?language=fr) [https://sullygnome.com/365?language=fr]

En avril 2022, l'ensemble des streamers les plus importants de la scène française se sont en effet « alliés » en enjoignant leurs viewers respectifs à participer ensemble à une « guerre » virtuelle (ironique), appelée rétroactivement la « Pixel War ». Cette dernière s'est déroulée sur le site Reddit, qui a mis à disposition des internautes une toile blanche sur laquelle chacun pouvait déposer un pixel de couleur toutes les 5 minutes, afin de réaliser des œuvres en pixel art de façon collaborative. Un streamer français majeur – Kamet0 -, s'est alors emparé de l'outil et de son interactivité et a enjoigné (via son stream) ses viewers à réaliser une fresque du logo de son équipe d'eSport sur une parcelle de la toile. Ce « territoire » s'est alors fait « attaqué » par d'autres communautés reddit qui revendiquaient l'endroit. Rapidement, d'autres streamers sont entrés en contact avec Kamet0 et ont décidé de réaliser un drapeau français sur une parcelle plus étendue. A partir de ce moment, et durant deux jours d'affilée, l'ensemble des streamers importants de la plateforme se sont rassemblés et se sont relayés afin d'appeler un maximum de leurs viewers à « défendre » le drapeau et y réaliser des œuvres picturales. Face à des « attaques » de pixels massives ayant vocation à effacer ce « territoire » de la scène française de Twitch provenant des viewers d'autres groupes de streamers (américains et espagnols), une organisation quasi-militaire a été mise en place. Coordonnées par Kamet0, différentes tâches ont été confiées à différents streamers qui d'ordinaire - et compte tenu de la structure réticulaire de la plateforme - ne se côtoient que très rarement. Certains étaient chargés des « relations diplomatiques » avec les autres communautés, cherchant à conclure des « alliances » via le logiciel de discussion Discord pour que celles-ci leur viennent en aide. D'autres devaient « espionner » le stream des streamers espagnols et américains pour prévenir le groupe de l'imminence des vagues d'attaques. D'autres, enfin, avaient pour rôle de mener des « assauts » de viewers sur les territoires « ennemis ».

Cet évènement agonistique a alors montré toute la force d'engagement de la plateforme envers les viewers, dont l'action collective était coordonnée par chacun des streamers, relayant les consignes de Kamet0, rebaptisé « le général » pour l'occasion. Ces viewers déposaient leur pixel toute les cinq minutes sur l'endroit attaqué afin de conserver l'image du drapeau, en étant organisé en quatre groupes selon leur date de naissance (les « teams » « été », « automne », « printemps » et « hiver »). Appelés à faire front commun, ils se répartissaient en outre entre les différentes chaînes en suivant les relais des streamers allant se reposer quelques heures avant de poursuivre au petit matin ou en journée. Menée bien sûr sur le ton du second degré, cette « guerre » symbolique a ainsi été prise très au sérieux par l'ensemble des participants, galvanisés par les streamers et les appels

guerriers (et ironiques) de Kamet0 à « ne rien lâcher » : « on s'en fout on tiendra jusqu'à la mort on dort pas ! Je m'en bas les couilles si vous devez rater l'école demain ou prendre un jour de congé, votre prof comprendra ! ».

Au total, près d'un millions de viewers français uniques se sont ainsi vus mobilisés (au double sens du terme !) et ont participé à l'œuvre collective⁶⁴. Cette dernière a alors surtout été composée d'éléments nationalistes (Drapeau tricolore, Arc de Triomphe, image de Zinedine Zidane, tableau de Delacroix *La Liberté guidant le peuple* etc.). Si le cadrage agonistique et international de l'évènement a sans doute été pour beaucoup dans cette expression nationaliste⁶⁵, il tend tout de même à renseigner sur la question qui nous intéresse ici, à savoir sur l'existence et la nature – vidéoludique ou non – d'une communauté de viewers à l'échelle de l'ensemble de la scène française. Cet événement a en effet reposé sur une forme de performance de promotion du collectif, ayant rassemblé un grand nombre de chaînes et de viewers afin de défendre contre d'autres l'identité du groupe et d'affirmer l'engagement envers lui. Or, c'est surtout l'importance de la communauté nationale – plus que vidéoludique – comme forme de lien social transcendant la séparation entre les communautés de chacune des chaînes qui ressort de cette expérience. Autrement dit, plus que le jeu vidéo (notons tout de même la présence sur le drapeau de références vidéoludiques comme les gemmes vertes du jeu *Dofus*, un « pokémon » ou un personnage du jeu *League of Legends*), c'est l'identité française qui semble faire lien entre les utilisateurs de Twitch, par-delà leurs particularités communautaires locales : une plateforme de divertissement culturel comme Twitch semble fortement dépendante d'une forme de collectivité nationale provenant du hors écran lorsqu'il s'agit d'exprimer symboliquement le collectif dans son ensemble. L'aspect final de la parcelle de pixels française, réalisée collaborativement par un million de viewers coordonnés sur plusieurs jours par les streamers les plus importants, peut finalement être analysé comme un matériau inédit et précieux d'objectivation de l'imaginaire identitaire commun des acteurs de la plateforme (Im. 3) :

⁶⁴ Pour un résumé indigène de cet évènement géopolitique fascinant, je renvoie à la vidéo récapitulative mise en ligne sur la chaîne de Kamet0 (le drapeau français y apparaît à partir de 14 min.) : [<https://www.youtube.com/watch?v=hGagYHTIOIM>]

⁶⁵ Expression qui a été remarqué par la sphère politique, un idéologue nationaliste comme Éric Zemmour ayant par exemple tenter une récupération politique de l'évènement via Twitter.

Image 3 – Résultat final de la toile de la « pixel war », faisant apparaître les œuvres picturales des différentes communautés (celle de la scène française de Twitch se situe en bas à gauche)



II. Le visionnage de Twitch : une pratique de classe ? Et si oui, en quel sens ?

Jusqu'ici, j'ai abordé la sociodémographie de la population des viewers enquêtée au travers de leurs usages du jeu vidéo. Cela a permis de faire ressortir son caractère globalement jeune et genré ainsi que de pointer des variations intra-groupe concernant leurs pratiques vidéoludiques et l'entremêlements de celles-ci avec les usages de la plateforme. J'ai dès lors essayé de montrer qu'une sociologie du jeu vidéo était loin de pouvoir épuiser l'étude des viewers et de leur activité sur Twitch, appelant à d'autres principes de caractérisation. Je me concentre donc ici sur d'autres propriétés communes à l'ensemble des viewers, au-delà de leur partage de la pratique vidéoludique. Le mode de représentation du groupe par l'intermédiaire de streamers singularisés et l'hyper segmentation du « marché » des chaînes qui lui correspond ne doit en effet pas amener à minorer le caractère collectif des changements sociaux qu'accompagne le streaming. Il s'agit ainsi de définir la manière dont les viewers peuvent être reliés par un positionnement commun au

sein de la structure sociale et d'appréhender le visionnage de Twitch comme reflet des déterminants pesant sur une population jeune et située dans la sphère numérique.

I. Une population hétérogène en termes de PCS, de niveau de diplôme et de revenus : Twitch et « l'espace social »

Twitch rassemble autant qu'elle sépare. A mesure qu'elle forme des communautés de viewers relativement homogènes socialement à l'échelle des chaînes, à l'échelle de sa structure entière, elle regroupe une variété de profils sociodémographiques. Le fait de visionner Twitch en général identifie autrement dit une population qui – si l'on s'en tient aux variables de la PCS, du niveau de diplôme et de revenus mensuels – apparaît hétérogène.

L'ensemble du spectre socioprofessionnel est en effet présent dans l'échantillon. Parmi les PCS sous-représentées par rapport à la population française en général en 2022⁶⁶, certaines le sont légèrement, comme les professions intermédiaires (12% contre 13,5%), d'autres fortement, comme les ouvriers et les employés (11% contre 26%). Surtout, Twitch semble rassembler à la fois un nombre fortement sur-représenté de viewers au chômage (16% contre 7%) et un autre de viewers cadres ou exerçant une profession intellectuelle supérieure (17% contre 13,5%). De même, les individus ayant des revenus inférieurs à 700 euros mensuels sont aussi nombreux que ceux disposant de 2 000 euros ou plus par mois, tandis que le haut niveau de diplôme général ne fait pas disparaître une grande variation au sein de la population enquêtée (Tab. 7).

Ainsi, la plateforme parvient à connecter des régions de l'espace social qui pourraient apparaître très éloignées, notamment si l'on adopte une définition bourdieusienne de ce dernier comme espace de positions déterminées par les coordonnées du « capital économique » et du « capital culturel » détenus par les agents (Bourdieu, 1979 ; 1984). Si la pratique culturelle du visionnage de Twitch n'est ainsi *a priori* pas en elle-même une pratique de classe au sens de Bourdieu, cela tient autant aux limites du modèle de l'espace social de *La Distinction* – limites à la fois scientifiques, théoriques, méthodologiques et empiriques (Glevarec, 2021) – qu'à la nécessité conjointe de redéfinir d'autres principes de structuration socioculturelle pour en rendre compte.

⁶⁶ Source : Rapport INSEE, « Population selon le sexe, le statut d'activité et la catégorie socioprofessionnelle », paru le 9 juin 2022.

La structure de la population générale de Twitch invite autrement dit à suivre le passage d'une « épistémè de la distinction » à une « épistémè de la diversité culturelle » (Glevarec & Pinet, 2013). Il s'agit, ce faisant, de réintroduire l'importance de l'âge⁶⁷ et de ses effets générationnels dans l'analyse des pratiques culturelles, d'insister sur la multiplicité des insertions sociales au principe des « dissonances culturelles » (Lahire, 2004) et de l' « omnivorité culturelle » (Peterson, 1992), et, enfin, de reconsidérer les frontières symboliques au fondement de la définition des formes dites « populaires », « communes » ou « massifiées » des biens culturels. De plus, le caractère digital de la plateforme amène aussi à comprendre le rôle que les « liens sociaux numériques » (Dagiral & Martin, 2021) et l'intégration croissante des objets connectés dans les quotidiens jouent dans cette consommation culturelle (Donnat, 2009).

C'est finalement la double nature de l'espace social qu'invite à prendre en compte Twitch, en jouant sur les deux niveaux de l'ensemble des viewers d'une part, et de leur répartition différenciée au sein de chacune des chaînes d'autre part. L'espace de la plateforme, comme toute forme d'espace social, est en effet à la fois un opérateur de différenciation entre les individus et un opérateur de leur mise en commun. Les phénomènes bourdieusiens de distinction des pratiques culturelles n'opèrent que dans la mesure où les individus sont reliés par des principes d'opposition communs (Bourdieu, 1979). Comme dans le cas de l'école dont le pouvoir de classement des individus n'acquiert sa force structurante que dans la mesure où elle touche (depuis la démocratisation à son accès) l'ensemble du spectre social (Bourdieu & Passeron, 1964), il faut distinguer les causes présidant aux différences sociales entre les viewers et celles participant de la massification de Twitch et de sa pénétration dans les quotidiens de l'ensemble des couches sociales. Il faut autrement dit tenir ensemble l'analyse des effets de structure porté par le positionnement différencié des individus *dans* l'espace social tel que « reflété » par la variété des usages de Twitch, et l'analyse des causes socio-historiques faisant que cet espace social soit ainsi « reflétable » par la plateforme⁶⁸.

⁶⁷ Variable qui, dans *La Distinction*, était réduite à un indicateur « d'ancienneté dans le capital » (assimilable à l'héritage) (Glevarec, 2021).

⁶⁸ Notons qu'il en va de même pour le jeu vidéo, dont l'étude doit pareillement s'équilibrer entre l'analyse des différences sociales entre les joueurs et celle de sa massification au sein d'une société en voie de « gamification ».

2. Twitch comme marqueur d'une génération précaire et surdiplômée, en prise avec les mutations contemporaines du capitalisme

Le fait d'utiliser Twitch permet d'identifier une population en fonction de sa place dans un processus capitaliste de production, d'accumulation et d'exploitation de valeur en mutation. Les caractéristiques sociales de l'ensemble des utilisateurs de Twitch de l'échantillon font en effet voir les changements structurels d'une société du travail en crise, et ce avant même toute exploration détaillée de leurs usages socio-économiques quotidiens.

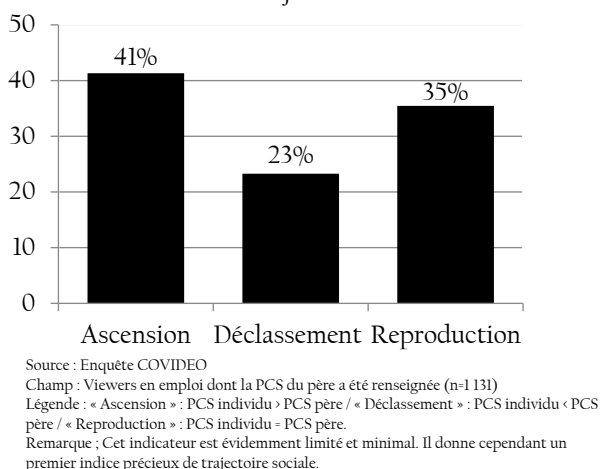
TABLEAU 7 – Caractérisation sociodémographique de l'audience de Twitch

	Effectif	Proportion
Genre		
Homme	2 678	80%
Femme	575	17%
Autre	91	3%
Âge		
12-17 ans	266	8%
18-24 ans	1 370	40%
25-30 ans	1 056	31%
30-40 ans	575	17%
Plus de 40 ans	151	4%
Catégorie socioprofessionnelle		
Elève ou étudiant	1 334	40%
Cadre ou profession intellectuelle sup.	575	17%
Demandeur d'emploi	532	16%
Profession intermédiaire	385	12%
Ouvrier ou employé	353	11%
Inactif	92	3%
Autre (agriculteur, artisan, commerçant, militaire, autoentrepreneur sur une plateforme)	40	1%
Niveau de diplôme		
Aucun diplôme	105	3%
Certificat d'études / brevet des collèges	290	8%
CAP ou BEP	117	3%
Bac professionnel	168	5%
Bac général	698	20%
Bac+1 ou Bac+2	578	17%
Bac+3 (licence) ou Bac+4 (master 1)	660	19%
Bac+5 (master 2 ou équivalent)	725	21%
Doctorat	93	3%
Revenus mensuels net		
Sans revenus	815	24%
Moins de 700 euros	555	16%
700 - 1000 euros	317	9%
1000 – 1500 euros	462	13%
1500 – 2000 euros	467	13%
2000 – 3000 euros	445	13%
Plus de 3000 euros	133	4%
Ne souhaite pas répondre	250	8%
Foyer		
Domicile parental	1 265	37%
Vit seul.e	1 219	35%
En couple	772	20%
Colocation	234	7%
Autre	53	1%

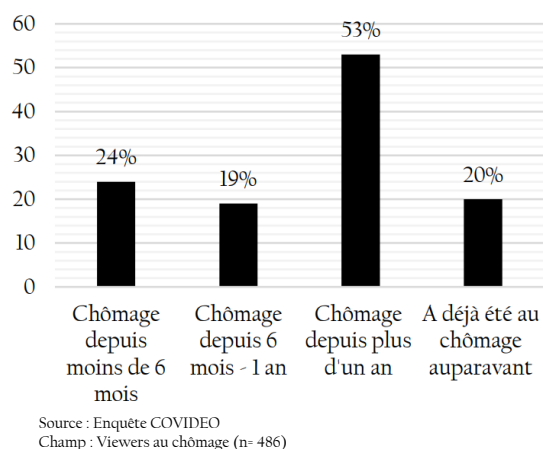
Source : Enquête COVIDEO

A ce titre, c'est d'abord le faible taux de reproduction sociale chez les viewers – Twitch semble rassembler une très forte proportion de personnes (en emploi) en situation d'ascension sociale ou de déclassement (Graph. 7) – qui est emblématique du lien que la plateforme entretient avec les changements structurels de la société salariale. D'une façon générale, les viewers apparaissent comme participant d'une génération précaire et surdiplômée, fortement structurée par la séparation entre « insiders » en emplois stables et « outsiders » en difficulté d'insertion durable sur le marché du travail (Linbeck & Snower, 1989). Le public de Twitch est emblématique de la figure des nombreux jeunes diplômés exposés aux incertitudes liées à l'entrée dans l'emploi (Fondeur & Minni, 2004 ; Sarfati, 2015). Le fort taux de viewers habitant dans des grandes villes (Graph. 6) renvoie également aux mobilités étudiantes et professionnelles géographiques de ces jeunes, par rapport auxquels Twitch et le jeu vidéo offrent des ressources de recomposition et de maintien biographiques.

GRAPHIQUE 7 - Répartition des viewers selon leur trajectoire sociale



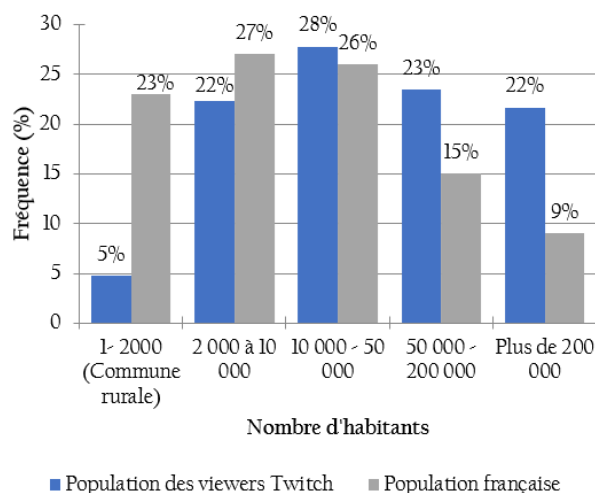
GRAPHIQUE 8 - Structure du chômage chez les viewers (%)



Le chômage et l'enchaînement de stages précaires (Glammann & Grima, 2010) font ainsi partie intégrante du début de carrière professionnelle des viewers : 20% des 16% de viewers au chômage l'ont déjà été auparavant tandis que respectivement 24% et 19% le sont depuis moins de 6 mois ou depuis moins d'un an, participant d'un « chômage frictionnel » provoqué l'enchaînement d'emplois à durée déterminée (Graph. 8). Pour les 53% de viewers au chômage depuis plus d'un an, également plus âgés, leur situation de demandeur d'emploi s'installe plus durablement, et tend à devenir davantage un état qu'un processus (Demazière, 2003) : ils illustrent le caractère structurel du chômage pour cette génération, y compris chez les plus diplômés.

La population des viewers enquêtés est en effet également révélatrice de « l'inflation scolaire » faisant qu'un haut niveau de diplôme ne protège plus nécessairement du chômage et de la précarité (Duru-Bellat, 2006). Comparé à la population française âgée de 25 à 34 ans⁶⁹ (soit la tranche la plus proche de l'audience de Twitch), l'ensemble des viewers est ainsi surdiplômé - 43% ont au moins un « diplôme du supérieur long » (supérieur à bac+2) (contre 33%), et ils ne sont que 14% à avoir un niveau de diplôme inférieur au baccalauréat (contre 32%) (Tab. 7) – tout en connaissant un niveau de revenu mensuel net⁷⁰ inférieur à la moyenne nationale. Les viewers de l'échantillon disposant de moins de 1 500 euros par mois sont fortement sur-représentés par rapport à la population nationale (Guidevay & Guillaneuf, 2021) (56% contre 36%), et il en va de même pour l'ensemble des autres niveaux de revenus, y compris pour les « *happy few* » en emploi disposant de plus de 3 000 euros par mois (6% contre 14%) (Tab. 7).

GRAPHIQUE 6 – Répartition des viewers selon leur lieu d'habitation



Source et champ : COVIDEO

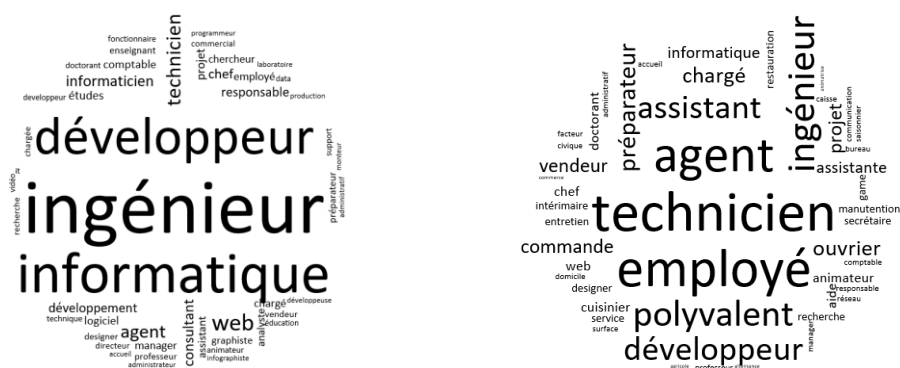
La population échantillonné reflète par ailleurs la mutation technologique et numérique de l'appareil productif. Lorsque l'on s'intéresse aux types de métiers que les viewers en emplois exercent, ceux-ci sont en effet principalement liés au secteur informatique (Graph. 9) ; secteur dont les acteurs déploient un mode de vie « hyperconnecté » (Quan-Haase & Wellman, 2006) au sein duquel Twitch va disposer d'une place centrale. Pour les viewers au chômage, il en va de même

⁶⁹ Source : Rapport INSEE, « Niveau d'éducation de la population », paru le 19 novembre 2019.

⁷⁰ Celui-ci étant surdéterminé par l'âge dans mon échantillon, je choisis d'exclure des calculs suivant les personnes sans revenus, la majorité étant des élèves ou étudiants aidés par leur famille. J'exclue également les non-réponses.

dans une moindre mesure : l'ensemble de leurs dernières professions exercées fait ressortir une plus grande hétérogénéité sectorielle ainsi qu'un niveau hiérarchique inférieur au sein des entreprises technologiques (le label « technicien » ressort en premier, contre celui « d'ingénieur » dans le groupe des viewers en emplois) (Graph. 10).

GRAPHIQUES 9 & 10 – Nuages de mots des labels des métiers exercés par les viewers en emplois (à gauche) et des derniers métiers exercés par les viewers au chômage (à droite)

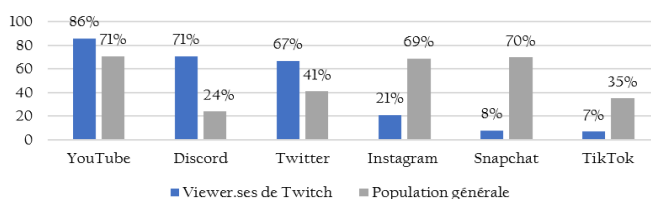


Source : COVIDEO

3. La place des viewers et des streamers de Twitch dans le réseau des réseaux sociaux, indicateur d'une structuration sociale de la sphère numérique opposant Twitch à Tik Tok

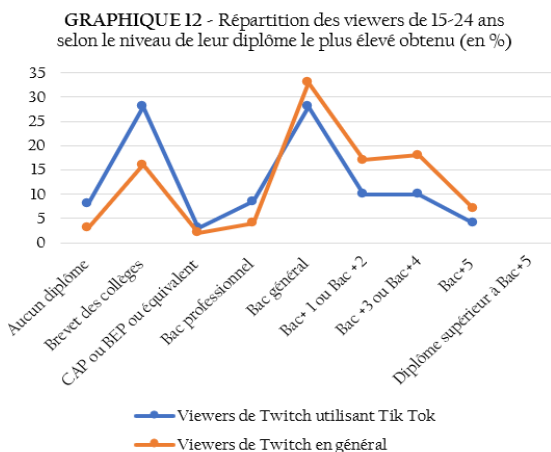
Quels autres médias sociaux les viewers de Twitch utilisent-ils, et dans quelles proportions ? Fortement lié à celui de YouTube, de Discord et de Twitter, l'usage de Twitch semble au contraire s'opposer à celui d'Instagram, de Snapchat et de Tik Tok (Graph. 11). Par rapport à la population française du même âge, les viewers de 15-24 ans sont ainsi très fortement sous-représentés parmi les utilisateurs de ces trois dernières applications : ils ne sont que 21% à aller sur Instagram (69%), 8% sur Snapchat (vs 70%) et 7% sur Tik Tok (vs 35%) (Graph. 11). Il semble que l'espace des médias socio-numériques reconduit une forte séparation sociale des réseaux sociaux entre le public surdiplômé, masculin et amateurs de jeux vidéo que forment les viewers de Twitch et les jeunes du mêmes âge moins diplômés et moins masculin qui utilisent davantage Snapchat ou Tik Tok.

GRAPHIQUE 11 - Taux d'utilisation des médias sociaux chez les 15-24 ans

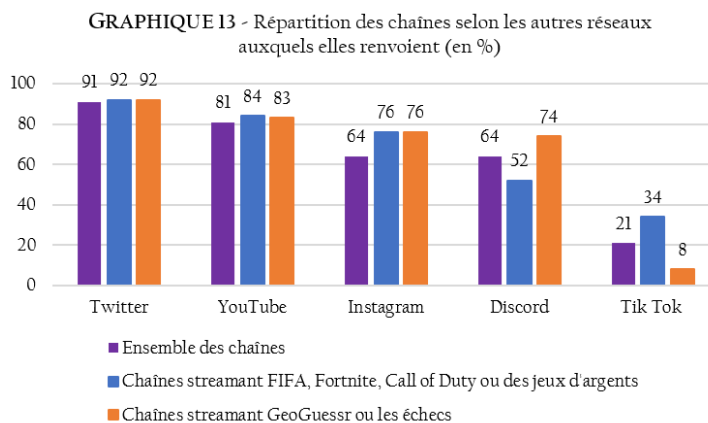


Champ : 1452 pour les viewers de Twitch Source : COVIDEO ; Rapport Awitc 2022 « Réseaux Sociaux en France en 2021 : Usages, Chiffres clés et Tendances »

Parmi l'ensemble des viewers de 15-24 ans utilisant Tik Tok⁷¹, sont en effet sur-représentées les femmes et toutes les catégories de viewers ayant un niveau de diplôme inférieur au baccalauréat général, tandis qu'y sont sous-représentés les hommes et les viewers ayant obtenu un baccalauréat général ou un diplôme du supérieur (Graph. 12). L'usage de Tik Tok semble concerner davantage les jeunes issues de familles plus modestes : ils sont sur-représentés parmi les viewers dont le père est au chômage (2,25% vs 0,8%), employé (32% vs 26%) ou ouvrier (13,5% vs 12%) et sous-représentés parmi les viewers dont le père appartient aux professions intermédiaires (2% vs 7%) ou aux cadres et professions intellectuelles supérieures (24% vs 33%)⁷². Twitch et Tik Tok proposent toutes les deux des streams, ces derniers étant plus courts et non vidéoludiques sur Tik Tok : il semble exister un espace social du streaming, déterminé par le niveau de diplôme et l'origine sociale, au sein duquel les deux plateformes s'opposent tant par la sociodémographie de leur public que par la forme narrative des streams qu'elles proposent. Adossée à des mondes interactifs virtuels et à une culture commune qui lui est associée, l'activité du streaming sur Twitch capte un public plus diplômé que celui de Tik Tok, invitant à étudier les raisons – notamment biographiques – faisant que des différences de classes sont ainsi reconduites en différences d'usages du streaming et des imaginaires narratifs communs qu'ils constituent.



Source et champ : COVIDEO (n=3455 / 145 pour utilisateurs de Tik Tok)



Source : Base chaînes (n=977)

⁷¹ Je me concentre sur cette application plutôt que sur celle de Snapchat, en ce qu'elle est plus proche des caractéristiques d'un médium comme Twitch. En particulier, Tik Tok propose elle-aussi des streams en direct : une étude comparative plus systématique serait nécessaire pour explorer ces deux plateformes qui semblent apparaître, au travers de cette étude, comme formant les pôles opposés d'un espace social du streaming.

⁷² Il en va de même lorsqu'on caractérise les viewers en fonction de la PCS de leur mère.

Pour finir, notons dès maintenant que l'on retrouve le même type de polarité sociale entre Twitch et Tik Tok dans le cas des streamers. Le streaming participant plus généralement d'un espace social de l'activité « d'influenceurs » médiatisée par différentes plateformes (Instagram, YouTube, Twitter, Snapchat, Tik Tok etc.), il identifie les streamers de Twitch dans cet espace comme occupant une nouvelle fois une position opposée à celle des influenceurs sur Tik Tok. Si 90% des chaînes sur Twitch renvoient (sous forme de lien dans leur section biographique descriptive) au profil personnel des streamers sur Twitter par exemple, Tik Tok y est le réseau social le moins proposé de cette manière : seulement 20% des chaînes y renvoient (Graph. 13). Parmi ces dernières sont alors sur-représentés celles des streamers diffusant des jeux comme FIFA, Call of Duty ou des jeux d'argent⁷³, que j'utilise ici comme un indice de leur caractère populaire, en opposition à des jeux reposant moins sur les réflexes et davantage sur des connaissances culturelles comme GeoGuessr ou les échecs (qui, eux, sont streamés par des chaînes sur-représentées parmi l'ensemble à lien Discord) (Graph. 13).

Conclusion chapitre 2

Le streaming sur Twitch n'implique pas la population de façon homogène, mais engage surtout les jeunes générations connectées et, de par l'histoire et la spécialisation vidéoludique de la plateforme, les joueurs et les joueuses de jeux vidéo parmi elles. Leurs pratiques vidéoludiques entretiennent cependant des rapports complexes avec les usages du streaming, étant loin de faire des seconds une simple extension des premières. D'un point de vue sociodémographique, leur caractérisation doit être nuancée non seulement par les biais d'échantillonnage des enquêtés mais aussi parce qu'en ce cas tout est affaire de degrés et de manière d'appréhender leur importance relative. Si les viewers ont des profils suffisamment variés pour ne pas faire du visionnage des streams une pratique de classe en elle-même, ils se ressemblent malgré tout par leur appartenance à une génération marquée par les difficultés d'insertion sur le marché du travail, l'inflation scolaire et la numérisation de l'appareil productif. Lorsque l'on tente de caractériser leurs usages d'autres

⁷³ FIFA est un jeu de football ayant un succès particulièrement grand auprès des classes populaires, il en va de même pour le jeu de guerre Call of Duty (Coavoux, 2019).

réseaux sociaux, Twitch semble apparaître alors comme formant un pôle relativement favorisé culturellement au sein d'un espace du streaming en général. Finalement, cette photographie de la population des viewers enquêtés, si elle empêche de tirer des conclusions définitives sur sa démographie, invite surtout à descendre d'une échelle dans l'analyse des publics, en étudiant comment s'y reconduisent les différences sociales se détachant sur ce fond commun d'appartenances vidéoludiques et générationnelles nuancées.

Chapitre 3

Un espace relationnel segmenté et hiérarchisé

Maintenant que les caractéristiques générales de la population des viewers de Twitch ont été identifiées, une analyse en termes de réseaux sociaux permet d'appréhender la plateforme au niveau « mésociologiques » du « système de relations sociales concrets et permanents » dans lequel se réalisent les actions individuelles (Granovetter, 2020, p.29). Comment se répartissent les viewers entre les différentes chaînes ? Quels sont les contraintes et opportunités que la structure en réseau (ou « réticulaire ») de Twitch impose dans le processus d'appariement entre les publics et les streamers ? Comment s'entrecroisent – ou non – les différents profils de viewers sur les chaînes ? Comment, enfin, les différentes caractéristiques sociales des viewers et des streamers se projettent-elles sur cet espace relationnel ? Y-a-t-il, notamment, homogénéité sociale à l'échelle des chaînes et, plus largement, entre des chaînes reliées par la structure du réseau ? Si l'analyse des réseaux est parfaitement adaptée pour répondre à ces questions, un certain nombre de précisions doivent être signalées en amont. Elles tiennent aux limites inhérentes à l'analyse en termes de réseaux sociaux et au risque, particulièrement prégnant dans le cas de Twitch, de réduire le streaming à une activité strictement relationnelle et la plateforme à un simple espace de mise en contact.

Il existe en effet un risque à prendre pour argent comptant l'idée, indigène aux acteurs de la plateforme, que le streaming serait avant tout l'affaire d'abolition des distances sociales ou physiques. En ramenant l'échelle microsociologique des interactions en stream à sa dimension de gestion, de maximisation et d'approfondissement des liens tissés avec les viewers (Coavoux & Roques, 2020 ; Cocq, 2018), on court alors le risque d'une conception réifiée des relations en cours sur Twitch. Du côté des streamers, cet approche tend ainsi à ne voir dans les manières d'agir, dans les discours et dans les interactions des vidéastes que ce qui participe à la mise en contact avec un public et la course à l'audience. Quant à eux, les viewers y apparaissent comme une ressource captée par les liens tissés auprès des vidéastes, participant certes activement aux streams et au succès des chaînes, mais réduisant finalement les membres du public à leur position de « reliés » par les « reliant » que seraient avant tout les streamers. Une telle conceptualisation court le risque

de la tautologie, reposant sur l'idée d'une « endogénéisation de la structure relationnelle » (Lazega & Prieur, 2014) de Twitch dans les positions et les comportements des participants au streaming : si l'activité est conçue comme relationnelle et que l'on n'étudie ses acteurs qu'en tant qu'ils relient ou sont reliés par elle, on manque la nature spécifique de ces liens et, finalement, une définition substantielle de ce qu'est le streaming.

Face à un tel réductionnisme faisant du streaming une activité de liaison entre des agents sociaux appréhendées au travers même de cette liaison – comme agents-reliant et agents-à-relier –, il me paraît essentiel de rappeler d'abord que l'approche réticulaire présentée ici porte sur une formalisation de la réalité sociale comme ensemble de relations, et non sur des relations données telles quelles qui existeraient indépendamment de l'appareillage conceptuel (Mésangeau, 2021). Ensuite, il s'agit d'éviter d'implicitement donner une priorité au niveau mésosociologique de l'encastrement réticulaire qui recouvrirait de sa logique les niveaux micro et macrosociologiques du phénomène du streaming. Plutôt que de restreindre l'activité des streamers à sa dimension de constitution et d'affirmation discursive du lien social avec leurs viewers, cette partie entend ainsi cerner précisément les dimensions ayant trait à la structure relationnelle sur Twitch, pour finalement mieux identifier tout ce qu'une approche en termes de réseaux et de mises en liens ne permet pas en elle-même de saisir.

J'insiste sur ce point notamment pour ne pas confondre le mode de valorisation économique que déploie le streaming et le mode de répartition et d'allocation des ressources entre les chaînes : si le second renvoie effectivement à la structure réticulaire de Twitch et est une partie de la réponse à la question « pourquoi tel streamer a tant de viewers et de revenus de plus ou de moins que tel autre ? », il n'explique pas comment le streaming constitue de la valeur. Il existe un risque qui reviendrait, pour prendre une analogie, à celui de rabattre la question de l'exploitation du travail sur celle de l'appariement des travailleurs entre les différentes entreprises via le marché du travail. N'envisager le problème de la valorisation par streaming en le rapportant *in fine* au seul niveau mésosociologique de la plateforme conduit en effet à ne le concevoir que comme conversion d'un « capital social » en monnaie. Ce qui est vrai à ce niveau seulement. Mais pour ne pas réifier ce capital social et surtout ce processus de conversion, il me semble qu'il faille aussi intégrer les effets propres au streaming comme activité microsociologique de construction herméneutique de soi et

à une valorisation comme dynamique irréductible aux ressources socio-économiques détenues par les agents et à leur inégale répartition au sein d'un réseau.

Afin d'aborder la structure réticulaire de Twitch, je m'appuie ici sur la cartographie réalisée en mai 2021 par Nicolas Bouchaib, analyste consultant pour l'entreprise de « data marketing » *First Link*.⁷⁴ Avant d'aborder ce que ce document et son croisement avec les bases chaînes et COVIDEO nous apprennent, une présentation des données mobilisées et de la méthode de construction de cette carte de graphes s'impose. Elle permet notamment de prendre la mesure du caractère entièrement construit, des apports heuristiques et des limites d'une telle représentation.

I. Analyser la structure du réseau social de Twitch

I. Données, construction et limites de la cartographie du réseau social de Twitch

La cartographie agrège l'activité de visionnage des profils utilisateurs (viewers et streamers) entre eux, appartenant à la scène française de Twitch et s'étant connectés entre le lundi 24 mai 2021 à minuit et le dimanche 30 mai 2021 à 23 heures 59 (Image 4). Au total, ce sont les liens tissés entre 2 millions de viewers uniques et 1973 streamers qui y sont représentés (la base de données s'est limitée au public de ces quelques 2000 streamers les plus regardés sur la scène française de la plateforme). L'analyse en termes de réseaux considère les individus non pas directement par leurs caractéristiques sociales, mais comme des entités (des *nœuds*) définie par les liens qu'elles entretiennent les unes avec les autres. Cet artefact d'individus reliés correspond alors ici aux profils d'utilisateurs, tandis que leurs liens représentés sont ceux issus du visionnage – sur un temps plus ou moins long – d'un profil streamer par d'autres profils viewers.

La taille des nœuds dépend du nombre des liens de visionnage, c'est-à-dire que plus un nœud est gros, plus il représente un profil qui a été visionné par un grand nombre d'autres utilisateurs. Les streamers apparaissent donc ici comme des nœuds particulièrement massifs, vers lesquels convergent les flux de visionnage provenant de nœuds de taille minimale, correspondant aux viewers qui regardent d'autres profils sans que le leur ne soit consulté en retour. La spatialisation des nœuds a également un sens. La proximité des nœuds entre eux signifie qu'ils sont

⁷⁴ La cartographie et la méthode détaillée de sa construction ont été mises en ligne publiquement à l'adresse <https://first-link.fr/cartographie-twitch-francais-communautes-audiences/>.

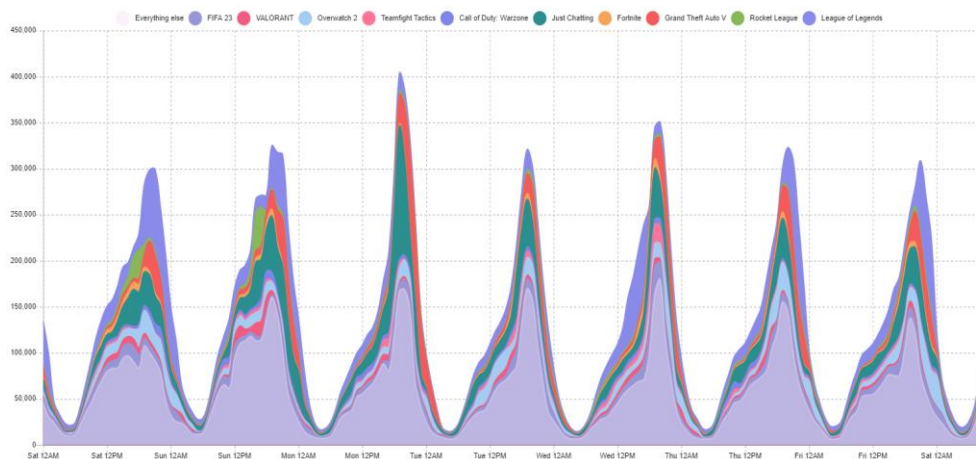
tendanciellement visionnés par un même ensemble d'autres profils (si les nœuds correspondent à des chaînes de streamers) ou qu'ils tendent à visionner un même ensemble d'autres profils (si les nœuds en question correspondent à des profils de viewers). Différentes couleurs ont été ajoutées sur cette spatialisation, afin de mieux repérer les sous-parties du réseau formées de groupes de nœuds qui apparaissent comme particulièrement reliés, c'est-à-dire qui correspondent à des groupes de chaînes regardés par un ensemble de viewers ayant des choix de visionnage semblables.

Notons dès à présent les limites d'une telle formalisation, empêchant de parler à son propos d'une véritable « cartographie des communautés ». Ces limites tiennent à ce que cette cartographie ne capture pas l'ensemble de « l'encastrement relationnel » (la nature des liens interpersonnels spécifiques qui unissent les individus d'un réseau), de « l'encastrement temporel » (le caractère processuel des relations du réseau) et de « l'encastrement structurel » (les caractéristiques de la structure globale du réseau) du réseau social formé par les acteurs de Twitch (Granovetter, 2020, p.36). D'abord, concernant l'encastrement relationnel, elle ne considère pas la qualité des liens autrement qu'au travers du temps de visionnage (on aurait pu imaginer représenter d'autres liens, comme ceux de l'abonnement payant à un autre profil ou de la participation au chat de la chaîne par exemples), ce qui, en soit, ne dit pas beaucoup sur l'intensité de l'engagement socio-économique des viewers auprès des streamers. Notamment, le phénomène des « lurkers » - terme indigène désignant les viewers qui ne font que regarder les streams sans interagir via le chat - n'est ici pas pris en compte.

Ensuite, du point de vue de l'encastrement temporel, elle ne représente qu'une photographie instantanée du réseau des utilisateurs de Twitch. Elle ramène l'activité de toute une semaine à une agrégation unique, écartant les modifications journalières de la structure et ignorant le caractère potentiellement éphémère des liens que les viewers entretiennent avec les streamers. Or, comme je l'ai appris lors de mes entretiens, il existe des créneaux d'horaires et une répartition informelle de ces créneaux entre les streamers. Les streamers les plus importants peuvent se coordonner plus ou moins explicitement pour éviter de streamer en même temps et d'ainsi diluer leurs viewers communs, tandis que les plus petites chaînes cherchent souvent à streamer sur des heures où peu de chaînes streament sur le même jeu, afin de tenter d'apparaître dans les premiers rangs des recommandations sur la page d'accueil de la plateforme. Tout ceci fait que la structure du réseau des matins est très différente – le nombre, les tailles et les positions des nœuds peuvent fortement varier – par rapport à celle des soirs par exemple. Ces derniers concentrent la majorité des

connexions des viewers, formant des cycles journaliers à l'échelle de la semaine (Graph. 1) et forment les créneaux de stream les plus prisés, sur lesquels se concentrent les streamers les plus importants en se répartissant les jours de la semaine⁷⁵.

GRAPHIQUE 1 – Cycle hebdomadaire du nombre de viewers connectés sur Twitch



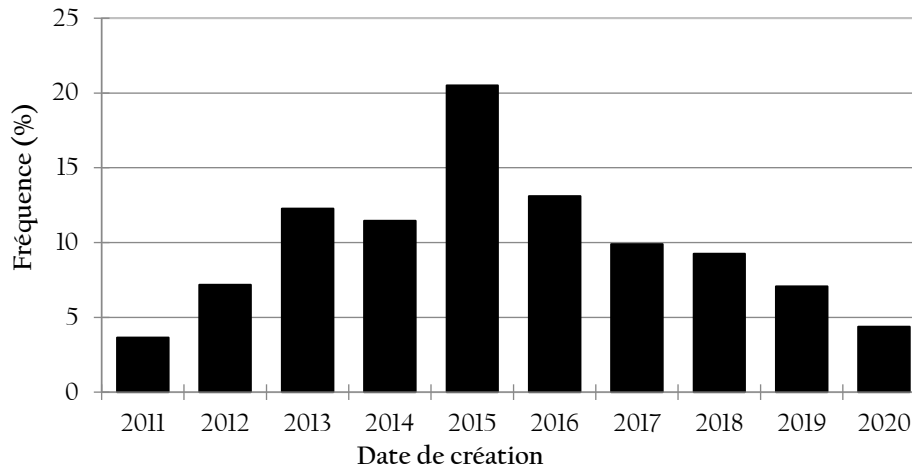
Source : site sullygnome.com

De même, cette représentation ignore les modifications du réseau intervenant à l'échelle des mois et des années : loin d'être une structure fixe, l'espace réticulaire de Twitch est en changement constant selon les calendriers des sorties de jeux et la tectonique des plaques des nouvelles chaînes en pleines croissance et les autres en déclin. Au cours de l'enquête, je n'ai pour autant pas assisté à de réels bouleversement de la physionomie de la scène française de Twitch, ce qui indique que ces modifications restent localisées et ne viennent pas remettre en cause les principes de structuration profonde du réseau telle qu'il apparaît sur la cartographie présente. En particulier, la hiérarchie des streamers en termes de taille d'audience est fortement dépendante de l'ancienneté de leurs chaînes : la majorité des streamers présents dans le top 1000 des premières chaînes en langue française en terme de vues ont mis en place leur chaîne aux alentours de 2015, soit au début de l'engouement pour la plateforme en France (Graph. 2). Suivant un effet d'accroissement des barrières à l'entrée dans le cercle restreint des streamers à succès et d'inertie de la structure

⁷⁵ Le lundi soir est par exemple l'occasion du rendez-vous d'un groupe de streamers les plus importants de la « région Multicontenu – secondaire » (définie ci-après).

initiale du réseau, les streamers au lancement plus récent sont au contraire peu nombreux à dépasser le plafond de verre des petites chaînes ayant plus de 20 viewers en direct en moyenne⁷⁶.

GRAPHIQUE 2 – Répartition des chaînes de la base selon leur date de création



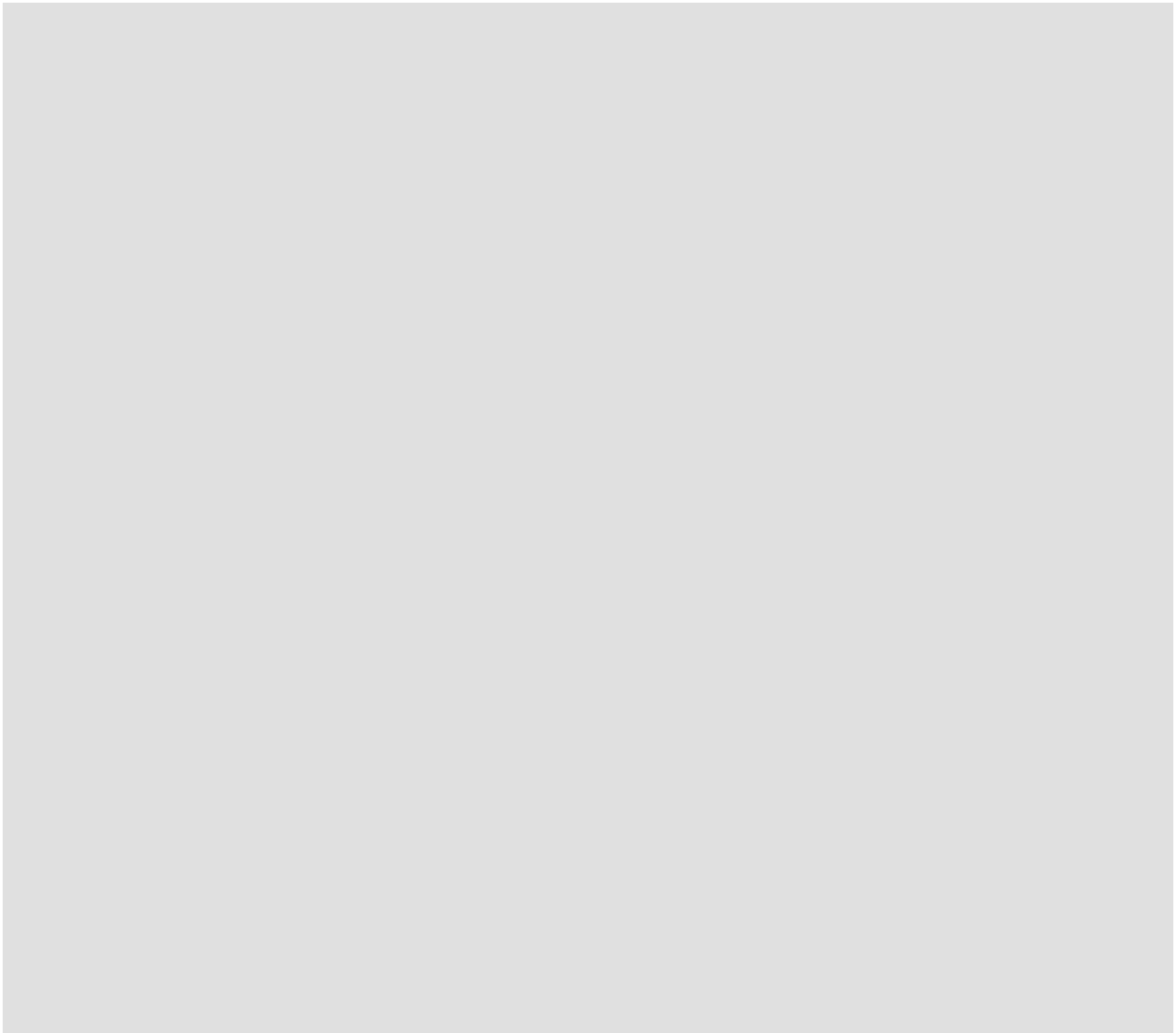
Source et champ : ensemble de la base chaînes

Enfin, concernant les limites relatives à la capture de l'encastrement structurel du réseau social des acteurs de Twitch, la cartographie réduit le réseau social de Twitch à l'infrastructure du « réseau physique » permettant cette médiation (Bakis, 1993), tandis que l'espace relationnel des acteurs du streaming est – comme tout réseau social – « potentiellement infini » (Ferrand, 1997, 41 ; Barnes, 1954). Le tissu d'interconnaissance déborde en effet largement de l'espace relationnel par visionnage appréhendé ici. Les liens d'interconnaissances entre les viewers et les streamers se tissent également sur d'autres plateformes ou applications – comme Discord ou Twitter notamment ; tandis que les streamers entre eux entretiennent souvent des rapports hors écrans. Toute cette activité relationnelle n'est pas saisie ici.

Tout ceci étant dit, la cartographie suivante reste un matériau très utile pour comprendre l'espace social dans lequel s'encastre la dimension relationnelle de l'activité du streaming. Cette formalisation, bien qu'incomplète, renseigne sur la nature du pouvoir social des streamers et les contraintes que la structure réticulaire de Twitch impose sur l'appariement des viewers entre les chaînes.

⁷⁶ Soit le nombre minimal de viewers en direct dans la base des 1000 premières chaînes.

Image 1 – Cartographie : structure réticulaire de la scène française de Twitch



Source : Bouchaib N., « Cartographie de la plateforme Twitch en France : visualiser les communautés et audiences avant de se lancer », *First Link*, 2021.

2. Encastrement réticulaire et fractalité de l'intermédiation sur Twitch

En formalisant les chaînes comme des nœuds vers lesquels convergent les flux de visionnage, la cartographie permet de visualiser directement l'asymétrie fondamentale de la relation entre streamers et viewers : les premiers apparaissent comme des unités de captage et d'accumulation du temps de visionnage des seconds. Contrairement à un réseau social horizontal où tous les acteurs seraient reliés directement les uns aux autres dans des rapports réciproques, le degré de cohésion de l'ensemble des utilisateurs est donc faible. C'est un réseau multipolaire, connaissant de grandes variations entre le nombre de liens que les nœuds possèdent, selon si ces derniers

représentent des viewers ou des streamers. Ces derniers apparaissent en position d'intermédiaires, de *tertius gaudens*, faisant le pont entre des viewers qui ne peuvent accéder directement les uns aux autres sans passer par une chaîne commune ; on dit qu'ils sont en situation de « trou structural » par rapport à l'intermédiation des streamers (Burt, 1995).

Il existe ainsi une profonde fractalité entre les relations de pouvoir, déployées par la plateforme, et celles déployées par les streamers. Par rapport aux relations qu'entretiennent les viewers entre eux, Twitch est en position d'intermédiation au carré, d'intermédiation entre des intermédiaires : pour entrer en relation avec les autres viewers, un viewer se trouve en situation de devoir non seulement passer par l'infrastructure de la plateforme, mais aussi par la chaîne d'un streamer. La capitalisation issue des formes de pouvoir « d'intermédiation de marché » des plateformes numériques (Bessy & Chauvin, 2013) s'en trouve décuplée et, surtout, reconduite par l'activité sociale des streamers. Ceux-ci agissent comme des canaux « humains » qui encadrent de façon personnalisée les relations entre les viewers, jouant sur des liens interpersonnels plus intenses – et donc plus facilement monétisables – que ceux qu'entretiennent les viewers avec un intermédiaire « non-humain » standardisé⁷⁷. Autrement dit, les streamers apparaissent au niveau meso comme des intermédiaires à visage humain, reconduisant le pouvoir socio-économique d'intermédiation non-humaine par l'infrastructure de Twitch.

Par la structure de son réseau, la plateforme profite donc non seulement des dynamiques de constitution et d'approfondissement sur le temps long du lien social entre les streamers et leur public, mais aussi du lien social entre les viewers entre eux. Le pouvoir de faire collectif est un enjeu central du modèle économique de Twitch ; et sa réalisation passe en somme par une structure relationnelle à même de lier la logique d'accumulation par prélèvement d'un grand centre de profit impersonnel avec celle de personnalisation des relations d'une myriade de petits intermédiaires singuliers. L'encastrement structurel du réseau de Twitch est de ce fait très original en ce qu'il parvient à trouver un degré médian de densité réticulaire – idéal pour l'exercice du pouvoir d'intermédiation (Granovetter, 2020) – en jouant sur les deux niveaux de centralisation par la plateforme d'une part et de décentralisation par la multiplication de sous-pôles de concentration des liens de l'autre. Sans la polarisation des relations autour des streamers et la standardisation de leurs chaînes dans un rapport hiérarchique avec une seule et même plateforme,

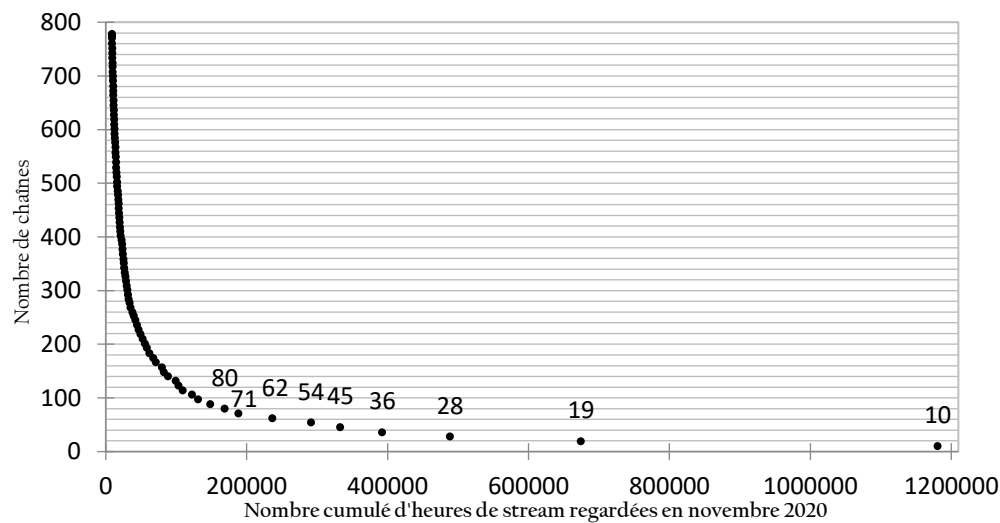
⁷⁷ Sur la distinction entre humain et non-humain, voir Akrich, Callon, Latour, 2006.

le réseau serait trop fragmenté et il serait dès lors « impossible de suffisamment rassembler ces fragments totalement déconnectés pour qu'ils parviennent à agir de concert » (Granovetter, 2020, p.192). A l'inverse, sans asymétrie entre les viewers et les streamers et les trous structurels entre eux, le réseau serait trop dense et dans ce cas « aucun acteur ne réussi[rait] à jouir d'un pouvoir dû à un courtage dans une situation où tout le monde est déjà en contact avec n'importe qui » (Granovetter, 2020, p.192).

3. Encastrement réticulaire, loi de puissance et répartition hiérarchique des chaînes

Twitch est un espace de captation d'audience très concurrentiel et hiérarchisé. De la même manière que l'ont constaté les travaux sur d'autres plateformes en ligne (Beuscart & Couronné, 2009), Twitch suit une loi de puissance selon laquelle une minorité de la population concentre la grande majorité de l'activité. 3,6% des streamers de la plateforme captent ainsi 80% des revenus de l'ensemble des chaînes (Houssard & al, 2023) ; tandis que seuls 80 streamers en langue française parviennent à cumuler plus de 180 000 heures de visionnage de stream mensuel : même au sein du sous-ensemble des 1000 premières chaînes en langue française, la répartition du temps de visionnage des viewers entre les streamers est fortement inégalitaire (Graph. 3). Aussi, au niveau meso tel qu'il est formalisé par la cartographie, cette hiérarchie entre les différentes chaînes ne découle pas directement des caractéristiques individuelles ou des ressources possédées par ces derniers, mais de leur place plus ou moins privilégiée dans le réseau.

GRAPHIQUE 3 – Répartition des chaînes en fonction de leur temps cumulé de visionnage



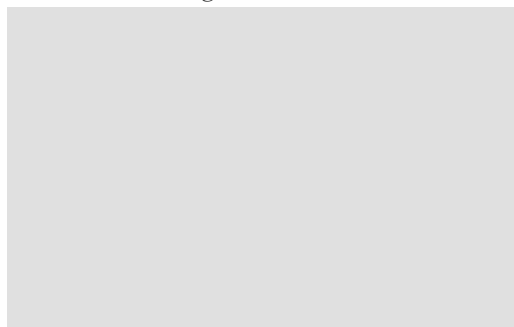
Source : Base chaînes (n=970)

Lecture : seules 36 chaînes ont cumulé au moins 395 000 heures de visionnage de stream en novembre 2020.

Il existe en effet une distinction entre les quelques chaînes centrales, de taille importante et situées au centre du réseau (Im.2), et la majorité des chaînes périphériques, de taille moindre et situées sur ses bords. Si les secondes concentrent des sous-ensembles de viewers tendant à être en situation d'équivalence structurale (c'est-à-dire qu'ils tendent à posséder le même ensemble de liens, qu'ils regardent les mêmes chaînes), les premières sont, quant à elles, tendanciellement reliées à tous les viewers. La structure du réseau retranscrit en cela les habitudes de visionnages multiples des viewers. Ces derniers visionnent des chaînes périphériques identifiant des régions relativement closes et spécifiques à différents sous-ensembles de viewers, mais, en plus de cet engagement auprès de petites chaînes, chacun tend à visionner également des chaînes centrales, de manière secondaire. Les chaînes centrales rassemblent ainsi le public plus diversifié, provenant des quatre coins du réseau.

Les chaînes centrales profitent en cela de leur positionnement au carrefour des différentes sous-régions, en formant le pont central connectant les streamers périphériques. Le chemin à emprunter par un viewer d'une région périphérique pour découvrir – moyennant les recommandations algorithmiques ou la pratique du « *raid* » des streamers (fait de renvoyer son public vers une autre chaîne à la fin d'un stream) – une petite chaîne d'une région périphérique opposée, passe par l'intermédiation de ces chaînes centrales. Elles forment les artères de circulation des viewers, qui se ramifient en canaux de plus en plus petits et décentralisés jusqu'à arriver aux toutes petites chaînes ultra-périphériques rassemblant quelques viewers partageant des liens très spécifiques. Les chaînes des streamers centraux peuvent donc également être vues comme des portes d'entrées pour chacune des sous-régions desquelles elles sont les plus proches : Kamet0 pour la région « League of Legends », Domingo pour la région « Multicontenu-secondaire » ou encore Gotaga pour la région « Fortnite & Call of Duty ».

IMAGE 2 – Région des chaînes centrales



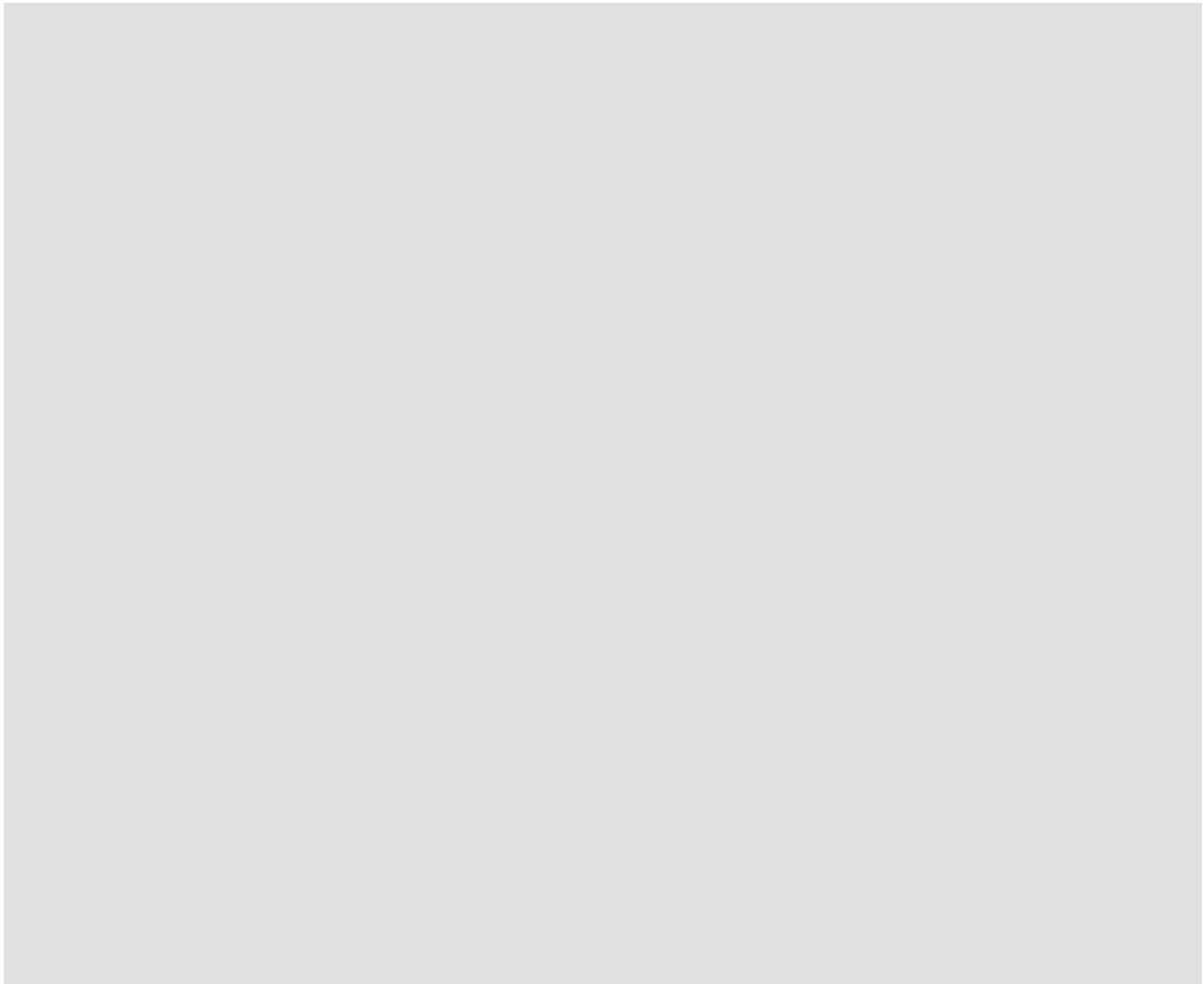
4. Un réseau segmenté : des viewers et des chaînes séparés en sous-ensembles

Lorsque l'on croise ces données cartographiques avec les données relatives au contenu des différentes chaînes qui y apparaissent, il est possible de caractériser les neuf régions qui se détachent de l'ensemble du réseau en fonction de deux principes : le type de contenu streamé et sa variété (Im.3). Il apparaît alors que la séparation hiérarchique entre chaînes centrales et périphériques recoupe en grande partie une différence – qui s'avèrera très importante dans la suite du raisonnement – entre les streamers spécialisés sur un type de jeu ou de contenu particulier (correspondant tendanciellement aux chaînes périphériques, « monocontenus »⁷⁸) et les chaînes diffusant une multitude de contenus (correspondant tendanciellement aux chaînes centrales, « multicontenus »). Sans s'intéresser pour l'instant au sens de la causalité, cela signifie que plus un streamer est central et important, moins ses streams sont attachés à un type de contenu spécifique. Contrairement aux petits streamers périphériques, les streamers centraux peuvent capter un public très diversifié, intéressé avant tout par leur personne et moins par les jeux auxquels ils peuvent jouer ou les autres types de contenu qu'ils peuvent diffuser. On trouve donc ici un phénomène central dans l'explication de la plus ou moins grande capacité des chaînes à concentrer et monétiser le lien social par streaming, débordant du simple positionnement dans le réseau et de la question de la répartition des ressources entre les chaînes, pour toucher plus directement au mode de valorisation typique de l'économie du streaming. Ces chaînes multicontenus particulièrement performantes se spatialisent alors en deux sous régions plus ou moins centrales : la « région multi-contenu centrale » (rassemblant notamment des streamers comme Locklear, Squeezie, Gotaga, Kamet0, Aminematué ou Rebeu déter) et la « région multi-contenu secondaire » (à laquelle appartiennent les chaînes de Zerator, de Ponce, d'Antoine Daniel, de Mister MV ou encore de LittleBigWhale)⁷⁹ (Im. 3).

⁷⁸ Je précise que cette propension à streamer un même type de jeu est tendancielle : les chaînes monocontenu ne le sont jamais entièrement. J'ai fixé le seuil d'appartenance à ce groupe à 70% du temps de stream de la chaîne sur un même jeu.

⁷⁹ La chaîne de Domingo fait alors le pont entre ces deux espaces centraux, notamment au travers de son émission « Pop-Corn » où se retrouvent justement l'ensemble des streamers importants pour discuter de l'actualité de la plateforme.

IMAGE 3 – Détails cartographiques : les neuf régions du réseau des acteurs de Twitch



La structure des régions des chaînes périphériques - davantage monocontenus, donc - reconduisent à leur échelle ce principe hiérarchique entre chaînes centrales et chaînes périphériques. Les streamers situés en leur centre ont un public plus important et forment un carrefour de rencontre pour les viewers des autres chaînes plus petites. Entre elles, ces régions se distinguent alors d'abord en termes de type de contenu principalement streamé, rendant visible la structuration réticulaire découlant des liens de partage d'un intérêt commun d'une part⁸⁰, et le nombre plus ou moins important de viewers que ces différents contenus attirent. Parmi ces régions, une seule (la plus petite en termes de viewers et de streamers) rassemble des chaînes partageant un intérêt commun extra-vidéoludique : la région « Politique et Actualité », en orange,

⁸⁰ Il serait plus précis de dire « un ensemble d'intérêts communs », étant donné que, pour rappel, les chaînes monocontenus ne le sont jamais entièrement.

au sud-est du graphique. Les autres régions connectent des viewers et des streamers par un attachement à un même jeu, streamé par toutes les chaînes qui les composent : le jeu de football *FIFA* pour la région beige à l'ouest du graphique, le jeu de combat multijoueur en arène *League of Legends* pour la région verte au sud du graphique et les jeux de combat multijoueur *Call of Duty* et *Fortnite* pour les régions jaune et rose au nord. Le cas du jeu *GTA* est alors intéressant en ce qu'il est streamé par des régions opposées du graphiques : la région rouge à l'extrême sud-est de la cartographie et la région bleue à son ouest.

Ce fait est d'abord lié à la question des usages différenciés d'un même jeu. Le jeu *GTA* peut en effet être joué en multijoueur comme un jeu de combat, comme un jeu de simple exploration « bac à sable » ou encore – comme c'est le cas pour la région rouge « *GTA-RolePlay* » - comme un jeu de rôle, lorsque plusieurs streamers se rassemblent sur un même serveur pour incarner des personnages au sein d'un même univers ludique et d'une même histoire collective. Or, phénomène remarquable, ces usages différenciés impriment aux réseaux des régions rouge et bleue des structures elles-mêmes différenciées. Lorsque l'on compare ces dernières (Image 3), on constate en effet que les chaînes de la région *GTA-RolePlay* sont beaucoup moins reliées entre elles par des viewers en commun : elles rassemblent des groupes spécifiques de viewers qui les visionnent indépendamment les uns des autres, formant comme des gouttes de liens caractéristiques et opposées aux structures en toiles des autres régions. Fondé sur le suivi d'un personnage singulier ayant sa propre histoire sur le temps long de l'enchaînement des sessions de jeu au fil des jours, le streaming de la pratique du jeu de rôle déploie une narrativité propre, imposant sa logique à la structure même du réseau de la région rouge.

Ceci invite à prêter attention aux effets de capture du public par la plus ou moins grande non-substituabilité des streams sur un même jeu, en fonction de la structure événementielle émergeant de sa pratique différenciée. Lorsque, comme pour les streams de la région *FIFA* par exemple, les sessions de jeu en elles-mêmes se ressemblent fortement les unes les autres (étant donné les mécaniques de gameplay limitant les actions possibles à celles du jeu de football et le caractère cyclique de la série des matchs), chaque streamer peut difficilement profiter des effets de capture des viewers par une singularisation forte de la narration issue directement du jeu. Il s'ensuit que les viewers de cette région se répartissent plus facilement entre plusieurs chaînes, substituables les unes aux autres selon le critère du récit du jeu : la structure réticulaire de la région *FIFA* en

ressort homogénéisée, formalisant les chaînes en nœuds reliés entre eux par des viewers non exclusifs à chacune d'elles. A l'inverse, les streams de la région GTA-RolePlay reposent par définition sur une hyper-singularisation des sessions de jeu, déployant un récit sériel connectant ces dernières dans une histoire unique à suivre au fil des jours, des semaines, voire des mois. Si les streamers y perdent en capacité à attirer de nouveaux viewers par le coût à l'entrée dans une telle histoire (ne pouvant difficilement être « prise en cours de route » comme on dit), ils y gagnent en fidélisation du public, expliquant la forme spécifique de la structure réticulaire de cette région. L'intérêt épistémologique de Twitch apparaît alors puisque son étude permet de relier des phénomènes ontologiquement aussi différents que la structure de la narrativité d'œuvres numériques et celle du réseau social encastrant leur pratique.

Le fait que deux régions streamant le même jeu (dans le cas des régions bleue et rouge) soient situées à l'opposée l'une de l'autre dans le réseau illustre alors également tout ce qu'une approche des différences entre les chaînes en termes de contenu streamé ne permet pas en elle-même de saisir. Une nouvelle fois, le streaming est avant tout une activité de construction et de diffusion collective de soi, avant d'être une pratique frontalement vidéoludique. Un même jeu ne va pas produire les mêmes types de streams, et donc attirer les mêmes profils de viewers, selon s'il est joué par un streamer homme ou femme, jeune ou plus âgé, d'origine populaire ou privilégiée par exemple. Ceci invite à aller au-delà de la seule structure réticulaire du réseau – et de la première caractérisation de ses régions selon le contenu streamé – pour voir comment s'y projettent les différences sociodémographiques des usagers. Il s'agit autrement dit de croiser l'approche réticulaire du réseau avec l'approche de caractérisation statistique des individus qui le composent, afin de pouvoir réinterpréter les variations de tailles et de position des chaînes, et des régions qui les agrègent, en termes d'homogénéité et de distinction sociales.

II. A chaque région, sa sociodémographie ? Structure réticulaire de Twitch, homogénéité et distinction sociales

La morphologie du réseau capture les logiques d'appariement entre les streamers et leur public, tout en objectivant les chances qu'ont les viewers de se retrouver sur un même stream : plus les chaînes appartiennent à des régions éloignées, moins leurs viewers respectifs risquent de se croiser. Inversement, le fait que la structure réticulaire de Twitch soit segmentée indique aussi

que les préférences de chacun des viewers pour le visionnage de telle ou telle chaîne sont fortement corrélées entre elles (dans le vocabulaire technique d'analyse des réseaux, on dit en ce cas que le « niveau individuel de densité » des nœuds des viewers est élevé). Aussi, en croisant les données cartographiques avec les propres données des bases chaînes et COVIDEO, il m'est possible de vérifier dans quelles mesures cette segmentation réticulaire recoupe une segmentation sociodémographique à l'échelle des différentes régions⁸¹.

I. Comparaison sociodémographique des chaînes de différentes régions

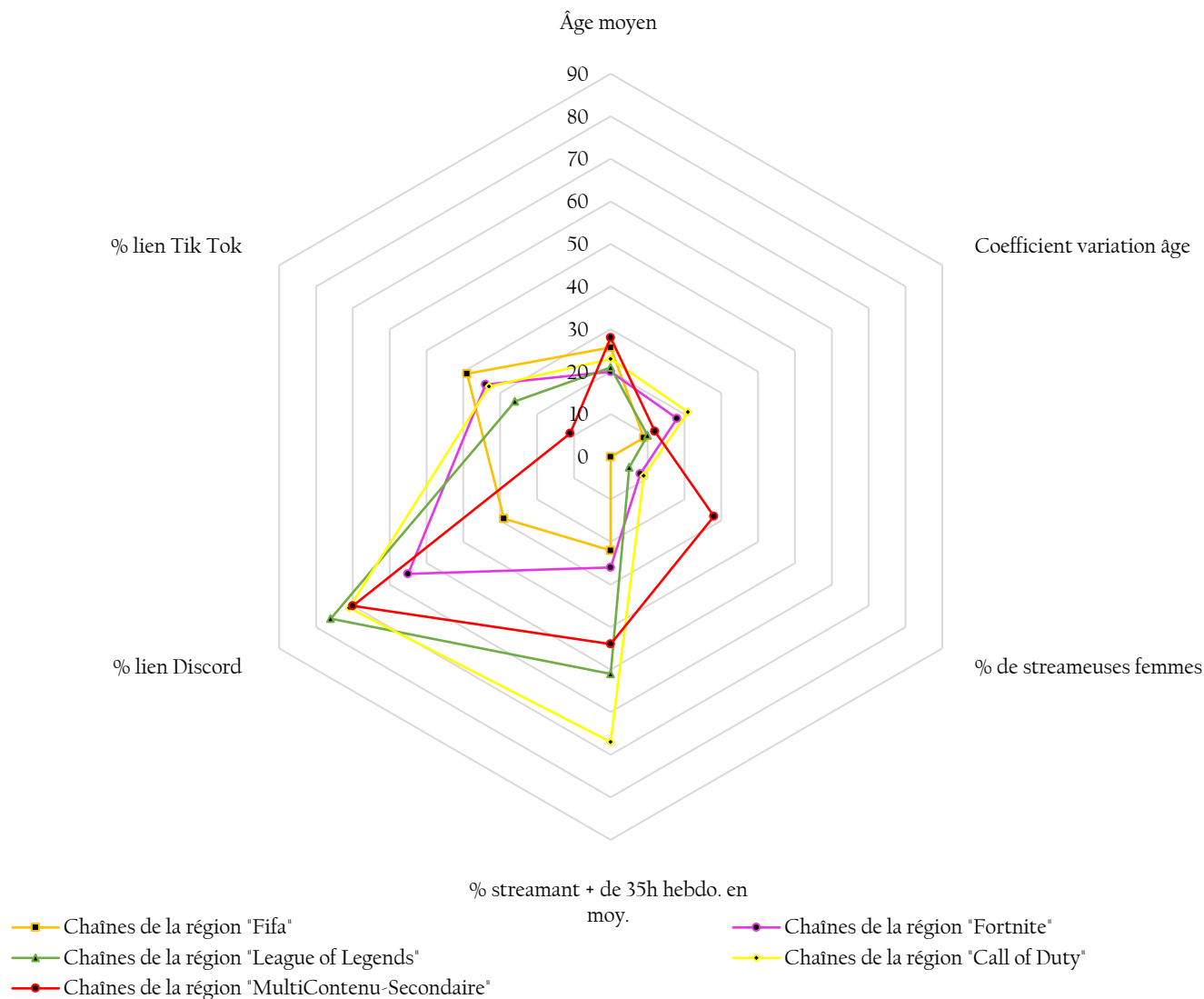
Considérons en premier lieu les caractéristiques des chaînes de ces régions diverses (Graph.4). Elles font apparaître d'importantes variations, qui pour certaines recourent les oppositions spatiales au sein du réseau. La région MultiContenu-Secondaire s'oppose par exemple à celle Fifa pour quasiment toutes les variables considérées. La première est à la fois la plus âgée (ses streamers ont 28 ans en moyenne) et la plus féminisée de l'ensemble (28% de ses streamers sont des femmes). Interconnectée à sa périphérie avec la région politique et actualité (Im. 1), c'est aussi celle dont les chaînes renvoient le moins aux éventuels profils Tik Tok de leur streamer (à hauteur de 11% d'entre elles), reconduisant l'opposition sociale propre à l'espace du streaming dégagée précédemment. Le lexique de leurs pages de présentation personnelle fait en outre apparaître une communication axée sur un rapport au jeu comme épanouissant et non compétitif, sur l'amicalité et la bonne humeur, sur un intérêt pour la « culture » au sens commun, et sur un rapport attentionné (voire de *care*) envers les viewers (Graph. 5).

A l'inverse, si la région Fifa est également plus âgée que les autres (26 ans en moyenne) elle est la moins féminisée (aucune femme streamant régulièrement sur Fifa n'est présente dans la base) des régions. Elle est aussi celle dont la proportion de streamers streamant plus de 35 heures par semaine en moyenne est la plus faible (26%) et regroupe un grand nombre de streamers dont le prénom qui apparaît dans le nom de leur chaîne est à consonance arabe ou statistiquement porté davantage par des enfants de classe populaires que supérieures (Coulmont, 2011). Ses chaînes renvoient aussi le moins à Discord (pour 29% d'entre elles) et le plus à Tik Tok (pour 39% d'entre

⁸¹ J'ai rassemblé pour ce faire les chaînes de ma base en sous-groupes selon la région où leur nom apparaît sur la cartographie. Pour certaines (la région GTA-RolePlay, la région Multicontenu-Centrale, la région GTA-JL et la région Politique et actualités), le nombre de streamers correspondant dans ma base était trop faible pour les comparer aux autres, elles n'apparaissent donc pas dans les graphiques suivants.

elles) , montrant une nouvelle fois le caractère socialement situé de l'utilisation des autres médias sociaux associés à Twitch.

GRAPHIQUE 4 - Caractérisation des chaînes de différentes régions du réseau de Twitch

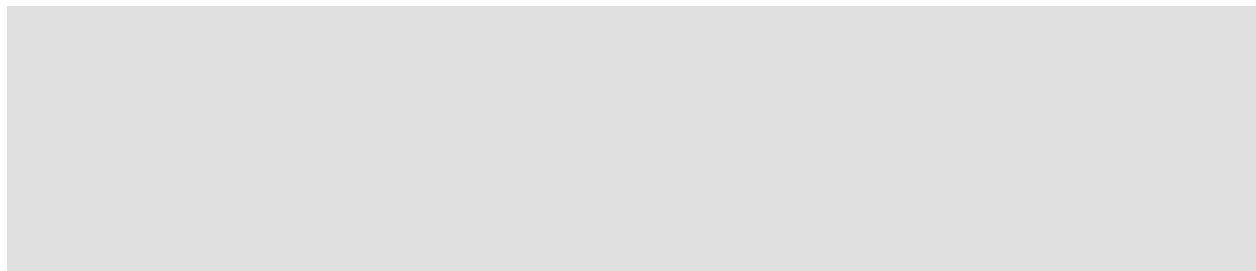


Source : Base chaînes Champ : chaînes diffusant principalement sur les jeux correspondant à la légende (n=503)

Notons enfin que le lexique des présentations écrites du profil des streamers de la région Fifa fait évidemment référence au football, mais aussi à la compétition, à l'eSport et, de manière très significative, au stigmatisme du chômage (Graph. 5). Ce dernier est en effet « retourné » (Goffman, 1963) de manière ironique en devenant un emblème de rassemblement de viewers et de streamers se décrivant (par une mention au sein de leur « bio » Twitch ou de leur pseudo lui-même) comme des « chômeurs » (Image 4 & 5) : le groupe « FC chômage » rassemble ainsi des streamers des

régions Fifa, tandis que la « Team chômeurs » concerne surtout des streamers des régions GTA-JL, et Fortnite.

Image 5 – Présentation du profil d'un streamer de la « team chômeurs » (gauche) & onglet de renvoi au discord communautaire de la « team chômeurs » (droite)



Pour d'autres régions, bien que séparées au sein de la structure réticulaire, les chaînes peuvent être très semblables dans leurs caractéristiques. C'est notamment le cas des régions League of Legends et Call of Duty. Même si la seconde est moins homogène que la première en termes d'âge de ses streamers (leur coefficient de variation de l'âge respectif est de 21 contre 10), lorsqu'on les compare aux autres régions, leur âge moyen est proche (23 ans et 21 ans), tout comme leur proportion de femmes (9% et 5%), de streamers streamant plus de 35 heures hebdomadaires (67% vs 51%) et de chaînes renvoyant à un salon de discussion Discord (71% et 76%).

GRAPHIQUE 5 – Nuage de mots du profil de présentation personnelle des streamers des régions Multicontenu-Secondaire, Fifa et League of Legends



Source et champ :ensemble de la base chaînes

Notons également que le lexique de présentation des profils des streamers League of Legends fait apparaître une importance discursive pour les performances, les connaissances d'initiés sur les mécaniques du jeu et la réussite professionnelle (Graph. 5) : contrairement aux streamers « chômeurs » précédents, nombre de streamers de cette région (dont le cas emblématique de

Kamet0 évoqué précédemment), ne renversent pas un stigmat collectif du chômage, mais mettent au contraire en avant leur réussite entrepreneuriale individuelle (par la mention de la chaîne comme une « compagnie », du streamer comme un « PDG » et des viewers comme « partenaires » de sa réussite).

Les streamers FIFA ont donc tendance à se présenter comme des chômeurs, là où ceux de League of Legends sont enclins à se définir comme des autoentrepreneurs. Twitch a ainsi la propriété de reconduire les différences fines d'orientation des trajectoires et d'appartenance aux sous-strates d'une même classe sociale. Les streamers « chômeurs » Fifa - davantage sur Tik Tok et ayant moins l'opportunité (par maintien plus fréquent d'un emploi à côté du streaming) de streamer plus de 35 heures par semaines que leurs pairs de la région League of Legends – semblent être davantage en situation de stagnation sociale et entretenir un rapport plus pessimiste et désabusé vis-à-vis de leur avenir professionnel. Au contraire, les streamers « corporate » League of Legends semblent apparaître davantage en situation d'ascension sociale et à retranscrire sur Twitch leur vision d'un horizon professionnel élargi par la possibilité d'une carrière autoentrepreneuriale réussie sur la plateforme.

2. Comparaison sociodémographique des viewers de différentes régions

Les variations sociodémographiques entre les sous-ensembles de viewers des différentes régions suivent celles constatées au sujet des streamers correspondant (Graph. 6). L'appariement entre les publics et les chaînes se réalise selon un principe d'homogénéité sociale. Comme pour les liens électifs d'amitiés (Bidart, 1997), le fait de suivre tel ou tel streamer a beau être vécu sur un mode d'affinité spontanée, il apparaît donc néanmoins fortement prédéterminé par le partage de similitudes sociodémographiques avec les vidéastes et les autres viewers de leur chaîne. La structure réticulaire de Twitch permet ainsi de mettre en évidence, au niveau meso, une certaine homogénéité sociale à l'échelle de ses régions, dont je montrerai l'accentuation au niveau micro des communautés de chacune des chaînes. Grâce à des données sociodémographiques plus précises que celles disponibles à propos des chaînes, il est alors possible de confirmer et

d'approfondir les principes sociodémographiques de segmentation de l'espace du streaming mis en évidence précédemment au sujet des streamers.

GRAPHIQUE 6 - Caractérisation des viewers de différentes régions de Twitch



Source : COVIDEO Champ : viewers suivant ou étant abonnés à des chaînes diffusant principalement sur le contenu légendé (n=1998)

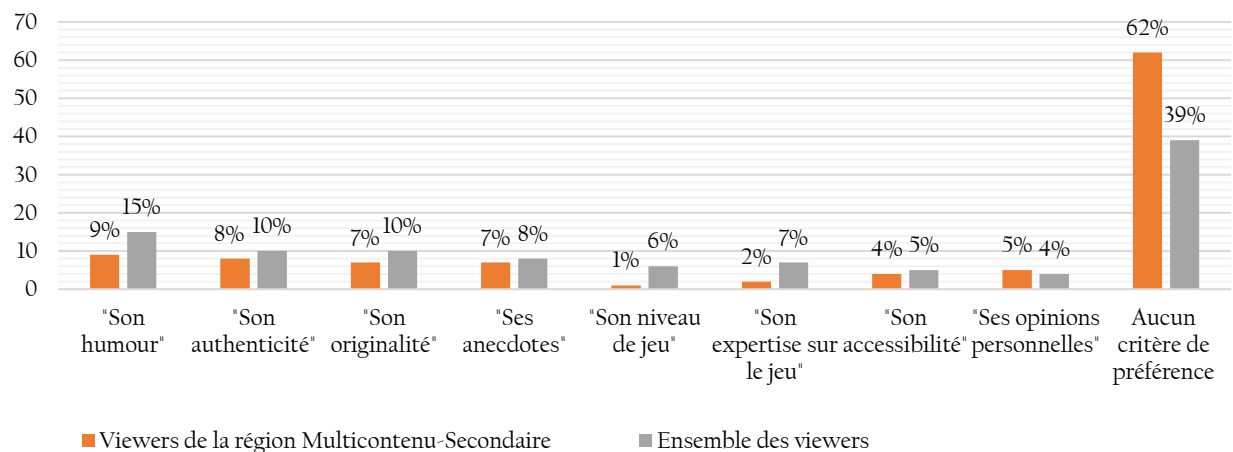
L'étude de la répartition des viewers dans le réseau vient d'abord confirmer la concentration par la région Multicontenu-Secondaire des utilisateurs féminins, âgés et culturellement favorisés. Cette dernière région concentre en effet, comme pour ses streamers, la population de viewers la plus âgée (24 ans en moyenne), la plus féminisée (37% de femmes) et la moins utilisatrice de Tik

Tok (seuls 10% de ses viewers ont un profil sur l'application). Elle est aussi la plus diplômée (58% ont au minimum un diplôme supérieur à Bac+2), la plus présente sur Discord (à hauteur de 70%) la moins consommatrice de jeux vidéo (seuls 12% de ses viewers jouent plus de 30 heures par semaines) et la plus à gauche politiquement (seulement 3% de ses viewers se déclarent « à droite » ou « très à droite »). Si cela n'apparaît pas dans le graphique, les viewers non binaires et transgenres s'y concentrent également, y trouvant de nombreuses chaînes particulièrement attentives à faire respecter la modération du chat nécessaire à l'établissement d'une *safe place* pour ces personnes régulièrement stigmatisées sur la plateforme, et en dehors.

Cette région, très importante en termes de nombres de viewers, illustre en somme une séparation sociale de l'espace de la plateforme qui, classique quant à ses grands principes d'opposition (de genre, d'âge, de niveau de diplôme et d'orientation politique), s'exprime aussi au travers de variables inédites, propres à l'activité du streaming : l'utilisation différenciée de Tik Tok et de Discord, l'intensité de la pratique du jeu vidéo, mais aussi les critères déclarés de préférence pour telle ou telle caractéristique personnelle des streamers (Graph. 7). Ces derniers résultats illustrent surtout la propension, déjà constatée en sciences sociales, d'une accentuation de « l'effet troisième personne » (selon lequel les individus ont tendance à minorer les effets qu'ont les médias sur leurs propres opinions et comportements en considérant qu'ils affectent surtout les autres) chez les catégories les plus favorisées culturellement (Andsager & White, 2007). Davantage critiques de la plateforme, les viewers de la région Multicontenu-secondaire sont moins disposés que les autres à reconnaître l'influence des qualités des streamers sur leurs choix de visionnage et sont systématiquement sous-représentés dans les réponses à la question de savoir quel est le trait de personnalité des streamers le plus important dans leur décision de suivre une chaîne. On remarque malgré tout qu'ils sont très légèrement sur-représentés dans l'ensemble déclarant accorder un maximum d'importance aux « opinions personnelles » des streamers et très largement sous-représentés lorsqu'il s'agit de leur « humour », de leur « niveau sur le jeu » ou de leur « expertise sur le jeu » (Graph.7). Via Twitch, le partage de propriétés sociodémographiques s'exprime autrement dit au travers de préférences pour tels ou tels traits de personnalité des streamers. Le fait d'appartenir à un groupe de viewers très diplômés, davantage féminins et politisés à gauche se traduit ainsi par une tendance à valoriser les traits personnels provenant de socialisation militantes et politiques extérieures aux carrières vidéoludiques.

A l’opposé, les viewers de la région Fifa sont à 98% des hommes, n’ont que 19 ans en moyenne, ne sont que 9% à détenir un diplôme d’au moins Bac+2 et représentent la plus forte proportion de chômeurs (19%). Ces tendances sont les mêmes pour les viewers des régions Call of Duty et Fortnite, qui sont cependant d’avantage nombreux à se déclarer « de droite » ou « d’extrême droite » (à hauteur respectivement de 25% et de 21%). Ces trois régions concernent enfin des groupes de viewers avec les plus fortes proportions d’utilisation de Tik Tok (41% pour la région Fortnite, 28% pour la région Call of Duty et 18% pour la région Fifa). Quant à elle, la région League of Legends est formée de viewers plus diplômés (26% ont au moins un Bac+2), plus féminins (8% sont des femmes), davantage sur Discord (à 70%) et moins sur Tik tok (13%) que leurs homologues des autres régions périphériques : ils ont les mêmes caractéristiques distinctives que les viewers de la région Multicontenu-secondaire, de façon cependant moins marquée, avec une politisation davantage à droite (ils sont 21% à se déclarer « à droite » ou à « l’extrême droite ») et une pratique du jeu vidéo plus intense (30% d’entre eux jouent plus de 30 heures hebdomadaires, soit le score le plus élevé de l’échantillon).

GRAPHIQUE 7 - Répartition des viewers selon leur préférence déclaré quant aux qualités des streamers



Source : COVIDEO Champs : 3455 viewers

Conclusion du chapitre 3

L'étude du niveau mésociologique des relations entre streamers et viewers qui s'établissent dans le réseau de Twitch illustre la capacité du dispositif à capturer une variété de profils sociodémographiques et à structurer sur cette base des appariements entre les chaînes et leur public. Marquées par des jeux, des formes de présentation de soi et des dynamiques relationnelles spécifiques, les régions de ce réseau et les chaînes qui les composent sont segmentées et hiérarchisées. Par-là, Twitch offre la possibilité de mener des comparaisons inter-groupes et invite à objectiver la reconduction de différences sociales dans l'ordre du stream, de la vie communautaire et de l'économie du streaming.

Après avoir caractérisé le dispositif à l'échelle de son déroulement microsociologique et de son histoire, à l'échelle de la sociodémographie de son public en général et, ici, à l'échelle intermédiaire de la structuration des liens sociaux numériques qui l'enserrent, il s'agit dès lors d'en venir à sa requalification. Les éléments dégagés dans cette partie vont ainsi être précisés et réarticulés pour montrer la logique qui les unifie et relie les différentes échelles où ils se manifestent.

DEUXIÈME PARTIE

Ce que le streaming fait aux récits de soi

Les plateformes numériques comme Twitch « constituent un puissant ‘laboratoire social’ pour la recherche » (Bourdaloie, 2019), mais à la condition de se demander « comment des algorithmes et des infrastructures élaborés en dehors de toute préoccupation anthropologique – et même parfois en dehors de toute perspective académique – peuvent devenir une ressource pour l’enquête » (Cointet & Parasié, 2018). Une bonne manière de ne pas se laisser enfermer dans des catégories d’analyses imposées par le terrain et d’ainsi rester autant que possible en maîtrise de son objectivation selon des critères scientifiques, est de redéfinir le streaming par rapport à sa définition usuelle comme medium numérique. En effet, ne retenir que cette définition a priori neutre et objective du streaming – nous l’avons vu en première analyse, celui-ci est bien un dispositif médiatique numérique – implique en réalité un certain nombre de postulats et de catégories implicites limitant le pensable à son sujet. Peut-on vraiment rendre pleinement compte de l’activité et de sa spécificité en l’analysant de part en part comme outil social-numérique, au travers des mêmes notions que celles employées ailleurs dans l’étude du vaste ensemble de la « production de contenus sur internet » ? Ne court-on pas un risque de réifier le phénomène en calquant sur le terrain des concepts exclusivement attaché au champ académique des études sur le numérique, en suivant l’idée implicite que cet adjectif dirait la réalité profonde de l’activité ? Plutôt que d’aborder d’emblée l’analyse de l’activité dans son déroulement microsociologique par l’entrée de « l’interaction » ou de la « communication » avec le public, de la « construction de communautés virtuelles », du « travail d’influence » ou de la « mise en scène de soi », il convient de se demander : au-delà de ces dimensions attachées au « numérique », de quelle activité le streaming est-elle l’expression ?

De l’exposition de soi, du jeu vidéo, du partage avec le public, du spectacle audiovisuel : de tout cela le streaming en relève assurément. L’objet de cette partie est alors de montrer en quoi ces dimensions hétérogènes du stream s’entremêlent en formant un récit. Il s’agit autrement dit de montrer qu’au-delà de la forme numérique dont elle est dotée, l’activité du streaming est fondamentalement une mise en récit, partiellement reconnue en tant que telle par les acteurs eux-mêmes. De cette narrativité fondamentale, découlent à la fois l’événementialité, la construction de soi et la constitution du lien social propres aux streams (Chap.4) ainsi que leur structure de variation et de celle de leur économie à l’échelle de la plateforme (Chap.5).

Chapitre 4

Le streaming comme mise en récit de soi

« Nous n'avons aucune idée de ce que serait une culture où l'on ne saurait plus ce que signifie *raconter* » - Paul Ricœur, *Temps et récit II*, 1984, p.58

Les profils Facebook, les blogs, les *stories* d'Instagram, les vidéos TikTok ou encore, les streams sur Twitch, sont souvent présentés comme des formes de « mise en scène » ou « d'exposition » d'un « soi » peu défini et qui leur préexisterait⁸². Mais si l'on peut mettre en scène ou exposer un objet, ses productions culturelles, son corps ou plus généralement tout ce qui touche à la *mêmeté* de sa personne – soit ce *par quoi* l'on reconnaît qu'une personne est unique et récurrente au cours du temps, sur le modèle de la substance, de la permanence biologique ou de « l'ensemble des dispositions durables » formant la constance d'un caractère⁸³ (Ricœur, 1990) –, l'*ipséité* personnelle que l'on désigne par « soi » est, elle, fondamentalement inobjectivable, non-exposable. Elle est une forme de maintien de soi dans (ainsi que *par*) le changement de la *mêmeté*, qui apporte « une réponse à la question « 'qui suis-je ? » » (Ricœur, 1990, p. 143) et apparaît de manière privilégiée par la promesse ou le détournement de formes narratives par lesquelles l'individu met en intrigue son existence et se saisit par-là « soi-même comme un autre » (Ricœur, 1990). Attester, avec Ricœur, de la composante narrative de l'identité personnelle, c'est-à-dire que celle-ci est en

⁸² Les éléments de ce chapitre sont développés au sein d'un article, « Le stream comme autonarration. Eléments pour une socio-narratologie du *live-streaming* » à paraître à l'été 2023 dans les *Cahiers de narratologie*.

⁸³ Comme l'écrit Ricœur en effet, « on peut assigner au caractère cette première sorte d'identité [mêmeté] en entendant par là tous les traits de permanence dans le temps, depuis l'identité biologique signée par le code génétique, repérée par les empreintes digitales, à quoi s'ajoutent la physionomie, la voix, la démarche, en passant par les habitudes stables ou, comme on dit, contractées, jusqu'aux marques accidentelles par quoi un individu se fait reconnaître à la façon de la grande cicatrice d'Ulysse. » (Ricœur, 2004, p.167). Notons pour la suite du raisonnement que l'identité personnelle-mêmeté telle qu'elle se donne dans le maintien du caractère est ainsi assimilable à l'*habitus* bourdieusien en tant que « système de dispositions durables et transposables » (Bourdieu, 1980, p.88). Sur les rapports entre Ricœur et Bourdieu et la complémentarité des concepts d'*habitus*, de *mêmeté*, d'*ipséité*, d'illusion biographique et d'identité narrative, voir Boltanski, 1990 ; Corcuff, 2001 ; Truc, 2005 et Michel, 2013.

partie construite à la façon d'un personnage, par mise en intrigue, amène ainsi à étudier les dimensions communicationnelles, spectaculaires, ludiques, économiques et sociales qui enserrant la construction de soi des streamers, centrale sur Twitch, comme participant du déploiement de l'identité narrative de ces derniers. Si la mobilisation du paradigme ricœurien dans l'étude d'internet est ancienne, confirme la fécondité de celui-ci et appelle son dépassement (Allard, 2005 ; Garnier, 2011 ; Mayer & Bouchardon, 2017), je montre que le streaming est une forme particulièrement complète et complexe de construction identitaire narrative numérique, s'écartant à bien des égards du modèle ricœurien.

Ce chapitre entreprend ainsi de mener une analyse *narratologique* formelle du stream (qui mobilise pour ce faire les travaux de Gérard Genette ou de Lucien Dällenbach notamment) entrecroisée avec une analyse *sociologique* de l'activité sociale participant de sa narrativité, avant d'en venir à l'étude (d'inspiration ricœurienne) de la *construction de l'identité narrative* des streamers qui en découle. En d'autres termes, il s'agit de considérer le streaming comme un moyen socialement, techniquement et historiquement situé de se raconter, et d'analyser l'expression du social et des identités que cette narrativité constitue.

Mais pour ce faire, il convient de souligner en amont l'écart existant entre le modèle de récit littéraire sous-jacent à la conceptualisation de Ricœur et la forme des récits numériques tout à fait différents que déploient les streamers. Parler avec les termes de Ricœur pour rendre compte des identités narratives streamées ne va pas de soi. Cela implique des redéfinitions et des inflexions par rapport à des concepts forgés en référence à des motifs narratifs placés sous l'héritage du « *muthos* » aristotélicien et du « *kérygme* » biblique (Michel, 2003). Ce sont en effet des structures de récits littéraires issues d'une culture européenne de l'écrit et de la transmission historique qui intéressent avant tout Ricœur, récits faisant primer la concordance narrative des événements au sein d'une intrigue aristotélicienne, composée d'un milieu, d'un début et d'une fin clairement identifiables. Le philosophe tend à faire de ce modèle, fortement marqué par la culture de l'imprimé et de la culture livresque (Ciranna, 2022), un universel de composition de sens narratif et existentiel, imprégnant son concept d'identité narrative « d'une charge normative (éthico-

politique et religieuse) » qu'il convient de dépasser pour le rendre pleinement descriptif, comme un outil de sciences sociales⁸⁴ (Michel, 2003).

Si « raconter » a donc un sens bien précis chez Ricœur, il va différer de celui propre à la narrativité toute particulière des streams. Plus hétérodoxe encore que la narrativité des œuvres littéraires du Nouveau Roman par exemple, fondée sur la remise en cause du primat de la consonance au profit d'une recherche esthétique de dissonance narrative, celle-ci relève davantage du modèle des « *smalls stories* » (Patron, 2020), soit « un ensemble d'activités narratives sous-représentées, comme les récits d'évènements en cours, d'évènements futurs et hypothétiques, d'évènements partagés (connus), mais aussi les allusions à des récits, les récits différés ou encore les refus de raconter » (Georgakopoulou, 2006, p.130). Par suite, les identités narratives exprimées sur Twitch vont être refigurées différemment du modèle de la cohérence de « l'unité d'une vie » comme l'appelle Ricœur, pour relever davantage d'une construction de « sois » plastiques, versatiles et multiples (Berliner, 2022).

Dès lors, j'aimerais montrer que si d'un côté le streaming offre aux streamers et aux viewers des ressources renouvelant les possibilités de jeux narratifs-identitaires individuels et collectifs potentiellement émancipateurs, d'un autre côté, le dispositif réalise aussi une forme d'aliénation des capacités de construction narrative de soi. Par-là, ce sont finalement toutes les tensions et les paradoxes d'une matrice narrative des sujets numériques contemporains en voie de capitalisation que donne à voir l'étude du fonctionnement formel et de la teneur sociale des autonarrations streamées.

Ici, j'analyserai le récit construit par l'activité en ayant recours pour ce faire à des concepts narratologiques. Le but n'est cependant pas de développer une narratologie du stream pour elle-même, c'est-à-dire de conduire une analyse du stream comme *contenu narratif* ouvert à la seule analyse formelle. Il s'agit au contraire de montrer qu'il est aussi une *activité sociale narrative* ; de sorte que l'intelligibilité narratologique du streaming doit également se comprendre comme étant doublée d'une intelligibilité sociologique. Je n'explorerai sans doute pas toutes les facettes

⁸⁴ C'est en cela que plutôt que de *récit* en ce sens connoté, il faudrait parler de « *narrativité* pour montrer que la mise en récit est un mode universel de la compréhension de soi sur laquelle se déploient des formes multiples de *narrations* ordinaires – dont celle que théorise Ricœur n'est qu'un cas particulier » (Michel, 2003).

narratologiques possibles du phénomène, mais n'en retiendrai celles qui me serviront à requalifier la forme de l'identité narrative à l'œuvre et à en saisir les implications sociales et économiques.

L'enjeu est donc de saisir dans le même geste les dimensions communicatives et spectaculaires du stream, en étant le plus précis possible dans la caractérisation du type de récit qui les synthétise, en explique le fonctionnement et le pouvoir de fascination. Ce travail permettra d'envisager la concrétisation sociale (et ses implications) de phénomènes narratifs habituellement circonscrits aux mondes fictionnels ou à ce qui apparaîtrait autrement comme une simple manifestation idéologique de « l'illusion biographique »⁸⁵ (Bourdieu, 1986). Le premier temps de ce mouvement est en somme d'explorer une intelligibilité narrative du streaming en ayant recours à des concepts issus d'une autre discipline que la sociologie ; ce que l'on peut considérer comme une première preuve, épistémologique, que, sur Twitch, le social fonctionne narrativement.

I) Analyse de l'organisation représentationnelle propre au streaming

« Oh non pas le coup de serpe ! Ah oui on est mort. *Sadge*⁸⁶. Difficile d'être discret en même temps avec nos gros pas lourds, appuyés sur la glace » - *Extrait des paroles du streamer Mister MV dans un stream sur le jeu Elden Ring*

Par tout un arrangement de procédés formels et référentiels, le stream met à l'écran des signes pour représenter, rendre sensible, une réalité absente de la situation objective de ses participants., Il met en forme les signifiants des objets, des personnes et des événements pour en faire surgir un ordre significatif, source d'immersion. Au travers d'un flux de pixels et de sons provenant de leur ordinateur, les viewers installés dans leur espace domestiques accèdent ainsi à un combat à « coup de serpe », à des « pas appuyés sur la glace », à la présence des autres et, même, à leur propre « mort » au travers de celle du streamer.

Ils s'immergent en effet dans cette construction esthétique de sens en tant qu'elle y est représentée comme vécue par le streamer. Le dispositif déploie tout un ensemble de ressources formelles de

⁸⁵ Celle-ci désignant l'ordonnancement narratif de la biographie de l'individu par lui-même, se faisant par-là, chez Bourdieu, « l'idéologue de sa propre » (Bourdieu, 1986).

⁸⁶ Expression indigène signifiant « c'est triste ». Elle renvoie à l'émoticône Twitch du même nom utilisée dans les chat pour exprimer ses sentiments et dépeignant le personnage de meme « Pepe the Frog » avec

une expression faciale déprimée : 

stylisation faisant du vidéaste, de son corps et de ses paroles, une source de représentation de son propre point de vue sur les événements et du sens émotif qu'ils contiennent⁸⁷. En exprimant une tristesse face à l'issue du combat en jeu, MisterMv donne à cet événement le sens de ce sentiment. Dit autrement, étant exprimé à l'écran comme une source de tristesse par et sur le streamer, l'évènement devient en lui-même triste, il est doté d'un sens dont il ne disposait pas en lui-même. Ainsi, le streamer est un opérateur de lien social non seulement effectif, en tant que producteur de contenu en ligne en train de diffuser sur Twitch, mais aussi représentationnel. Comme le laisse entrevoir l'emploi du pronom « on » dans l'extrait précédent (désignant l'ensemble qu'il forme avec ses viewers), il va en effet représenter les événements et les émotions comme vécus *collectivement*, posant par ce geste l'existence des viewers dans l'ordre référentiel du stream. En bref, il est l'instance mimétique qui va rassembler le séparé, rendre les viewers « seuls ensembles » (Turkle, 2015 ; Ruberg & Lark, 2019), en tant que collectif symbolique au sein de l'espace représentationnel du stream.

I. Fonctionnement socio-technique formel du stream

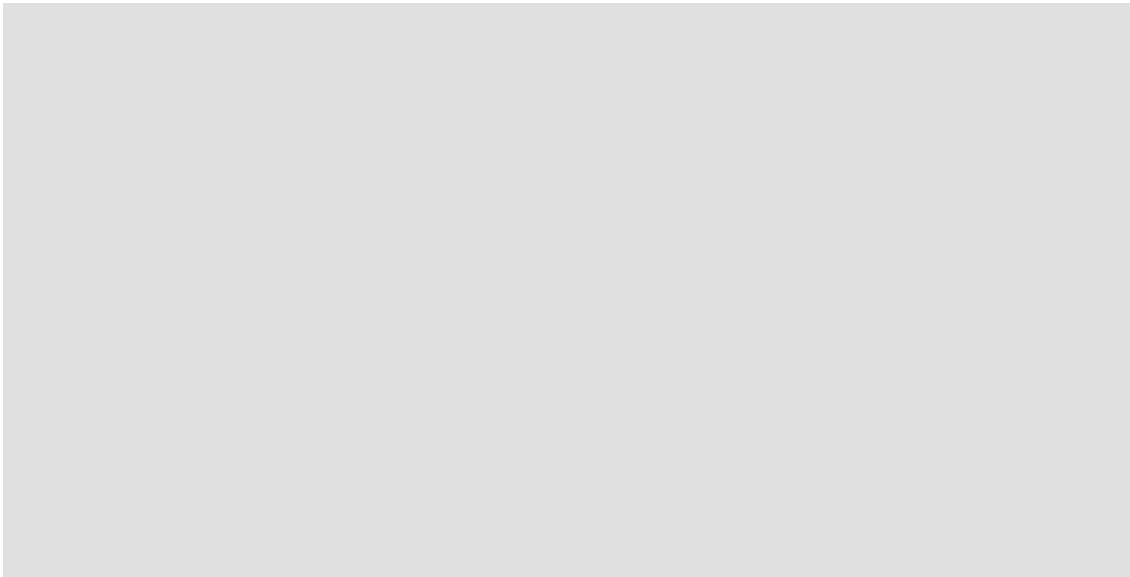
Comme d'autres technologies de communication assistée par ordinateur (Casilli, 2012), le streaming fournit un espace virtuel commun où sont symbolisés les engagements et les personnes, les rendant sensibles les unes aux autres, focalisant leur attention et les mettant ainsi en situation de présence mutuelle (Goffman, 1974). La complexité de cet espace virtuel vient alors de sa multi-dimensionnalité : une page Twitch se présente comme une accumulation de cadres qui orientent les perceptions, les comportements et les attentions selon une logique « polyfocalisée » (Jones, 2004). Quatre de ces cadres composent le stream, et, partant, participent de la manière dont il représente le réel et dont, finalement, il va tirer sa narrativité : le flux vidéo central, le retour caméra du streamer, le chat interactif et la page internet de la chaîne Twitch du vidéaste (Image. 1).

Lorsque l'on assiste à un stream, la première chose frappante est ainsi son caractère composite et l'imbrication de ses différents éléments. Le flux vidéo central de la partie de jeu vidéo ou de toute autre activité sur laquelle se concentre le streamer (visuellement représenté par le cadre 1 vert ci-dessus), assorti du retour caméra montrant ses gestes et ses mimiques (le cadre 2 bleu) est

⁸⁷ Le dispositif, comme toute œuvre représentant des personnages en prise avec des événements, s'appuie en cela sur la faculté neurocognitive d'imiter l'autre et de ressentir ses émotions comme étant les siennes, par empathie (Meltzoff & Prinz, 2002).

encastré dans la page internet de sa chaîne Twitch personnelle (le cadre 4 rouge) et mis en regard d'un chat interactif à disposition des viewers pour discuter et commenter l'action, notamment au travers d'émoticônes (le cadre 3 orange). Lorsque le streamer est en « just chatting », c'est-à-dire qu'il se filme en direct simplement en train de discuter avec ses viewers, ce chat est alors directement intégré dans le flux vidéo central, montrant de front le référentiel pertinent des actions et des réactions du streamer (Image 2 & 3).

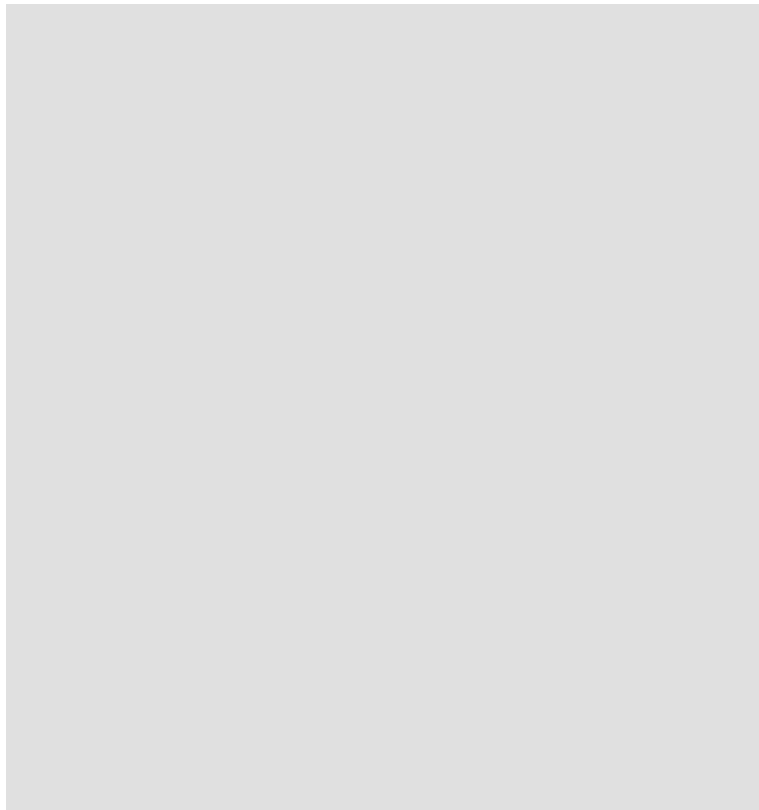
Image 1 – Capture d'écran d'une page Twitch diffusant un stream
(ici, celui du streamer Etoiles (ou « Rayou ») en train de jouer au jeu de combats *Super Smash Bros. Ultimate*)



Au plan sonore, le son provenant de la vidéo du jeu s'accompagne de celui provenant du micro du streamer. Lorsqu'un viewer fait un don ou souscrit un abonnement payant à sa chaîne (pour lui-même ou en l'offrant à un autre viewer), un message sonore personnalisé par le streamer peut également retentir (une lecture automatique avec une voix artificielle d'un éventuel message laissé par le viewer peut aussi avoir lieu) et un message visuel contenant l'annonce du don ou de l'abonnement accompagné du pseudo de son auteur s'incruste temporairement dans le flux vidéo (Images 2 & 3, encadré en rouge). Cette annonce peut aussi déclencher effet en jeu (retournement automatique des commandes par exemple) ou dans le retour caméra du streamer (un masque virtuel peut venir recouvrir son visage, sa voix peut être modifiée par un logiciel etc.) si ce dernier a paramétré cette fonctionnalité. Elle fait aussi augmenter le compteur de dons ou d'abonnements souvent incrusté dans le stream (Image 2, encadré en jaune), tout en permettant éventuellement

à son auteur d'être mis en avant dans le classement des contributeurs de la chaîne (Image 3, encadré en jaune).

Images 2 & 3 – Extraits de stream de la streameuse LyeGaia et du streamer Desastre Show où elle et il reçoivent un abonnement (dit « *sub* » de l'anglais « *subscription* ») de la part d'un de leurs viewers



2. Une représentation multimodale et autoréférentielle

Le stream va ainsi produire un récit en s'appuyant à la fois sur le jeu vidéo, l'image fixe, les gestes et les mimiques, la parole, la vidéo, les chiffres (notamment ceux de la durée du stream et du nombre de viewers en train de le regarder en direct, présents dans le cadre 5 jaune de l'image 1), le texte (sous forme de titres, de noms propres, de messages dans le chat, d'éventuels sous-titres du jeu mis à l'écran etc.), les émoticônes, le jeu de hasard (les viewers ayant la possibilité de parier des « points de chaînes », une monnaie virtuelle représentant le temps passé à regarder une même chaîne, sur la réussite ou l'échec d'actions entreprises par le streamer, à l'initiative de ce dernier) et le son. Au travers des annonces de dons ou d'abonnements présentées plus haut, on peut d'ores et déjà ajouter qu'il va raconter également par l'argent, les flux monétaires étant objectivés sous une forme symbolique et mis à l'écran. Sa narrativité va donc reposer sur une sémiotique *multimodale*.

Ensuite, les différentes dimensions du stream renvoient les unes aux autres en formant un ensemble cohérent et synchronisé : les sous-espaces signifiants qui le composent sont emboîtés spatialement et référentiellement. Le stream est autrement dit fondamentalement *autoréférentiel*, chacune de ses composantes s'objectivant mutuellement en un système clos ; il déploie un ensemble multimodal de signifiants qui se signifient les uns les autres. Le retour caméra du streamer, par exemple, montre les effets que le jeu produit sur lui, ajoutant une dimension gestuelle et émotive à l'événement ludique. En transfigurant, voire en figurant au sens propre, ainsi l'événement de jeu, l'image du visage du streamer le restitue sous une autre forme et trouve sa place dans l'ensemble du dispositif en tant que *mimesis*⁸⁸ corporelle de la *mimesis* vidéoludique. La série d'images ci-dessous montre par exemple comment la séquence d'actions vidéoludiques « repérage d'un ennemi dangereux – attaque de ce dernier sur l'avatar - tentative de fuite – mort » est, par sa mise en stream, refigurée et dédoublée en séquence d'attitudes et d'émotions corporelles « concentration – surprise et peur – dépit » au sein du retour caméra. L'avatar et le visage du streamer se représentent mutuellement selon leur modalité mimétique propre, pendant que le chat défilant retranscrit également l'action sous la forme de commentaires (Image 4).

Image 4 – Séquence d'un stream de Crocodile-Lol sur le jeu Minecraft

Je profite de cet exemple pour ajouter dès maintenant que l'ipséité des vidéastes construite par cet ensemble va alors apparaître comme maintien de soi non seulement au cours des modifications qu'apporte le temps (comme chez Ricœur), mais aussi dans, et par, le changement des formes d'expression symboliques. A la fois avatar de jeu, visage affecté, corps agissant, commentateur de ses propres actions et visé par les discussions du chat, le streamer demeure en tous ces cas comme personne unique. Le stream va par-là produire des identités narratives numériques enrichies de cette multiplicité des sources et des formes d'expression, objectivant la personne des streamers

⁸⁸ Comprise ici comme « imitation créatrice » (Ricœur, 1983, p.66).

dans toute sa variété expressive (par la multimodalité du stream) et sa réflexivité (par l'autoréférentialité du stream).

3. Asymétrie représentationnelle streamer/viewers

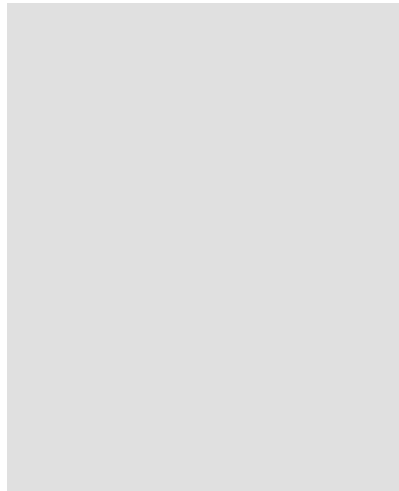
L'autoréférentialité fondamentale du stream n'est pas horizontale, retranscrivant ainsi avant tout l'autoréférentialité de la personne du streamer elle-même : l'existence réflexive du collectif des viewers, elle, demeure au second plan de la structure mimétique du dispositif. L'asymétrie entre le streamer et ses viewers – constitutive du médium – se donne autrement dit dans la manière même dont les instances mimétiques du stream s'organisent et se représentent mutuellement. Il existe en effet une hiérarchie référentielle entre les différents cadres du stream, donnant la priorité au flux vidéo central (du jeu) puis au retour caméra, au chat et enfin au cadre de la page internet de la chaîne. Je commente ici les deux premiers cadres : formant le cœur du stream, ce sont par eux que les enjeux d'asymétrie représentationnelle entre les streamers et les viewers se jouent.

D'abord, contrairement aux autres instances mimétiques, le flux vidéo du jeu en lui-même ne représente pas d'autre présence que celle du streamer y jouant. Il met à l'écran la personne du streamer sous la forme d'un avatar (qui peut être un simple curseur ou un regard en vue subjective, comme dans le jeu Minecraft de l'image précédente). Ce dernier représente alors le streamer en l'incarnant dans l'univers ludique. Il retranscrit sous la forme d'actions de jeu mises à l'écran l'intentionnalité et – le jeu vidéo étant, comme toute pratique culturelle, un moyen d'expression identitaire non seulement par les choix des jeux mais aussi dans la manière même d'y jouer (Boutet, 2012) – l'identité ludique de la personne du streamer.

L'existence et l'intentionnalité des viewers, elles, ne sont ainsi pas reflétées dans les signes composant le jeu ; ils sont *a priori* privés de représentation identitaire par le médium. Ils ne peuvent interagir avec le jeu qu'en interpellant le streamer pour lui demander d'y effectuer des actions au travers de l'avatar qui l'incarne. Comme dans le cas de l'intermédiation réticulaire entre les viewers, le streamer se trouve en situation de pont entre le déroulement de la partie de jeu et l'influence des viewers sur celle-ci : la captation de son attention, monétisée par les alertes de dons et d'abonnement, conditionne l'accès au jeu, et doit être effectuée suivant certaines normes. La volonté d'avoir une influence sur le jeu est alors très répandue chez les viewers et il existe même une expression indigène péjorative pour désigner le fait de donner des ordres ou des conseils trop insistants au streamer lorsqu'il joue, inapproprié selon la netiquette du streaming : le « *backseat* »

(traduisant l'idée d'un viewer jouant depuis un siège à l'arrière du streamer). Le backseat renvoie aussi au *spoil* des éléments de l'histoire du jeu et donne lieu à une partie conséquente du travail de modération ou des règlements affichés dans l'onglet de présentation des chaînes (Image 5).

Image 5 – Règlement affiché dans l'onglet de présentation de chaîne de la streameuse Emeii



Ensuite, comme vu précédemment, le retour caméra (accompagné du son du micro) représente, par l'incarnation et les paroles du streamer, les événements en cours dans le jeu d'une part, et dans le chat d'autre part. D'un côté, ce cadre retranscrit les événements ludiques sous forme de commentaires descriptifs ou normatifs, d'actions et de réactions corporelles provenant du streamer mis à l'écran : il enrichit le sens des événements du jeu de celui des marques de l'intentionnalité et de l'affection du vidéaste en tant que joueur. Par cette organisation représentationnelle, le déroulement du jeu vidéo acquiert une « force » identique à celle attribuée aux œuvres d'art par Alfred Gell, en tant que ce pouvoir découle justement du fait que « nous considérons ces objets comme des indicateurs de ce qu'il y avait dans l'esprit des personnes qui les ont, à différents degrés, fabriqués ou utilisés » (Gell, 1998, p.8).

De l'autre côté, en lisant les messages du chat ou en y répondant, en réagissant aux dons ou aux discussions inter-viewers, en interpellant ou en remerciant un viewer nommément, le streamer capturé à l'écran fait exister au cœur du stream son public et le lien qu'il entretient avec lui. A son pouvoir social d'intermédiation s'ajoute ainsi un pouvoir social de représentation des autres, non en eux-mêmes mais en tant qu'ils sont en interaction avec lui. Si, comme évoqué dans le précédent chapitre, on peut dire que le streamer « relie » ses viewers, c'est donc aussi un sens bien précis et

original de liaison représentationnelle, constitutive de la présence même des viewers au centre du stream.

Telles qu'elles se donnent dans le retour caméra, les interactions entre le streamer et le jeu d'une part, et entre le streamer et son chat d'autre part, forment ainsi deux boucles rétroactives rendant la personne même du streamer auto-référentielle et auto-mimétique. Ses actions et réactions sont le support d'existence diégétique de sa propre personne en tant que personnage-joueur par ses interactions avec le jeu et que personnage-communicant par ses interactions avec son public. Pour le dire plus frontalement, ce principe de boucles rétroactives et d'autoréférentialité mimétique fait qu'en s'adressant aux autres (et, par-là, en les représentant à l'écran), le streamer s'objective dans le même mouvement soi-même en train de s'adresser aux autres : au travers du retour caméra, la communication avec le public adopte la forme d'un monologue où les paroles des viewers ne sont exprimées qu'en étant des paroles rapportées. L'asymétrie entre streamer et viewers en ressort renforcée, l'existence même des second au sein du stream étant conditionnée à sa participation à la construction herméneutique de la personne du premier.

II. Comment le stream raconte ? Analyse de la narrativité du streaming

La présentation précédente des instances mimétiques du stream et de leur entremêlement permet d'introduire un certain nombre d'adjectifs pour décrire le type de récit que le dispositif déploie. Il s'agit de cerner un nouveau type de récit audiovisuel⁸⁹, qui n'a pas donné lieu à d'études narratologiques préalables, en partant de ses caractéristiques formelles et en les rattachant à des concepts déjà établis. Une fois cette caractérisation du stream par analogies effectuée – visant à ramener le stream et son apparente étrangeté vers des territoires narratologiques identifiés –, je pourrai en venir à l'analyse du récit streamé dans sa globalité, qui émerge moins de chacune des instances narratives qui le composent que de la logique d'ensemble qui les unifie.

La suite du raisonnement s'appuie donc sur des instruments narratologiques, au premier lieu desquels se trouve la distinction entre diégèse (que je prends ici, pour simplifier, comme un

⁸⁹ Notons dès maintenant qu'en tant qu'audiovisuel, comme le récit cinématographique et sa « narration par monstration », le récit streamé consiste principalement à « montrer des personnages qui agissent plutôt que dire les péripéties qu'ils subissent » (Gaudreault, 1988).

synonyme d'histoire), narration et récit (Tomachevski, 1965 ; Genette, 1976). Tous ces concepts ayant donné lieu à une immense littérature et de nombreux débats, je fixe ici leur sens en me référant principalement au modèle classique de Gérard Genette. La diégèse est le signifié, le « contenu narratif » (Genette, 1972, p.72), soit l'ensemble raconté des événements vécus par des personnages. La *narration* est constitué des « actes producteurs » du récit (Genette, 1972, p.72), identifiant un narrateur en tant qu'il est l'instance qui raconte les événements diégétiques selon son point de vue (intra ou extra diégétique, s'il prend lui-même place ou non comme personnage au sein de l'histoire). Le *récit* est l'ensemble organisé qui structure les rapports entre l'histoire racontée et la narration. Il est le produit finale de la mise en récit, posant à la fois ce que l'on raconte (l'histoire, le signifié, les personnages) et l'ensemble des actes narratifs qui le racontent (la narration, le signifiant, le narrateur) (Lavergne, 1996).

Enfin, les personnes auxquelles s'adressent le récit en sont les *destinataires*. Lorsque le narrateur posé par le récit se réfère explicitement à ses destinataires, il en fait des *narrataires* intra-diégétiques, inclus dans le récit en tant que personnages de destinataires (Genette, 1972, p.244). Un tel narrateur narrant ses propres destinataires est donc réflexif sur sa propre situation de narrateur et joue ainsi sur sa fonction de communication et d'évaluation, traduisant un souci du public et de la maîtrise de l'interprétation que celui-ci se fait du récit (Kaempfer & Zanghi, 2003). C'est précisément le cas du streamer représenté par le retour caméra et de ses viewers représentés par le chat, qui s'expriment en se sachant sujets du spectatorat et de l'interprétation de l'ensemble des autres viewers.

1. Une narrativité émergente, interactive, sérielle et partagée

a) Une narration émergente, faisant récit de la contingence ludique et du relâchement contrôlé des contraintes sociales sur l'exposition publique de soi

Une première propriété fondamentale de la narrativité du stream est son caractère émergent. Les événements se déroulent et sont diffusés en direct, au travers d'un flux ininterrompu d'images, de paroles et de messages, sans travail de montage préalable. La structure du stream repose davantage sur un encadrement de la contingence des événements mis à l'écran que sur l'établissement d'une trame précise et préétablie. Narrateur intra diégétique, le streamer ne connaît pas à l'avance l'intrigue du déroulement de son stream, faisant tout l'intérêt de celui-ci par rapport à d'autres vidéos de producteurs de contenus en ligne comme celles sur YouTube, montées avant d'être

diffusées. Sa trame repose moins sur le « récit enchâssé », prédéfini par les concepteurs du jeu vidéo diffusé, que celui – « vidéoludique »⁹⁰ – du streamer en train d'y jouer. C'est précisément de la diffusion d'événements non fixés a priori, propres à chaque partie et aux actions de jeu propres à chaque joueur/streamer, que le stream tire son intérêt par rapport à des vidéos comme les « *walkthroughs* », nombreux sur YouTube, compilant les phases cinématiques et scriptées formant le récit enchâssé du jeu. Le récit streamé est ainsi un récit émergent, qui peut être regardé en cours de route et dont l'histoire est faite des événements émanant du streamer : c'est un récit découlant de l'interactivité et de la « contingence réglée » propre au jeu⁹¹. Structuré temporellement par l'imprévu et le suspens face à la réussite ou l'échec possibles d'actions de jeux du streamer, le caractère en direct de la narration correspond au caractère émergent de l'histoire racontée.

Mais la contingence réglée du stream ne s'applique pas qu'aux actions (de jeu) du streamer, elle est aussi ce qui permet de générer des réactions et de raconter au travers elles. Suivant la manière dont « l'exposition de soi sur le web, loin d'être un abandon naïf et irréfléchi à l'appel du réseau, est avant tout une activité stratégique », une « exposition de soi distanciée » (Cardon, Trupia & Smoreda, 2017, §35), le stream fixe par son émergence une situation dans laquelle le streamer est amené à faire face à l'imprévu, et à y réagir de façon spontanée. Les « grands moments » du stream (comme les appelle Lillian dans l'Extrait d'Entretien 1 ci-dessous), les plus volontiers mis en « clips »⁹² par les viewers (Image 6), sont autant ceux où le streamer réalise des actions de jeu improbables que ceux où il exprime un abandon de contrôle sur ses émotions, où il n'est « plus maître de soi » comme on dit (les deux dimensions étant souvent synchrones).

Extrait d'Entretien 1 – « Les grands moments du stream »

« - Qu'est ce qui change pour toi entre une vidéo pas en direct comme sur YouTube et un stream ?
- Quand t'es en direct tu te dis que t'étais là quand c'est arrivé quoi. Un replay sur YouTube c'est pas pareil. En direct t'as un sentiment un peu plus différent, tu peux interagir, tu peux voir le moment présent. Tu rates pas le moment où tout le monde dit "ouah". Les grands moments, voilà c'est ça les grands moments.

⁹⁰ J'emprunte cette distinction entre récit enchâssé et récit vidéoludique à Arsenault (2006).

⁹¹ Sur le jeu comme espace de contingence réglée, voir notamment le chapitre « Fun in games » de Goffman (1961). Je reviens longuement sur ce point dans le chapitre 6.

⁹² Un « clip » désigne la capture vidéo d'un passage de quelques secondes du stream, qui sera ensuite archivé sur la chaîne et partagé entre les viewers. Les viewers les plus impliqués peuvent aussi en faire des compilations et les diffuser sur YouTube, participant de la visibilité médiatique trans-plateforme du streamer.

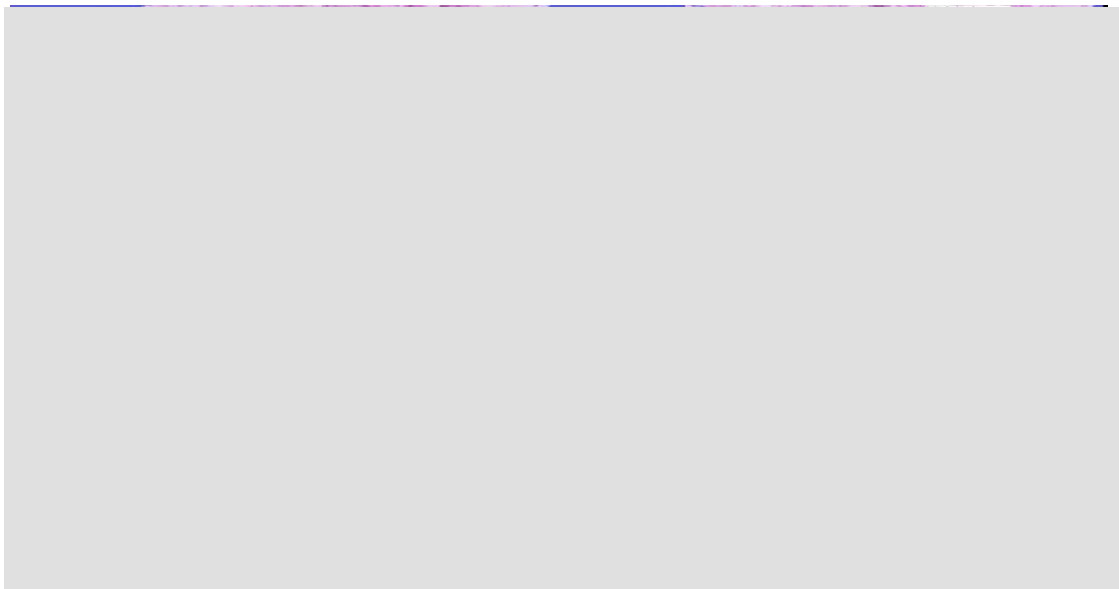
- Et les grands moments c'est quoi ?

- Je pense c'est soit des moments où le streamer il a réussi quelque chose qu'il arrivait pas, par exemple battre un *boss*, ou alors des grands moments d'échecs, de *fail* comme on dit. Ou des moments rigolos, il fait un lapsus ou des moments un peu gênants tu vois, qu'on peut capturer à l'écran, inattendus. »

– (Lillian, 30 ans, inactif)

Le streaming offre par-là aux vidéastes un degré de maîtrise inédit sur leur propre façon d'apparaître publiquement en direct, mais pour mieux permettre un relâchement pulsionnel et d'abandon de soi aux yeux du plus grand nombre. Twitch est ainsi un lieu où se raconte de façon privilégiée à la fois l'intériorisation des contraintes encadrant l'exposition de soi en ligne et la distanciation contrôlée d'avec ces contraintes : comme le sport chez Norbert Elias, « il s'agit d'un 'relâchement' s'inscrivant parfaitement dans le cadre d'un 'comportement standard' civilisé » (Elias, 1973, p.411). Suivant le mouvement « d'informalisation » c'est à-dire de la normalisation progressive du relâchement des conduites tout le long du XXème siècle et particulièrement depuis les années 1960 (Wouter, 2010) – et que donnait déjà à voir l'exposition de soi au travers des *posts* Facebook (Cardon, Trupia & Smoreda, 2017) –, le streaming transpose les contraintes à l'autocontrainte réflexive de soi en *contraintes narratives*.

Image 6 – Captures d'écran d'un clip de 35 secondes du streamer Sardoche en train de frapper son clavier de rage suite à une défaite sur le jeu LoL (570 000 vues sur YouTube)



En effet, si « avec la moindre rigidité des conventions qui brident les spontanités » et qui ont reflué via l'informalisation, « le contrôle intériorisé des pulsions et des émotions devient encore

plus nécessaire et plus exigeant » (Chartier, 1991, p.27), cet autocontrôle réflexif participe d'une histoire au sein du stream. Le streaming applique en cela la « contrainte à être non contraint, à être confiant, et à l'aise » (Wouter, 2010, p.171) sur la figure du streamer en tant que narrateur. Autrement dit, le streaming ne participe pas uniquement de la substitution d'une « autorégulation via la mise en action quasi-automatique des contres-émotions et contre-pulsion de la conscience » par « une régulation via la prise de conscience » (Wouter, 2010, p.174) mais également par une régulation faisant de cette prise de conscience un opérateur de narration pour des narrataires.

Il s'ensuit que le contrôle du décontrôle de soi qu'encadre le dispositif intègre les restrictions spécifiques à la bonne tenue de la narrativité du stream, à savoir la bonne interprétation par les destinataires (*contrainte de lisibilité* des réactions pulsionnelles, de leurs causes et de leurs effets), l'adéquation du retour caméra avec les événements immédiats du jeu et du chat (*contrainte d'authenticité* des réactions pulsionnelles), le maintien d'une tension narrative (*contrainte de succession ordonnée* des réactions pulsionnelles, d'une montée en puissance à un retour au calme permettant la communication et le jeu), le maintien de l'asymétrie entre le streamer-narrateur principal et ses viewers du chat narrateurs-secondaires (*contrainte de clôture des actes narratifs* issus des réactions pulsionnelles) et enfin, la maximisation de l'engagement socio-économique des narrataires dans la réception du récit streamé (*contrainte d'identification, d'interaction et d'évaluation monétaire* des réactions pulsionnelles).

b) Une narrativité interactive, partagée et sérielle

Mise en avant à la fois par les streamers et les viewers pour justifier leur préférence pour Twitch vis-à-vis de YouTube (EE.2) (et par la plateforme elle-même qui en fait un argument promotionnel central), l'interactivité du stream est une autre caractéristique importante participant de sa narrativité. Les viewers sont invités à s'exprimer dans le chat, à commenter les actions et les réactions du streamer, voire – lorsqu'ils sont suffisamment peu nombreux pour que le vidéaste puisse maintenir un flux conversationnel avec eux – discuter avec ce dernier. Les messages textuels et les émoticônes correspondants défilent alors en continu, parallèlement au flux vidéo central et au retour caméra, et en se synchronisant avec les événements de ces derniers (Reckenwald, 2018). Le chat est ainsi à la fois être un élément de la diégèse du stream, et une instance narrative posant les viewers actifs comme co-narrateurs secondaires des événements par

le commentaire continu de ceux-ci et l'expression des effets émotionnels qu'ils produisent chez eux. Le principe des actes narratifs issus du chat est en cela le même que ceux du streamer par son retour caméra, mais ils sont relégués au second plan visuel (l'espace qu'occupe le chat est périphérique), séquentiel (les viewers ne peuvent commenter avec la même continuité que le streamer et doivent se partager le chat) et modal (les viewers ne parlent ni ne montrent leur visage) de la narration du stream.

Cette multiplicité asymétrique des narrateurs fait donc également de la narrativité du stream une narrativité en partie dite *partagée*, comme celle des jeux de rôles (Larré, 2012). Si le streamer est, au même titre que le meneur de jeu, le principal narrateur des événements de la diégèse du stream, les viewers actifs, comme les joueurs-personnages d'un jeu de rôle, restent d'une part en charge de raconter la manière d'agir et la description du personnage qu'ils incarnent au travers de leur pseudo à l'écran (le chat permettant de tenir des énoncés sur soi en son nom propre, indépendamment du streamer), et, d'autre part, ils peuvent aussi intervenir dans le même champ que celui visé par les actes narratifs principaux du streamer (en commentant sa partie de jeu ou son retour caméra). Partagé, émergent et interactif, le récit streamé se rapproche en cela des narrations ludiques, que celles-ci soient vidéoludiques (Barnabé, 2014) ou propres aux jeux de rôle sur plateau ou en face-à-face (Caïra, 2014).

Par les interactions qu'ils entretiennent avec le streamer-narrateur principal et la monstration de ces interactions par les autres cadres du stream, les viewers actifs prennent également la place de narrataires, de personnages de destinataires à l'intérieur de la diégèse steamée. En retour, ils offrent au streamer une source d'interactions, caractérisant son personnage de narrateur au travers de sa façon d'effectuer sa fonction communicative vis-à-vis de ses narrataires (EE.3). C'est ainsi que ces mécanismes interactifs ne sont pas source d'engagement uniquement auprès des viewers qui les utilisent effectivement. Dans les faits, la majorité d'entre eux sont des lurkers qui ne participent pas au chat et profitent avant tout de ces mécanismes interactifs au travers du récit que ceux-ci permettent d'engendrer à l'écran⁹³.

⁹³ Le taux de lurkers déclarés est de 55% dans l'échantillon, soit une proportion restant très en-deçà de celle habituellement constatée sur les forums en ligne par exemple, où seule une infime minorité d'utilisateurs postent régulièrement (Beuscart, Dagiral & Parasie, 2009).

Extraits d'Entretiens 2 – « Sur YouTube, on vit un peu dans le passé »

« Être streamer en jeux vidéo c'est un peu le rêve, c'est un peu le truc que tout le monde aimerait faire quoi. Je voyais ces streamers qui avaient l'air d'être contents de ce qu'ils faisaient, je me suis lancé j'ai fait une vidéo sur YouTube, ça a plutôt bien marché j'ai continué ça et quand j'ai eu la possibilité de streamer, (...) j'y suis allé naturellement, c'est un peu un cheminement naturel surtout que sur Twitch ce qui est intéressant c'est la connexion qu'on peut avoir avec les gens parce que sur YouTube on vit un peu dans le passé, c'est à-dire qu'on a fait la vidéo, on la poste, avec notre caméra y'avait personne et puis les gens la regardent après, postent des commentaires après. C'est pas instantané alors que sur Twitch c'est vraiment en direct, les gens arrivent on peut discuter et tout. J'aime bien cette proximité qu'il y a avec les gens, cette interaction et je trouve que c'est plus agréable en tant que créateur de contenu de faire du contenu sur Twitch. » – (S.1, streamer, 30 ans)

« J'ai commencé à faire des vidéos youtube et puis après je me suis rendu compte que le streaming m'intéressait vachement plus en fait, parce que l'interaction avec les viewers et tout, et donc ouai je me suis lancé dans le stream » – (S.2, streameuse, 24 ans)

« Le fait qu'il y ait des personnes qui interagissent en direct, avec ce qu'il se passe dans le chat (...) ça donne une impression, ça donne une présence plus forte que juste une personne qui s'enregistre à jouer en interagissant uniquement sur son *gameplay* en vidéo quoi. Ça te plonge plus dedans voilà. » – (Mickaël., viewer, 22 ans, technicien)

Extrait d'Entretien 3 – « Il y a vraiment ce côté interactivité personnalité »

« Je sais que maintenant il y a des gens qui viennent pour ma manière d'animer, ma manière de raconter des conneries. Ce côté social moi je sais que ce qui revient souvent c'est quand on vient sur mes streams il y a ce côté 'c'est comme si on était IRL' comme si on était des potes. Il y a vraiment ce côté interactivité personnalité. » – (S.3, streamer, 21 ans)

En plus des messages textuels et des émoticônes, l'interactivité du stream passe aussi par la possibilité, intégrée à l'interface utilisateur, de faire des paris sur les actions entreprises par le streamer. Avant une partie d'un jeu de course par exemple, le streamer peut proposer la « prédiction »⁹⁴ « je vais terminer premier » et les viewers peuvent alors parier un certain nombre de « points de chaîne »⁹⁵ sur sa réussite ou son échec. Ceux ayant parié juste remportent une fraction du total des points de chaînes du pot commun. L'immersion dans les événements du stream est ainsi renforcée par un mécanisme gamifié qui s'appuie de nouveau sur leur contingence.

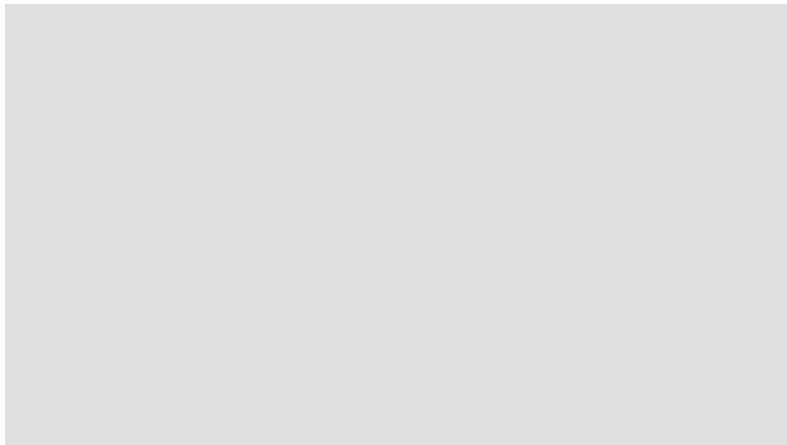
⁹⁴ Terme utilisé sur Twitch.

⁹⁵ Monnaie virtuelle spécifique à la plateforme qui s'accumule automatiquement avec le temps passé à regarder les streams d'un vidéaste et qui ne peut être dépensé que sur sa chaîne. Elle ne peut être achetée contre de l'argent, contrairement aux *bits*, et empêche ainsi le mécanisme de la prédiction d'être placé sous la juridiction des jeux d'argent.

Enfin, comme déjà évoqué précédemment, les viewers peuvent aussi réaliser des dons en « bits » - une monnaie virtuelle payante en argent -, et souscrire des abonnements (payants) pendant le stream. Ces transferts monétaires sont alors rendus visibles et audibles par des messages sur le stream, forment des évènements qui en font partie intégrante et vont être source de réactions par le streamer-narrateur : ils vont eux-mêmes participer du récit streamé.

Au-delà de ces fonctionnalités de base, les streamers peuvent aussi développer eux-mêmes leurs propres outils maximisant l'interactivité de leur stream (ils peuvent aussi en acheter directement auprès d'entreprises tierces, comme celles de l'« eye-tracker » ou du capteur cardiaque par exemple). Cette quête d'interactivité par des voies nouvelles – qui, comme nous le verrons, est non seulement autorisée par l'infrastructure technique de la plateforme mais est aussi encouragée par la socialisation professionnelle informelle qu'encadre Twitch - suppose alors des compétences techniques (de codage notamment) et le déploiement d'une créativité particulière, propre au streaming (EE.4 ; EE.5). Empruntant à la fois au game design, au design narratif, au marketing et à l'ingénierie sociale, cette créativité consiste à trouver de nouvelles idées (ou à importer et adapter des formats de jeux télévisuels comme la *Roue de la fortune* par exemple – Image 7) afin d'engager le public avec des outils interactifs gamifiés et la narrativité qu'ils font émerger.

Image 7 – Adaptation du mécanisme d'engagement ludique de la roue de la fortune sur Twitch



L'exercice de cette créativité est alors un marqueur fort de professionnalisation et d'avancement dans la carrière sur Twitch. Il consiste, pour le streamer en tant qu'auteur extradiégétique, à réfléchir en amont de son stream de la même manière que le ferait, à une autre échelle, un ingénieur social travaillant directement pour la plateforme (on retrouve ici la notion de fractalité du pouvoir

de Twitch et de ses streamers déjà rencontrée au sujet de l'intermédiation réticulaire). Cette créativité engage ainsi une réflexivité encore plus grande que celle que mise à l'écran par le retour caméra puisqu'il s'agit pour le streamer de s'intégrer soi-même au mécanisme en tant que narrateur dans le projet même de le concevoir ; d'imaginer les opportunités du dispositif sur la structure événementielle du récit streamé en prenant en compte ses propres réactions potentielles.

Extrait d'Entretien 4 – « Ca permet de me faire rager au pire moment »

« Moi je suis avec un ami on est en train de développer un *bot* [un programme interactif autonome] sur Twitch qui permet d'améliorer l'interaction des viewers, c'est-à-dire ceux qui veulent faire des petits dons ou quoi, ils peuvent déclencher un effet supplémentaire sur mon stream. Par exemple je suis en train de jouer, ils peuvent faire bouger ma souris, ils peuvent retourner mon écran, ils peuvent éteindre mon écran (...) ça permet de sortir du train-train du jeu quoi, de me faire rager au pire moment, quand je *try hard* ou quoi. » – (S.4., streamer, 30 ans,)

Extrait d'Entretien 5 – « Je me dis 'qu'est-ce que je peux faire pour que l'interaction des viewers soit la plus optimale possible?' »

« - Du coup ta créativité elle porte sur quoi ?

- En fait, je me dis que Twitch c'est très bien, mais je me dis que l'avenir ou du moins le truc qui va marcher dans l'avenir c'est développer l'interaction des viewers. (...) Bon, quand tu es à mon niveau par exemple, quelqu'un qui a 10 000 viewers, tu peux pas trop interagir avec les viewers, mais moi dans mon cas, ce qui fait que les gens apprécient mon contenu, c'est que dès qu'ils posent une question je leur réponds, je lis absolument tous les messages je réponds à tout, enfin quand je peux, et je pense que c'est ça qu'ils aiment et je me dis qu'est-ce que je peux faire pour que l'interaction des viewers soit la plus optimale possible ? Le bot ça apporte de l'interaction des viewers directement sur le stream et je trouve ça super, et c'est pour ça que j'essaie de trouver des idées qui vont dans ce sens. » – (S.4., streamer, 30 ans)

En termes de contrôle du décontrôle émotionnel, une nouvelle étape semble donc franchie par rapport à la narrativité émergente déjà abordée. Il ne s'agit plus seulement de maîtriser le décontrôle de ses émotions au sein du flux streamé ou de s'appliquer à soi-même des dispositifs panoptiques comme le capteur cardiaque *Pulsoid*. Il s'agit même de développer soi-même ses propres outils panoptiques interactifs producteurs d'émotions, de réactions et, finalement, de narrativité engageante.

2. Hiérarchie diégétique et specularité du stream

En termes narratologiques, la hiérarchie référentielle entre les différents cadres du stream présentés plus haut correspond à une hiérarchie entre *niveaux diégétiques*. Comme l'analyse classique de Genette l'énonce, « tout événement raconté dans un récit est à un niveau diégétique

immédiatement supérieur à celui où se situe l'acte narratif producteur » (Genette, 1972, p.238) : chacune des instances représentationnelles du stream apparaissent également comme des *instance narratives*, hiérarchisées au sein du stream. Ci-après, deux graphiques présentent cette organisation diégétique et le fonctionnement narratif du récit streamé, que celui-ci soit vidéoludique (lorsque le streamer joue) (Graph.2) ou de just chatting (Graph.3). Ces deux graphiques résument ainsi l'ensemble des éléments précédents au sujet de la narrativité du stream.

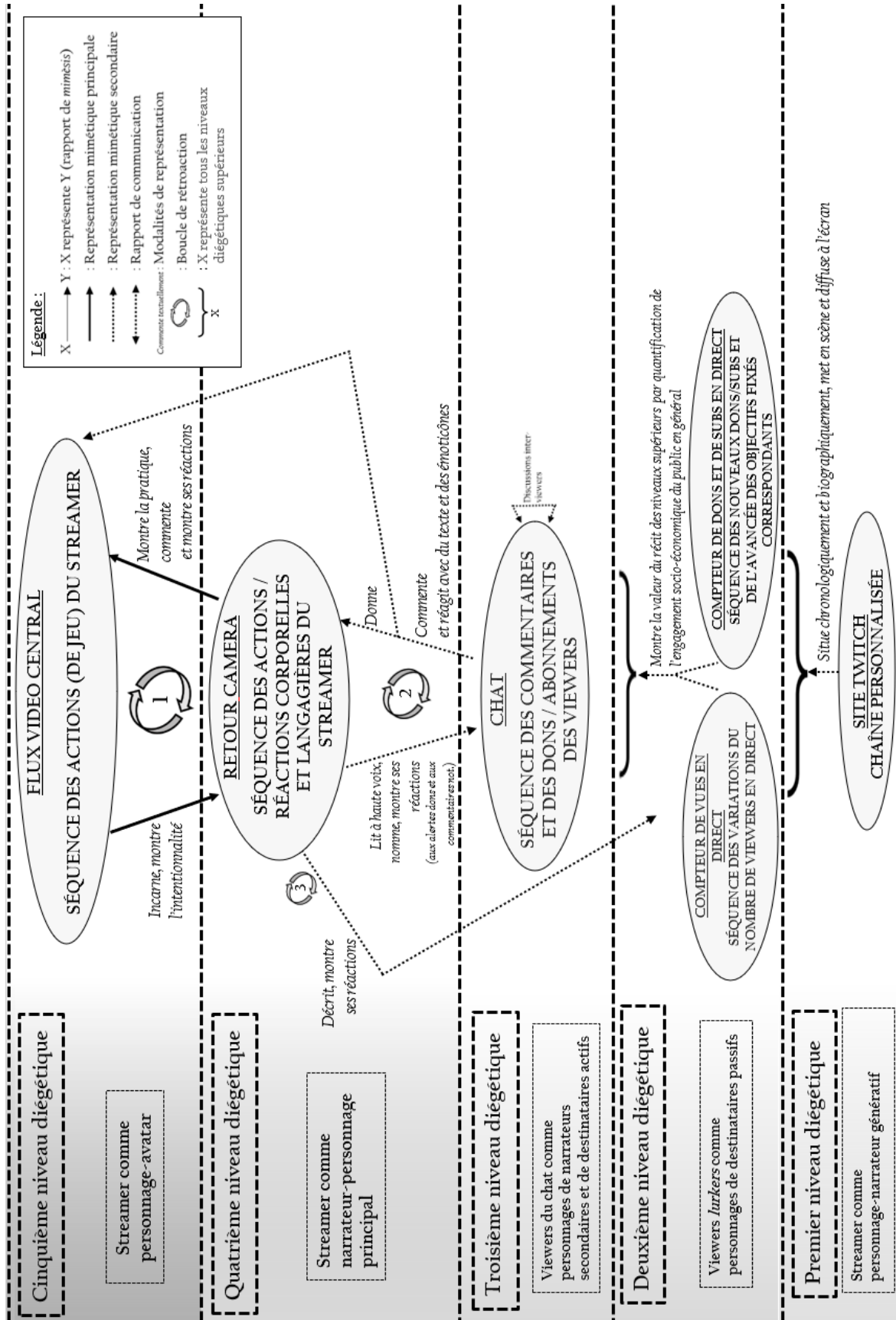
Notons que si je sépare dans un but heuristique ces deux types de récits streamés, dans les faits, les streams vidéoludiques ne le sont jamais entièrement. Les streamers prennent généralement quelques minutes au début de leur stream, avant de lancer le jeu, afin de saluer et de discuter en just chatting avec leur public en présentant ce qui va suivre. Il en va de même à la fin du stream où le vidéaste fait le point sur son live et sa relation avec ses viewers, en leur donnant un rendez-vous ultérieur (« c'était fun, on a bien avancé », « on se voit demain prenez soin de vous » etc.). A suivre le modèle d'analyse du récit de William Labov, ces deux séquences de just chatting au sein du stream vidéoludique tiennent ainsi respectivement le rôle d'une part du « résumé » – « une clause initiale dans un récit qui rapporte toute la séquence des événements du récit » (Labov & Waletzky, 1997, p.402), le streamer y introduit son stream en indiquant le jeu auquel il va jouer et en résumant ce qu'il compte y faire – et, d'autre part, de la « coda » – indiquant que le récit streamé est terminé et « faisant le pont » vers la situation présente des destinataires (Labov, 1972, p.370). Ces deux séquences propres aux « récits oraux d'expériences personnelles » (Labov, 1972) et que l'on retrouve à l'échelle de la totalité du stream se repèrent alors visuellement lorsqu'on le décompose en série de captures à intervalle régulier (Graph.4).

Graphique 4 – Visualisation de l'enserrement d'un stream vidéoludique par des séquences de just chatting (ici, celui d'Antoine Daniel sur le jeu Mario Kart)

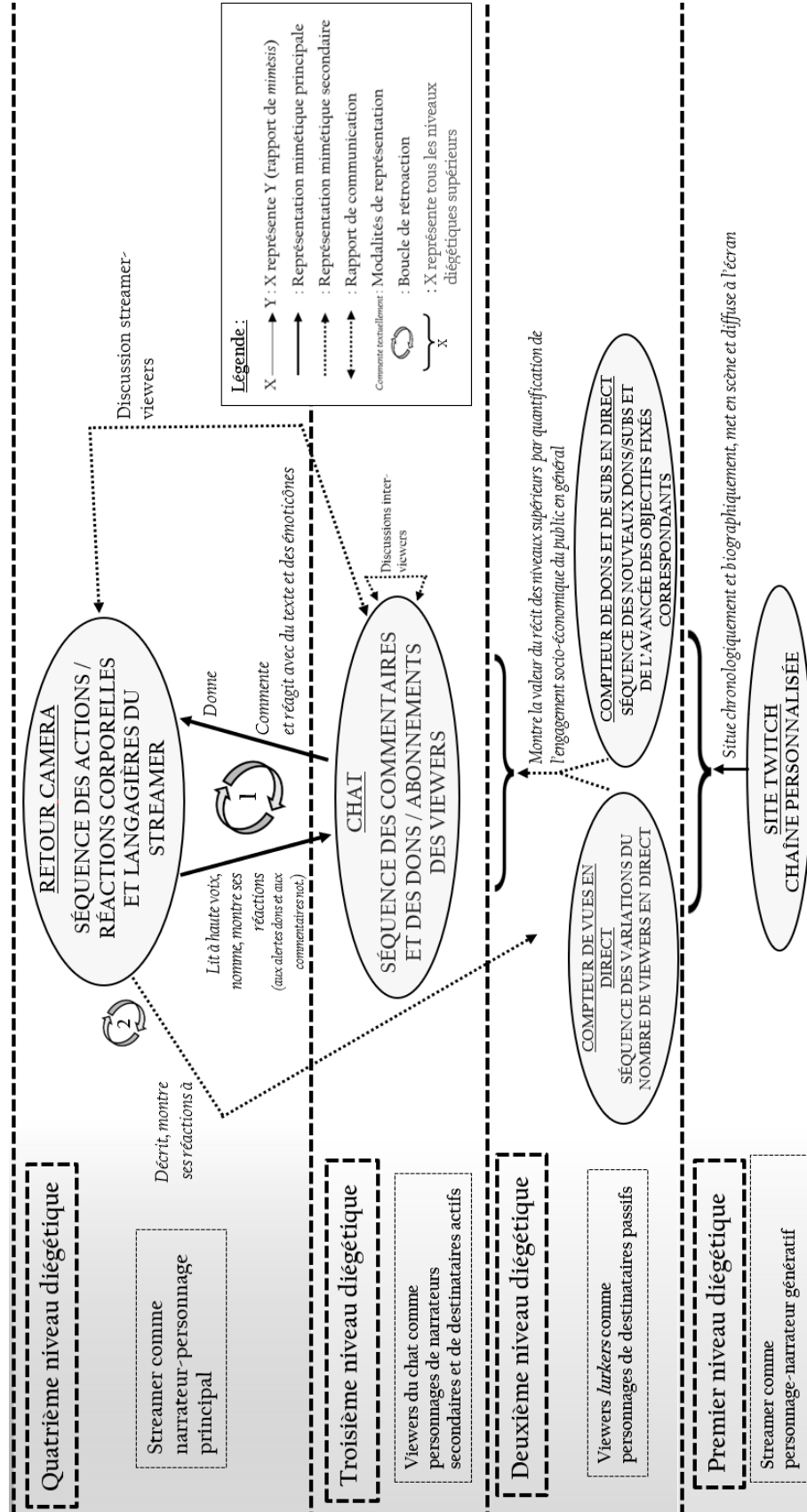
Résumé

Coda

Graphique 2 – L'organisation narrative du stream vidéoludique



Graphique 3 – L'organisation narrative du stream Just Chatting



a) *Du récit de vie au récit streamé : le récit de chaîne. Caractérisation du streamer comme narrateur génératif et comme auteur impliqué*

Au niveau diégétique le plus inférieur, celui de l'acte narratif producteur inaugural, se trouve la chaîne personnalisée du streamer, mettant à l'écran l'ensemble des niveaux supérieurs et instituant le vidéaste en narrateur de premier niveau. N'ayant pas encore abordé la spécificité représentationnelle et narrative de ce niveau, je me concentre sur celui-ci avant de résumer la spécularité du récit streamé en général

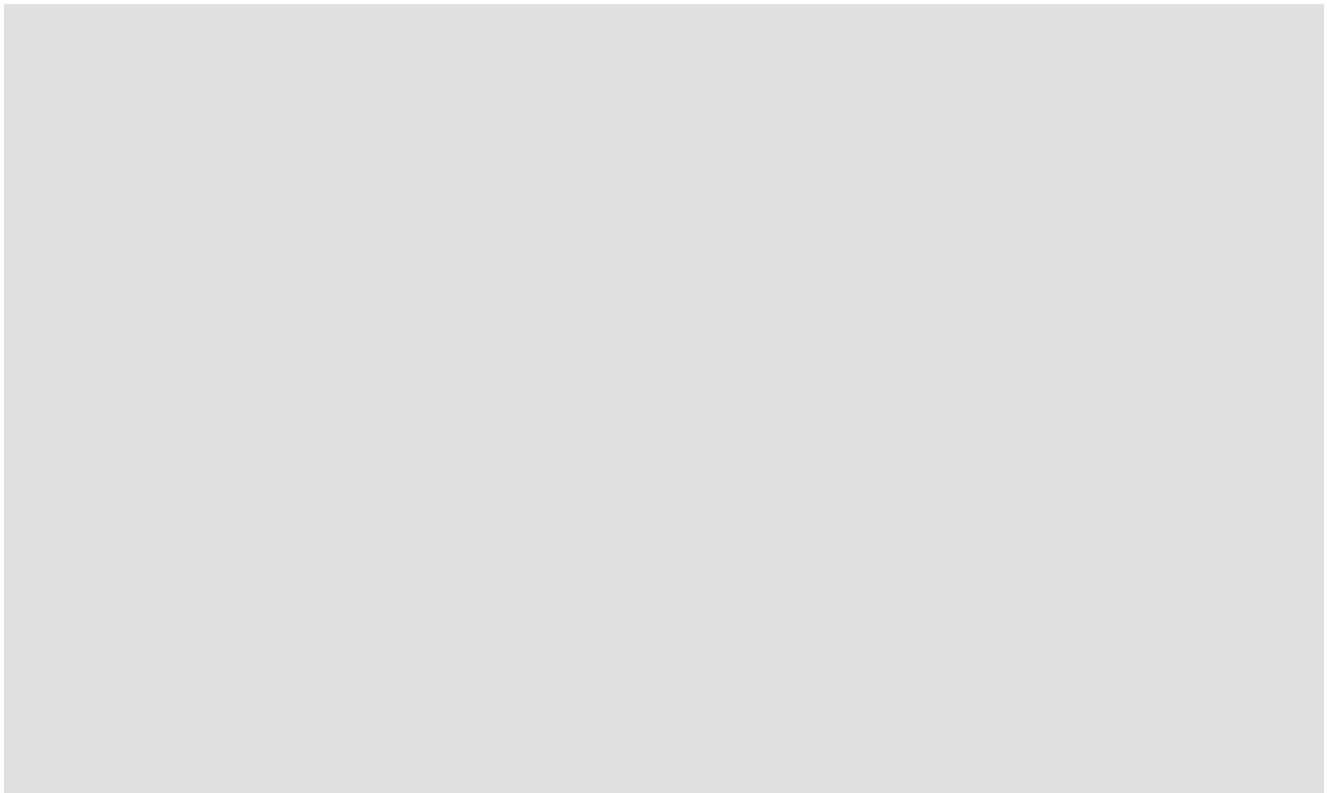
Vidéastes d'eux-mêmes, les streamers racontent au sein de ce niveau inaugural du récit en utilisant l'infrastructure de Twitch pour diffuser leur contenu, mais aussi par les éléments de personnalisation de leur chaîne. Suivant ce point, le récit streamé prend place au sein d'un récit de soi plus global, assurant la continuité et la cohérence narrative des streams entre eux au fil du temps : celui du *récit de la chaîne* du vidéaste, pouvant s'interpréter comme mise en récit des évènements que forment chacun des streams particuliers. Ce récit de chaîne supporte autrement dit une narrativité *sérielle*, inscrivant la succession des streams au fil des jours dans une continuité biographique globale⁹⁶. Cette narrativité sérielle du récit de chaîne joue ainsi sur la frontière entre la cohérence des streams entre eux et celle de la trajectoire de vie du streamer sur la plateforme : comme les séries télévisées, le caractère d'un même personnage (le streamer comme narrateur-personnage de chacun ses streams) est suivi au fil des jours affrontant de nouvelles péripéties (propres à chacune de ses parties de jeu notamment) et finit par être identifié par le public avec la personne même de son acteur/auteur propriétaire de la chaîne (dans le cas du stream) (Chalvon-Demersay, 2015).

En effet, par le simple fait de choisir un pseudo, une image de profil, de mettre en place un univers visuel personnalisé, de donner un titre au stream en cours, de remplir une section de présentation biographique, d'indiquer la date de création de la chaîne, le nombre de followers ou de viewers en direct sur le stream diffusé, d'afficher un règlement, les titres des jeux ou des activités streamées, un planning des streams passés et futurs etc., les streamers se présentent eux-mêmes par leur chaîne et situent la place de leur contenu dans l'histoire de leur vie et de leur carrière de vidéaste

⁹⁶ Ce récit de soi comme vidéaste propriétaire d'une chaîne est alors en grande partie celui qui est déployé par les streamers lors des entretiens biographiques avec le chercheur : ces derniers déroulent les bribes biographiques et identitaires contenus dans leur présentation de chaîne.

particulier sur la plateforme (Image 6). Située à la frontière entre la personne réelle et le personnage public, l'identité narrative du streamer telle qu'elle apparaît par cette mise en chaîne est la première séparation, inaugurale, entre le streamer comme auteur extradiégétique (doté d'un nom et d'un prénom d'état civil, « Elsa », dans l'exemple ci-dessous) et le streamer comme narrateur intra-diégétique (un *personnage* de narrateur, donc) pour son public (doté d'un pseudo et d'une identité de personnage propre « LyGaia », « Déesse suprême qui n'a pas la grosse tête » dans le cas ci-dessous).

Image 6 – Capture d'écran d'un stream de LyeGaia, faisant apparaître la personnalisation de sa chaîne



L'identité numérique ainsi produite ressemblerait à celle issue de l'exposition de soi par les profils personnels sur d'autres réseaux sociaux comme Facebook si, comme elle, elle provenait d'un espace d'expression « en clair-obscur », à cheval entre le privé et le public (Cardon, 2008) et de la mise à l'écran de traces d'activités passées, en tant qu'identité numérique « épisodique » (Strawson, 2004 ; Ciranna, 2022). Cette identité numérique formée des traces de soi au travers des profils et des *posts* sur des réseaux sociaux plus classiques comme Facebook ou Twitter est en effet davantage épisodique que narrative en ce que, d'une part, « les traces qui réémergent du web peuvent être en conflit avec l'image de soi présente et donc rendre plus visible la discontinuité

entre le moi actuel et passé » (Ciranna, 2022, §.1) et que, d'autre part, la continuité temporelle de soi est, dans l'acception ricœurienne canonique, une condition nécessaire à la définition d'une identité narrative.

Or, la visibilité de la mise en chaîne de soi sur Twitch est non seulement entièrement publique, non réservée à une seule liste « d'amis » présélectionnés, mais elle est aussi composée de traces qui réfèrent à une construction de soi en cours par la même personne qui était à l'origine de ces traces : non épisodique, elle exprime au contraire pleinement une continuité temporelle de soi et une justification d'un parcours biographique (sur la plateforme et au-delà). Elle participe en cela de la diégèse du stream, en retraçant le récit du personnage de narrateur en train de streamer en direct sur la même page. Si je l'ai évité jusqu'ici pour démarquer l'analyse narratologique de l'analyse interactionniste goffmanienne, l'analogie théâtrale de la « mise en scène » de soi (Goffman, 1973) est ici très opportune, si on la comprend donc au sens littéral, c'est-à-dire vraiment comme mise en scène, comme *production d'une scène*, et que l'on n'utilise pas l'expression pour désigner ce qu'en elle-même, elle ne permet pas de saisir : la mise en personnage de soi. On peut en effet voir la chaîne Twitch du streamer comme une scène, un espace où un « acteur » va incarner un personnage pour un public ; mais il faut tout de suite la prendre également comme la pièce de théâtre – pour filer l'analogie –, comme l'histoire qui, elle, raconte et institue le streamer comme personnage de narrateur public, doté d'un pseudo.

Afin de bien saisir la particularité de ce personnage de narrateur de premier niveau raconté par la chaîne Twitch, il est alors possible de le qualifier de « narrateur génératif » (Richardson, 1988), en ajoutant alors tout de suite « de lui-même ». Issu de la narratologie théâtrale, ce concept désigne un narrateur raconté par un premier niveau de récit (identifiable ici au récit de chaîne) et « dont le discours diégétique engendre l'action mimétique qui s'ensuit »⁹⁷ ; c'est un narrateur qui est présenté comme à l'origine des actions des personnages des niveaux diégétiques supérieurs. Au théâtre, cette imputation en origine passe typiquement par le fait de présenter ces personnages et leurs actions comme émanant des souvenirs et de l'imagination du narrateur génératif, ou du folklore du monde fictionnel auquel il appartient. Dans le cas du streaming, le streamer de son récit de chaîne y est raconté pareillement comme étant la personne à l'origine de l'espace-temps

⁹⁷ Citation originale : « whose diegetic discourse engenders the ensuing mimetic action » (Richardson, 1988, p.197).

du stream dans lequel il prend place, en tant que version actualisé et en images de lui-même. La chaîne déploie le récit biographique de la passion pour le jeu vidéo, de la réussite de la carrière du vidéaste, montre ses goûts pour tel ou tel jeu, indique les moments de son quotidien où il streame etc. ; bref, il rend compte des raisons qui permettent de comprendre pourquoi et comment le stream diffusé en direct se produit, en inscrivant l'évènement dans le récit de vie du streamer et sa relation de long terme avec son public.

La portée de cette identification par le récit de chaîne est double. D'une part, à l'échelle du stream en direct, il caractérise comme nous l'avons vu le streamer en tant que narrateur-personnage génératif. Mais d'autre part et d'une façon plus générale, ce récit caractérise aussi dans le même temps le streamer en ce que la narratologie appelle un *auteur impliqué*. Il fournit des indices précieux guidant l'interprétation des viewers-destinataires sur « qui » est vraiment, dans la vraie vie, celui qui s'exprime au travers du personnage de narrateur qu'est le streamer ; et ce en suggérant « l'image implicite d'un auteur caché dans les coulisses, en qualité de metteur en scène, de montreur de marionnettes (...) toujours différent de 'l'homme réel' – quoi que l'on imagine de lui » (Booth, 1977, p.92). Ces deux dimensions sont donc particulièrement liées dans le cas de ce récit de chaîne-frontière entre la plateforme et la vie civile, précisément en ce que l'auteur impliqué extradiégétique conçu par le public émerge de l'interprétation que ce dernier fait du streamer-narrateur intradiégétique. Le narrateur est, surtout dans le cas d'un récit aux fortes implications socio-économiques et affectives comme le stream, « l'objet d'une évaluation sur les plans esthétique, affectif et idéologique » - on pourrait donc rajouter ici « économique » - « qui nous révèle ce que pense l'auteur impliqué » (Jouve, 2001, §43). La personnalisation de chaîne est ainsi un enjeu central où se rejoignent très directement les considérations narratives et les stratégies de carrière des streamers.

b) Spécularité du récit streamé

La cascade complexe de niveaux diégétiques entremêlés trouve sa synchronicité et sa structure d'ensemble dans le principe d'autoréférentialité représentationnelle du stream analysée plus haut. En termes narratologiques, cette autoréférentialité qui organise le stream fonde sa diégèse sur une narrativité *spéculaire*. Dans le cas d'un stream (ou d'un passage de stream) vidéoludique, les événements de jeu générés par le streamer sont représentés et racontés comme *vécus* par lui-même pour son public, et ce par la série encadrée des espaces mimétiques qui consistent en autant

d'instances narratives : le flux vidéo central, le retour caméra, le chat et la page de la chaîne. En tant que récit spéculaire, la structure du récit des événements vidéoludiques (niveau V) est autrement dit incluse dans le récit du streamer jouant au jeu du retour caméra (niveau IV), dans celui du chat (Niveau III), de l'évolution des compteurs de dons ou de vues (leur fluctuation chorégraphie le flux et le reflux de l'intensité de l'action représentée) (Niveau II) ; tandis que ce dernier est finalement – en même temps que tous les autres – inclus dans le récit de la chaîne du streamer elle-même (Niveau I). Un exemple détaillé de cette spécularité est disponible en annexe, par la retranscription commentée d'un extrait de stream de la vidéaste *Trivia* : dans le tableau en colonnes, les actes narratifs correspondant aux trois niveaux diégétiques supérieurs sont reportés, et les séquences du récit streamé global ainsi constitué sont dégagées (Annexe.5).

L'autoréférentialité du stream implique ainsi que sa totalité est reflétée dans ses différentes parties. Tour à tour personnage et narrateur, le streamer est mis en abîme, lui et ses actions/réactions, à la manière d'un narrateur d'une autobiographie qui se raconterait lui-même en train de l'écrire. En somme, par cette spécularité, « la relation du narrateur N [*le streamer comme narrateur génératif*] à son récit R [*le récit du personnage du streamer en train de streamer sa partie de jeu*], est homologique à celle du personnage narrateur n [*le streamer comme personnage-narrateur principal*] à son récit r [*le récit formé par les actions de jeu du streamer comme personnage-avatar*] »⁹⁸.

Enfin, étant donné le caractère émergent de la narration du stream, cette spécularité ne va alors pas se déployer, comme c'est le cas dans le récit littéraire, au travers du séquençage temporel des actes narratifs. Dans un récit écrit, où il ne peut y avoir par définition qu'un seul narrateur à la fois dans le temps de la narration, l'ordre de l'effectuation des actes narratifs est ce qui supporte la structure spéculaire du récit (un premier narrateur va commencer par raconter un premier niveau, où un second narrateur-personnage va en raconter un second etc...). Au contraire, dans le cas du récit streamé, c'est la *spatialisation* des actes narratifs à l'écran qui assure la hiérarchie spéculaire. S'appuyant en cela sur l'asymétrie référentielle de l'organisation mimétique du stream entre le streamer et ses viewers, c'est autrement dit le placement plus ou moins périphérique des différents cadres où se produisent les actes narratifs qui retranscrit, dans un présent synchronisé, la spécularité du récit. Le cœur visuel et attentionnel du stream qu'est le flux vidéo central assorti

⁹⁸ Je paraphrase ici Dällenbach dans *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme* (1977), p.30.

du retour caméra du jeu est ainsi également le cœur du récit streamé.

III. Le récit streamé comme récit de soi : un renversement intrigue/personnage

Toute la force narrative du streaming repose sur la grande plasticité des modes de narration qui le constituent, réalisant une mise en forme unitaire, stabilisée, et très dense sensoriellement d'un récit pourtant très volatile et multidimensionnel. S'il en va ainsi, c'est alors – au-delà de l'organisation narrative formelle du stream – par tout le travail d'autonarration que réalisent les streamers : ces derniers produisent cette narration, tiennent ensemble tous les éléments de leurs streams, par des récits de soi extrêmement riches, exprimant des personnalités tout à la fois support de personnages, de narrateurs, de joueurs, et de communicants avec le public. La synthèse narrative des divers événements du stream se confond ici avec la synthèse identitaire des streamers qui le diffusent, exploitant toute la force narrative de l'expression constructive de soi sur internet.

Autrement dit, le streaming radicalise le « modèle d'acteur que promeut aujourd'hui l'internet des réseaux sociaux » soit « un énonciateur qui est à la fois le personnage et le récitant de sa propre vie » (Cardon & al, 2017). Multimodal, spéculaire, émergent, partagé et interactif, le récit streamé l'est en tant que *récit de soi du streamer*. En prenant comme point d'appui l'analyse que fait Ricœur de l'identité narrative, il est alors possible de montrer les bouleversements que ce type de récit de soi implique par rapport aux formes plus classiques, littéraires, d'autonarrations et d'ipsités. Dès lors, je montre que la narrativité du récit de soi streamé découle moins d'une mise en intrigue des événements que d'une mise en personnage de ces événements, effectuée sur la figure du streamer par le streamer lui-même. La forme d'ipsité constituée par cette structure autonarrative ne relève alors pas tant d'un maintien de soi par la temporalisation ordonnée d'une vie que d'un maintien de soi par la spatialisation ordonnée de ses formes d'expression. Davantage du côté des futurs-possibles ludiques que de la clôture du passé biographique ; de la contingence des événements que de « la nécessité en quelque sorte rétroactive de l'histoire d'une vie » (Ricœur, 1990, p. 175) ; de la variabilité que de l'unité de la personne ; et de l'auto-fondation de soi-même que du détour à l'altérité radicale de ce qui n'est pas lui et le précède, la construction narrative de soi au fondement du streaming relève finalement d'une *démondanéisation*.

Reposant sur le déictique du soi plutôt que sur l'intrigue d'un monde comme source du sens, l'autonarration streamée constitue un processus de subjectivation effectif dans lequel se coulent

les différences du large spectre des manières socialement situées de parler de soi, de s'exposer, de jouer, d'interagir et de réagir sur Twitch. Cette subjectivation révèle en d'autres termes la structure d'identité narrative que les streamers ont en commun et dans laquelle sont fongibles leurs différences sociodémographiques.

I. L'autonarration streamée et l'inversion de la relation intrigue/personnage

Tout récit suppose une séparation entre événements signifiés et production symbolique de signifiants qui retranscrivent ces événements en faisant apparaître un certain ordre ; ordre les reliant alors selon une logique allant au-delà de leur apparente contingence. Pour qu'il y ait récit, il faut autrement dit qu'il existe un sens propre aux rapports entre éléments symboliques composant une narration, sens qui ne réside donc pas directement dans les événements objectifs mais qui apparaît du point de vue du narrateur qui les raconte. Dans le cas du récit littéraire, cette séparation se résout par la différence, classique, entre le temps de l'histoire racontée et le temps des énoncés formant la narration⁹⁹. Pour qu'il raconte des événements, le narrateur ne doit pas être pris directement dans le temps des événements qu'il raconte, sans quoi il devrait se raconter en train de raconter. D'où le fait que, classiquement, la voix narrative des textes littéraires est souvent formulée au passé. Dans le cas du récit autobiographique, cette non coïncidence du temps de la narration et du temps de ce qui est raconté correspond en cela à l'impossibilité a priori pour le narrateur intradiégétique de coïncider temporellement avec lui-même en tant que personnage. Pour se raconter, le narrateur doit se saisir « soi-même comme un autre » (Ricoeur, 1990), et c'est ici par l'introduction d'une séparation temporelle que cette auto-objectivation est effectuée : il ne se raconte pas lui-même dans le présent, mais il raconte celui qu'il était dans le passé (ou, éventuellement, celui qu'il sera dans le futur)¹⁰⁰.

⁹⁹ Il en va différemment dans le récit cinématographique par exemple, où la superposition d'une vidéo et d'une bande son permet de synchroniser une narration et une histoire dans le même temps, lorsqu'un narrateur raconte en voix off les actions que le public est en train de voir à l'écran (voir : Gaudreault, 1988). Je remercie Johann Michel pour m'avoir signalé ce point de rencontre entre la narration streamée et filmique.

¹⁰⁰ Je met ici de côté le cas très particulier du narrateur proustien qui découvre par la réminiscence qu'il n'a jamais cessé d'être le même être percevant qu'il était dans le passé et qui, en racontant son souvenir, abolit ainsi le temps qui le séparait de lui-même (Proust, 1990).

C'est ainsi que dans le cas du récit autobiographique littéraire écrit, la séparation narrative porte entre des espace-temps qui ont la charge de dédoubler le narrateur en personnage. Cette séparation est alors une « frontière mouvante mais sacrée entre deux *mondes* : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte. » (Genette, 1972 , p .245, je souligne). Le narrateur ne se raconte donc ici comme personnage qu'en tant qu'il raconte un monde et une intrigue dans lesquels il n'est pas directement pris au moment de ses énoncés. Certes, le texte autobiographique se distingue du récit fictionnel en ce qu'il laisse transparaître « l'histoire présente et continue de la narration même » (Marson, 2001, §.7), mais il ne le fait que ponctuellement - par un métadiscours à la marge de l'histoire racontée¹⁰¹ -, et au travers d'une voix qui ne signale la présence du narrateur que comme trace passée. L'autoréférentialité du discours autobiographique – formulé, en tant que discours, à la première personne et au présent de l'acte de l'écriture envers un lecteur réel (Benveniste, 1966) – ne participe du récit qu'en tant qu'il se présente comme le résultat de l'intrigue de vie ayant amené le biographe à se raconter. Même dans le présent de la narration (qui est aussi celui de l'acte de lecture), le narrateur d'un récit de soi biographique est objectivé par référence à son passé de personnage. La nécessité rétroactive du texte autobiographique relève en outre évidemment d'une nécessité technique, se raconter à l'écrit supposant un narrataire-destinataire qui ne peut être présent auprès du personnage que par le temps de la lecture, lui-même indexé sur le temps de la narration. En cela, malgré le métadiscours autobiographique renvoyant par la prise à témoin du lecteur au déictique de l'ici et du maintenant de l'acte de lecture, le temps de l'écriture ne peut coïncider réellement à celui de la lecture, enfermant le texte autobiographique dans un temps narratif qui ne s'actualise qu'en tant que trace du passé.

Or, le stream offre d'autres manières pour un narrateur de se dédoubler en personnage au-delà du truchement d'une telle séparation narrative temporelle. Par rapport à un streamer qui s'exprime et s'auto-objective par l'image, le son, le texte et le jeu auprès de destinataires présents dans un même temps, le narrateur d'un récit autobiographique écrit et rétroactif apparaît limité à une dimension. Réduit à une voix, ce dernier ne peut exprimer son soi-personnage et son identité-ipséité qu'au travers d'une chaîne de signes linguistiques unique, monosémiotique et ne coïncidant avec le temps présent du lecteur qu'en tant que traces témoignant d'une existence

¹⁰¹ Métadiscours prenant notamment la forme « de passages parfois fragmentaires, souvent datés, se rapprochant du journal, de l'autoportrait et du carnet de notes. » (Marson, 2001, §.7).

passée. Contrairement à un tel narrateur à l'expression identitaire unidimensionnelle, le narrateur-streamer se signale non seulement en tant que locuteur doté d'un visage, mais aussi en tant que joueur et propriétaire de sa chaîne, et ce dans le présent continu de l'acte narratif : les différents modes de narrations qui composent le stream sont autant de modes d'expression de l'identité du streamer-narrateur. Si dans le texte autobiographique, le métadiscours par lequel l'autobiographe « s'adresse au lecteur réel, en lui parlant du texte qu'il est en train de lire » (Marson, 2001, §.5), prend place dans le récit en étant arrimé à une narration rétrospective, dans le stream, ce type de métadiscours participe directement du récit en train de se déployer à l'écran. L'identification du streamer-personnage et du streamer-narrateur se fait de concert et forme ainsi la matière même du récit streamé : ce dernier est le récit du streamer en train de se raconter lui-même, dans le présent interactif du flux vidéo et audio.

En cela, l'autonarration streamée repose sur une forme particulièrement forte de *loquence*, soit « l'ensemble organisé de gestes langagiers qui se constituent en signalement d'un locuteur » (Boix, 2001), la loquence streamée ajoutant un visage, une chaîne personnalisée et un avatar de jeu à la voix narrative qui, dans le texte autobiographique restait « fantômale »¹⁰². Bien loin du narrateur type des romans naturalistes du XIX^{ème} siècle qui s'efface devant le monde qu'il raconte, le personnage de narrateur qu'est le streamer se signale et se raconte par sa manière même de raconter. Sa caractérisation en tant que personnage-narrateur passe ainsi moins par la production d'une intrigue ou la mise en histoire d'un monde dans laquelle il prend place et sens que, au contraire, par l'ébranlement constant du « quatrième mur » d'une intrigue dont il se raconte comme en étant à l'origine. Il est d'abord narrateur avant d'être personnage et c'est en tant que narrateur que les événements de jeu vont l'affecter et vont lui être imputés. Récit par loquence augmentée, le stream déploie donc une intrigue caractérisant son narrateur en tant qu'il est celui qui en est à l'origine : l'identité du narrateur-personnage précède ici l'intrigue, renversant le sens privilégié de la dialectique ricœurienne entre intrigue et personnage.

Chez Ricœur en effet, « est personnage celui qui fait l'action dans le récit » et « l'identité du personnage se comprend par transfert sur lui de l'opération de mise en intrigue d'abord appliquée à l'action racontée : le personnage est lui-même mis en intrigue » (Ricœur, 1990, p.70). Bien que

¹⁰² Au sens où elle est « une voix désincarnée, muette, qui n'est plus que l'écho lointain des traces de l'écrit » (Marson, *ibid*, §.10).

dialectique, la relation ricœurienne entre mise en intrigue et mise en personnage donne la priorité à la première opération : « la personne, comprise comme personnage de récit, n'est pas une entité distincte de ses "expériences" (...) elle partage le régime de l'identité dynamique propre à l'histoire racontée. Le récit construit l'identité du personnage, qu'on peut appeler son identité narrative, en construisant celle de l'histoire racontée » (Ricœur, 1990, p.175). Dans le cas du stream et de la caractérisation du narrateur-personnage qu'est le streamer, la relation s'inverse : ce n'est plus « l'identité de l'histoire qui fait l'identité du personnage » (Ricœur, 1990, p.175) mais c'est de la mise en personnage du streamer-narrateur que découle la mise en intrigue des événements.. L'identité du narrateur-personnage fait ici l'identité de l'intrigue, et non plus l'inverse.

Autrement dit, ce qui dans le récit littéraire classique participe de la production d'un personnage à partir des événements – imputation de leur cause en tant qu'agent, affectation et responsabilisation face à leurs conséquences – relève, dans le stream, de l'objectivation des événements à partir de la figure du streamer-narrateur. La clôture narrative des événements en une totalité cohérente passe ici moins par leur mise en intrigue au sein d'une histoire unique et connue d'avance que par leur mise en personnage sur la figure d'un narrateur qui se signale en permanence comme en étant à l'origine et comme étant affecté par eux. L'autonarration streamée n'est en cela pas une *autobiographie*, elle ne déroule pas une intrigue de vie cohérente qui caractériserait l'identité du streamer rétroactivement jusqu'au moment du stream, mais elle exprime une identité d'un streamer-narrateur qui se donne dans le présent de la narration streamée.

L'unité, la transitivité et la permanence identitaire du streamer dans le changement en quoi consiste son ipséité n'est ainsi pas ici le résultat d'une mise en récit, mais est-ce qui fait récit : le streamer raconte en signalant qu'il est à l'origine et est visé par l'ensemble des éléments du stream. La synthèse narrative des événements dérive autrement dit de la synthèse identitaire du streamer ; les événements prennent sens, sont totalisés par l'application sur eux des caractéristiques d'unité et de permanence de l'identité du streamer-narrateur elle-même. L'hétérogénéité sémiotique des éléments composant l'espace du stream (le retour caméra, le jeu, le chat, la chaîne), ainsi que la contingence temporelle des événements, ne vont pas être ramenés à l'ordre totalisant d'une histoire par le truchement d'une mise en intrigue préétablie et connue par avance d'un narrateur. Plutôt, cette hétérogénéité et cette contingence vont être synthétisées et transfigurées en homogénéité et nécessité identitaires, au sein d'un récit de soi-narrateur. Que le spectateur voit

un avatar vaincre un *boss*, un visage affecté mis à l'écran, le texte descriptif de la chaîne Twitch etc., la narrativité du stream consiste à raconter ces dimensions comme synchronisées par la présence unique et dynamique du streamer-narrateur : l'organisation diégétique spéculaire mise au jour précédemment repose sur la specularité de la personne même du vidéaste. Temporellement, l'enchaînement des actions de jeu, des commentaires et des réactions du streamer est raconté en tant que provenant et affectant sa personne unique. L'imputation de l'origine et des conséquences des actions streamées sur le streamer-narrateur résorbe autrement dit leur contingence au sein d'un récit identitaire d'auto-imputation et d'auto-affectation. En un mot, si la mise en récit d'événements permet la constitution de l'ipséité individuelle, le stream montre la réciproque : une mise en ipséité des événements, au principe d'un récit. L'ipséité mise en stream est à la fois source et génératrice d'un récit de soi, raconter signifiant ici directement *se raconter*.

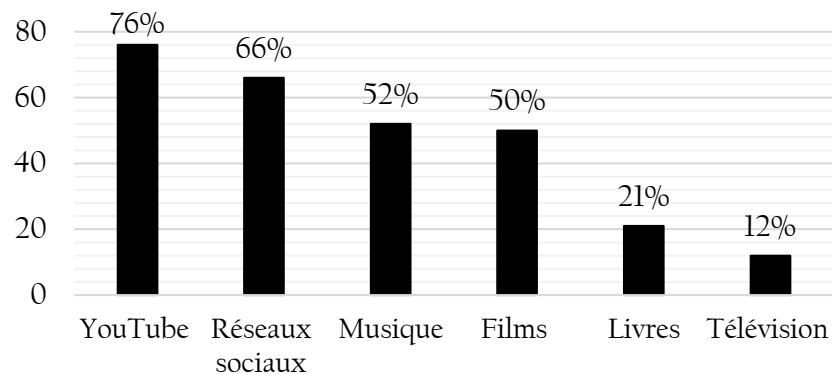
Au final, le streaming montre l'existence de deux sens possibles à donner au « récit de soi ». Il peut signifier qu'une mise intrigue porte sur l'instance « soi-même », et consiste alors en la mise en personnage de ce soi par la production d'une histoire qui l'enserme. C'est là son sens classique, tel qu'il transparait dans le récit de soi biographique. Mais, dans le cas du streaming, le « récit de soi » signifie aussi *la transformation de soi en un récit*. Lorsque Ricœur se posait la question de savoir « si toute mise en intrigue ne procède pas d'une genèse mutuelle entre le développement d'un caractère et celui d'une histoire racontée » (Ricœur, 1990, p.170), il préfigurait donc en grande partie l'émergence d'un dispositif autonarratif comme le streaming, faisant du déploiement du « caractère » du narrateur-streamer les événements mêmes d'une mise en récit spéculaire.

2. Le streaming comme organisation sociale de production de narrateurs

La conception de l'identité narrative de Ricœur est peu matérialiste. Elle ne fait que peu de cas des techniques et contextes historiques qui médiatisent concrètement ce qu'il appelle la *refiguration* - soit l'application réflexive des structures d'intrigues du récit à la propre vie de ses destinataires au travers de sa réception-, refiguration participant de la construction de l'identité narrative des lecteurs. Sa conception engage en effet plusieurs hypothèses sociologiques discutables, au premiers rangs desquelles se trouve celle que les individus lisent effectivement tous, et qu'ils lisent de surcroît des textes littéraires « classiques », à la structure d'intrigue aristotélicienne. Dans le monde social contemporain, la lecture de tels récits est cependant très inégalement répartie

(Lahire, 2008), tandis qu'internet constitue une matrice de ressources pour les identités narratives bien plus importante démographiquement (Garnier, 2011). Chez les viewers, livres et télévision apparaissent ainsi en dernières positions de leur consommation culturelle (Graph.4). Dans ce cadre, le streaming montre que les conditions sociales des ressources de refiguration pour les identités narratives des destinataires portent moins sur l'accès à des structures d'intrigues préétablies et appropriées pour faire sens de soi et de sa vie sur un mode biographique.

Graphique 4 – Consommations culturelles journalières des viewers (en dehors de Twitch)



Source : enquête COVIDEO

Le cas des streamers illustre réciproquement que la narrativité de soi dépend des conditions sociales et techniques qui permettent d'être institué comme narrateur. Au modèle d'identité narrative ricœurienne où l'intrigue fait le personnage et qui est conditionnée par l'accès à une organisation poétique d'évènements mis en texte, l'identité narrative streamée, elle, relève de l'organisation sociale d'un espace numérique qui dote celui qui s'y trouve du pouvoir expressif de se raconter par ses pratiques, son auto-monstration et son auto-commentariat continu. Les cadres du stream forment un ancrage contextuel et communicatif de configuration de soi comme source de sens narratif. Placée au centre d'une multitude synchronisée d'instances sociotechniques d'auto-objectivation de soi – de son image, de ses émotions, réactions, actions, paroles etc. –, la *personne du streamer acquiert finalement une narrativité en elle-même*, sans truchement d'une quelconque intrigue préétablie.

Conclusion du chapitre 4

Fabrique sociale à narrateurs, le streaming configure en streams la narrativité latente à toute forme d'identité personnelle. En montrant la cohérence des actions, des émotions et des paroles à laquelle on reconnaît que des événements sont issus ou affectent une seule et même personne qui évolue au cours du temps au travers d'interactions multiples avec ce qui n'est pas elle, le stream fait récit du déploiement dynamique de l'ipséité des streamers exprimée par le jeu, les interactions sociales et le retour monstatif ou commentatif permanent sur soi. Dès lors qu'elles sont mises en stream, n'importe quelle pratique personnelle, de la cuisine au jeu en passant par la simple discussion avec un public, dotent ainsi leurs auteurs d'une narrativité auprès d'un public. Les identités narratives streamées correspondent finalement à la définition qu'Harrison White donne de l'identité personnelle : « toutes sources d'action à laquelle les observateurs peuvent attribuer un sens » (White, 2011, p.43). Ce sont donc fondamentalement des identités narratives pour autrui et dépendantes de l'accès à des moyens sociotechniques de production herméneutique de soi bien plus facilement privatisables que le langage.

L'inversion de la relation narratologique entre intrigue et personnage reconduit finalement dans l'ordre narratif une forme de subjectivation par démondanésation, mais sur un mode bien différent que celle issue du mode de production capitaliste. Ce n'est pas en une « privation d'objet » (Fischbach, 2009) que se résout la forme de la mise en récit de soi lorsqu'elle est organisée par streaming, mais en une dénarrativisation du monde sur le mode de l'intrigue. En somme, l'identité narrative des streamers se constitue à mesure que le streaming prive les événements d'une narrativité propre sur le mode de la mise en intrigue, découlant de leur inscription dans un monde diégétique commun et impersonnel avec lequel le narrateur doit composer s'il veut se constituer comme personnage.

Chapitre 5

Les variations vidéoludiques du récit de soi et de son économie

« Les individus dans leurs jeux, leurs rêves ou leurs délires ne créent jamais de façon absolue, mais se bornent à choisir certaines combinaisons dans un répertoire idéal » - Lévi-Strauss, *Tristes tropiques*, p.183.

La logique narrative propre au streaming est décomposable en trois sources principales de narrativité, formant autant de pivots de variations par lesquels émerge l'immense diversité des streams à l'échelle de la plateforme : la structure du récit du jeu diffusé, la manière d'y jouer et les interactions avec le public. Sur Twitch, les récits de soi diffèrent autrement dit premièrement selon la narrativité que leur impriment les types de jeux vidéo streamés ; deuxièmement selon la manière de jouer, de s'exposer en train de jouer et de commenter ses propres actions de jeu et, troisièmement, selon les manières socialement situées d'agir, de réagir ou d'interagir avec le public et les caractéristiques de ce dernier (sa taille, sa composition sociodémographique etc.). Autrement dit, la première source de variation relève du récit du jeu déployé dans le flux vidéo central de chacun des streams. La deuxième implique le récit de soi comme joueur, tel qu'il découle des interactions spécifiques entre le streamers du retour caméra et le jeu mis à l'écran dans le flux vidéo central. La troisième concerne le récit de soi comme communicant avec le public qui se déploie au travers des interactions entre le streamer du retour caméra et le chat.

Bien qu'ils produisent tous une même forme de récit de soi (celle qui se résout en une inversion de la relation classique entre intrigue et personnage), les streamers ne vont en somme pas diffuser les mêmes jeux, ni y jouer de la même manière et ne vont pas entretenir les mêmes interactions avec les mêmes publics. Je cherche ici à dégager les principes de variations des deux premières dimensions, en même temps que leurs implications sociales et économiques : touchant directement au jeu et n'engageant que les interactions du streamer avec ce dernier, elles peuvent être abordées abstraction faite (pour l'instant) de la dimension communautaire de l'activité.

I) De la structure narrative des jeux à celle des récits de soi streamés

Comment les règles des jeux, leur modalités de narration propres et le degré de rigidité de leur encadrement des actions du joueur font varier les streams que regardent les viewers ? Répondre à cette question revient finalement à analyser l'influence spécifique des producteurs des jeux vidéo sur les récits streamés et leur efficacité socio-économique différentielle. Indépendamment des caractéristiques sociales du streamer y jouant, la narrativité des jeux produits par les studios de développement impriment en effet aux récits streamés leur structure événementielle particulière, aux conséquences spécifiques sur les statistiques des chaînes en termes de nombre de followers, de viewers en direct ou de revenus¹⁰³. Au-delà de l'identité sociale des streamers, il est possible de dresser une typologie formelle et structurale du récit streamé en fonction des seules caractéristiques des jeux, afin de pouvoir ensuite constater les dynamiques économiques spécifiques qu'elles engagent sur Twitch. Autrement dit, afin de bien séparer l'influence des jeux de l'influence des joueurs sur le stream, je m'intéresse aux récits streamés comme s'ils ne relevaient que des interactions d'un joueur unique hypothétique et invisible avec toute la gamme variée des jeux vidéo disponibles¹⁰⁴.

I. Construction d'un « groupe de transformation » afin de saisir la structure de variation du stream selon les caractéristiques formelles des jeux

En fonction des seules caractéristiques des jeux, les récits streamés sont semblables ou dissemblables. Il est possible de regrouper les streams vidéoludiques en fonction de « l'air de famille » des jeux (Wittgenstein, 1961, §.66), qui imprime à son tour un air de famille aux groupes correspondants de streams qui les diffusent. La classification des jeux vidéo – qu'elle soit effectuée selon des critères ludologiques (par ex. Djaouti & al., 2007) ou narratologiques (par ex. Marti, 2014) – est un casse-tête scientifique. L'entreprise semble condamnée à l'obsolescence perpétuelle par l'évolution continue des jeux (Letourneux, 2005) et à l'incomplétude par l'extrême variation des jeux et des parties sur un même jeu d'un joueur à l'autre selon ses caractéristiques sociales et

¹⁰³ On peut rajouter, en reprenant l'exemple du jeu *GTA V* développé dans le chapitre 3, que la structure narrative des jeux a aussi un impact sur la structure réticulaire de la région des chaînes le streamant.

¹⁰⁴ Bien sûr, dans les faits, cette partie prépare la suivante en ce que, même si l'on fait abstraction des manières socialement situées de jouer à un même jeu (Boutet, 2012) et de se raconter auprès d'un public par le retour caméra, le simple fait de choisir de jouer à un jeu avec telles caractéristiques plutôt que telles autres est marqué socialement.

le contexte de sa pratique (Trémel, 2001). Les jeux vidéo se prêtent si mal à une fixation de critères de comparaison formels que l'industrie vidéoludique elle-même ne dispose que d'une typologie lâche, peu systématique et multipliant les catégories se chevauchant sur un même jeu : *Elden Ring* est par exemple à la fois caractérisé comme un « Jeu d'aventure », un « Jeu d'action », un « Jeu de rôle », un « Jeu de combat » et un « Jeu de plateforme ». Pourtant, la classification d'un nouvel objet en partie vidéoludique comme les streams ne relève pas d'un excès de formalisme, mais bien d'une nécessité épistémologique : comme Vladimir Propp l'énonce à propos des contes, « une classification exacte est un des premiers pas de la description scientifique [d'un nouvel objet de recherche narratif] » (Propp, 2015, p.12).

Aussi, chercher à classifier le récit vidéoludique streamé plutôt que directement celui des jeux vidéo retire une dimension au problème. L'instance narrative est clairement identifiée et commune à tous les jeux puisqu'il s'agit alors de la monstration du jeu par le flux vidéo central du stream. De même, si dans le cas de la pratique solitaire et non spectaculaire du jeu vidéo, le destinataire du récit vidéoludique est difficile à déterminer (il se confond en ce cas avec le joueur lui-même, ce qui pose le problème d'une séparation introuvable entre l'acte narratif, l'acte de jeu et l'acte de spectatortat), il en va différemment avec le récit de jeu streamé : dans ce cas, ce sont les viewers qui en forment les destinataires identifiés.

Afin de réaliser une telle typologie des récits streamés en fonction des caractéristiques des jeux, je m'appuie sur l'outil structuraliste du « groupe de transformation ». Emprunté aux mathématiques et développé par Lévi-Strauss (qui l'applique notamment à l'autre objet narratif que sont les mythes), il permet de montrer que l'ensemble des streams sur Twitch forment une structure, c'est-à-dire un « système, régi par une cohésion interne » et dont « les éléments et les relations de plusieurs ensembles [font apparaître] des rapports invariants, tels qu'on puisse passer d'un ensemble à un autre au moyen d'une transformation » (Lévi-Strauss, 1973, p.28). Autrement dit, les jeux vidéo contraignent les autonarrations des streamers à ne varier qu'au travers d'un système d'oppositions et de symétries autour d'axes déterminant le commun vidéoludique par lequel s'expriment les différences. Loin d'être illimités et contingents, les arrangements événementiels des streams sont déterminés en ensembles cohérents selon un principe combinatoire de traits caractéristiques qu'impriment le choix de streamer tel jeu plutôt que tel autre. Cette structure de variation narrative des streams est alors partiellement conscientisée et mise en pratique par les acteurs au travers de leurs catégories indigènes de classement et leurs usages des streams selon le

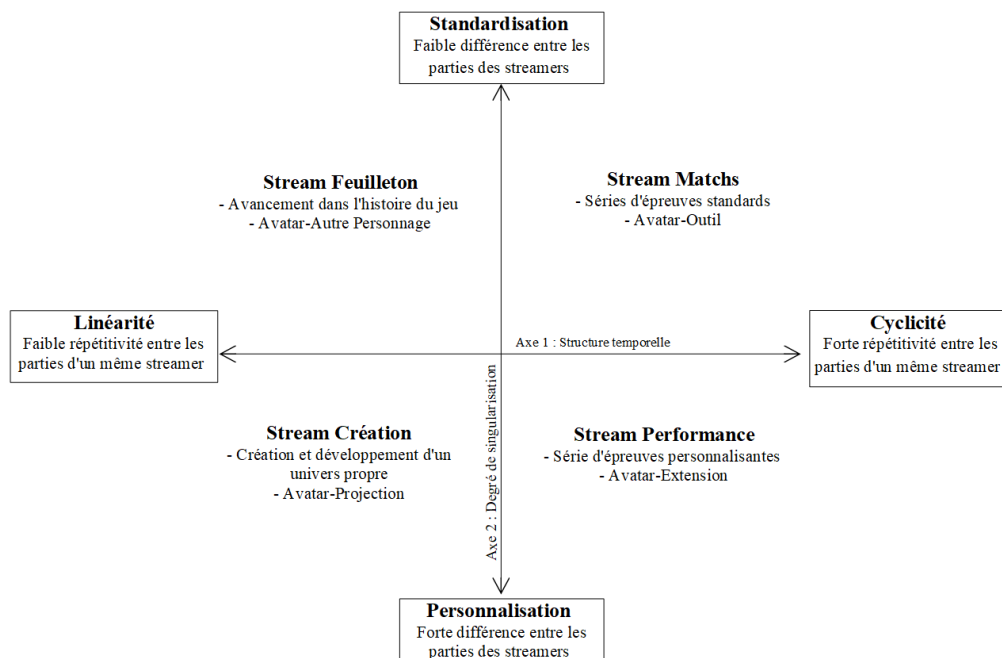
jeu diffusé. Au moment d'expliquer sa routine quotidienne d'utilisation de Twitch, Axel montre par exemple comment il engage des catégories de classification entre les streams selon le type de récit que leur jeu génère et leur plus ou moins bonne adéquation avec le contexte quotidien des viewers (EE.1).

Extrait d'entretien 1- « quand je travaille je vais plus mettre des streams où je suis pas forcément concentré dessus » :

« Quand je suis en télétravail, le matin et l'après-midi quand je travaille je vais plus mettre des streams où je suis pas forcément concentré dessus, des streams sur *Assassin's Creed* par exemple, des jeux que j'ai déjà fait et qui ont un rythme plutôt lent je dirai, que du coup tu peux regarder de temps en temps en faisant autre chose. »
(Axel, 29 ans, programmeur informatique)

Le groupe de variation objectivant cette structure est construit autour de deux axes, permettant de dégager quatre formes de récits vidéoludiques streamés (Graph.1). Ces deux axes sont reconduits pour chacune des formes et répartissent alors les streams selon le titre du jeu qu'ils diffusent. Ainsi, cette structure de différenciation et de ressemblance rend compte du passage d'un stream d'une forme à l'autre en fonction des transformations que lui imprime un changement de jeu ; et en partie du passage du streamer d'une forme à l'autre en fonction de l'étape de sa carrière. Cette transformation réglée est possible puisqu'en partageant les mêmes axes globaux de la structure, « les syntaxes internes des quatre formes (...) sont en isomorphie avec la syntaxe externe d'engendrement des formes, et par-là, également dans une relation d'isomorphisme avec les autres » (Boltanski & Esquerre, 2017, p.163).

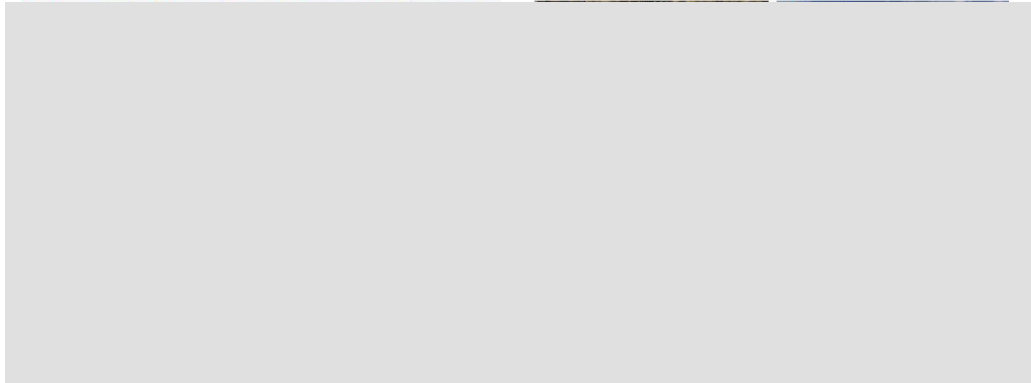
Graphique 1 – Groupe de transformation des formes de récits streamés selon les caractéristiques des jeux vidéo diffusés



Selon un premier axe horizontal, les streams se classent d'après les variations qu'un jeu imprime au cours du temps dans le flux vidéo central d'un même streamer (Axe 1 : structure temporelle du récit streamé). Il oppose les streams que le type de jeux correspondants rendent répétitifs (les viewers d'un stream sur *League of Legends* par exemple regardent ainsi pendant plusieurs heures une boucle diégétique formée de l'enchaînement de parties formellement semblables) et ceux que le jeu rendent linéaires (un stream sur le jeu *The Last of us*, dont l'histoire reprise en série sur *Netflix* raconte la survie d'un groupe de personnages lors d'une « apocalypse zombie », offre une variété de situations et d'événements au cours du temps, qui se déploient en suivant une flèche du temps non réversible). En termes ludiques, cette linéarité ou cette répétitivité des streams dépend du degré de faible ou de forte *rejouabilité* du jeu, c'est-à-dire à quel point terminer une partie implique d'en avoir fini avec le jeu.

Selon un second axe vertical, les streams se répartissent en fonction des variations qu'un jeu imprime dans l'espace des propositions de streams, entre les flux vidéo de plusieurs streamers (Axe 2: degré de singularisation du récit streamé). Il oppose les streams rendus standardisés, très semblables entre eux par le jeu qu'ils ont en commun, et les streams dont le jeu permet une personnalisation forte des parties de chaque vidéaste. Cet axe de structuration est alors visible directement au travers des pages de proposition des streams sur un même jeu : *Rocket League* (un jeu de football où le joueur contrôle une voiture téléguidée) déploie par exemple des images très semblables dans le flux vidéo central d'un streamer à l'autre, surtout si on les compare à celles des streams sur un jeu très personnalisé comme *Minecraft* (Image.3). Les quatre jeux cités en exemple - *The Last of us*, *FIFA*, *Rocket League* et *Minecraft* - vont ainsi générer des streams appartenant respectivement aux formes « Stream Feuilleton », « Stream Performance », « Stream Matches » et « Stream Création », qu'il s'agit maintenant de détailler.

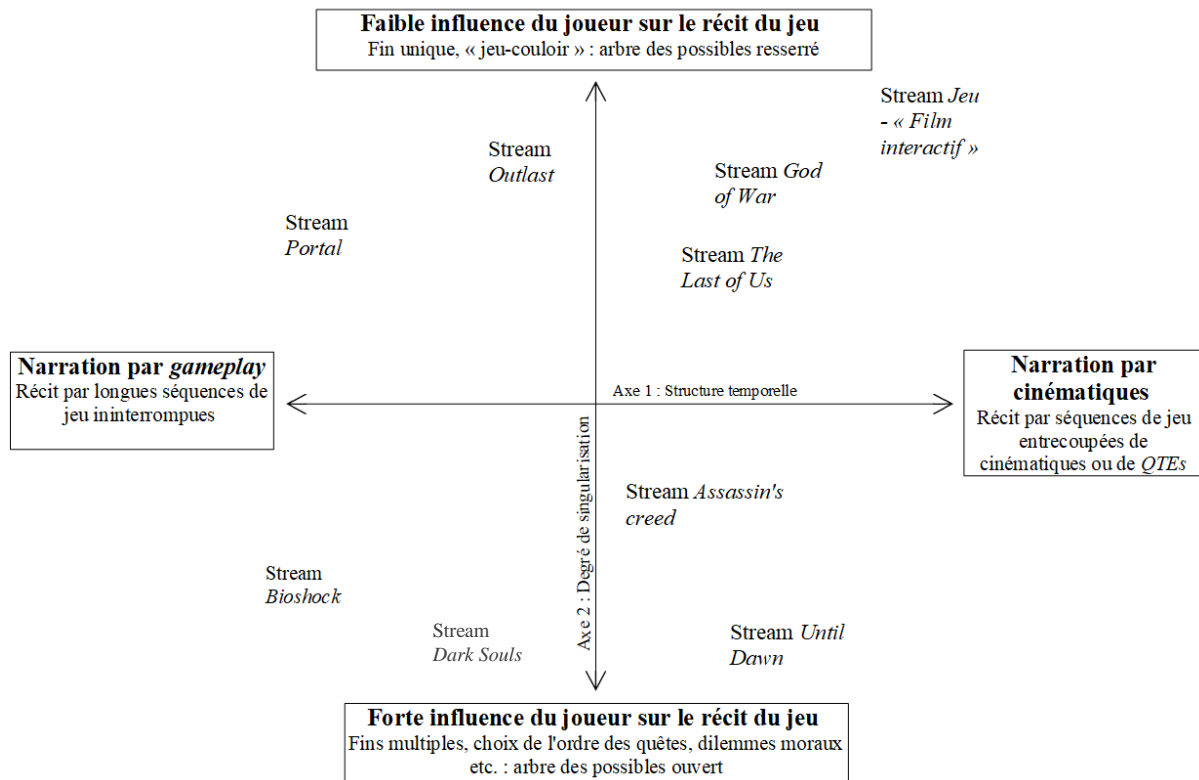
Image 3 & 4 – Détails des pages de présentation des streams sur *Rocket League* (gauche) et sur *Minecraft* (droite) faisant apparaître une moindre diversité visuelle des premiers



a) La forme « stream Feuilleton »

Les streams de cette catégorie ont en commun d'être, par le type de jeux qu'ils diffusent, à la fois linéaires et standardisés. Il s'agit pour les viewers de suivre sur le temps long, au cours des jours voire des semaines d'enchaînement des streams, une histoire unique et largement commune aux différents streamers puisque fortement pré-déterminée par les concepteurs du jeu. Dotés d'une forte narrativité en eux-mêmes par l'établissement d'une intrigue préétablie (au moins dans ses grandes lignes), ces jeux identifient le personnage de l'avatar avant tout par son inscription diégétique dans leur univers : vis à vis du joueur, c'est un avatar « autre personnage », dont l'identité découle de celle de l'intrigue prévue du jeu. Que le streamer de *God of War* par exemple soit un homme ou une femme, jeune ou vieux, avec plus ou moins de viewers et de compétences ludiques, quel que soit son récit de chaîne etc. il incarne en tous ces cas le même personnage commun de *Kratos*, « dieu de la guerre » devant tuer les dieux de la mythologie nordique pour disperser les cendres de sa femme en haut de la plus haute montagne et en étant accompagné par son fils (durée moyenne du jeu : 32 heures).

Graphique 2 – La forme « Stream Feuilleton »



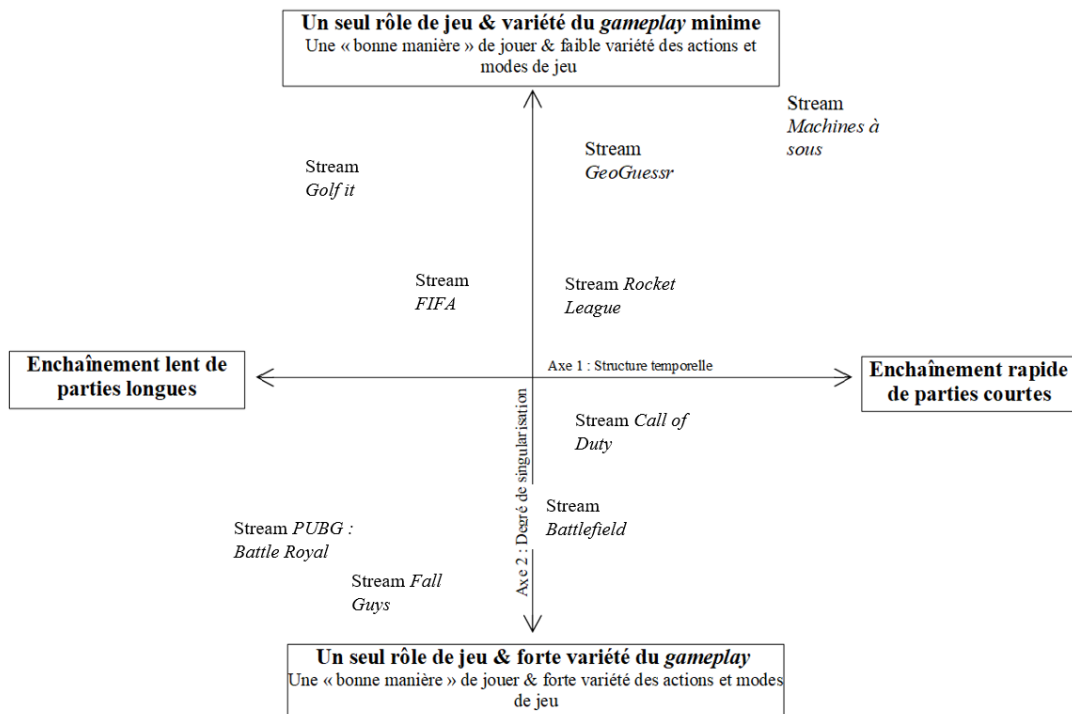
A l'intérieur même de cette forme Feuilleton, les streams se distinguent alors en termes de degré selon les deux axes internes, c'est-à-dire ceux reconduisant dans la syntaxe propre à cette forme le système d'opposition général du groupe de transformation. D'une part, bien que tous standardisés relativement aux streams Performance et streams Création, ces récits streamés divergent en degré de standardisation (Axe 2). Certains, proches de streams sur des films interactifs plutôt que sur des jeux vidéo au sens propre, ne laissent quasiment aucune marge de manœuvre au streamer dans la détermination du récit du jeu. Les éléments de personnalisation du personnage sont rares, principalement esthétiques voire inexistantes. Une seule fin au récit est possible, et l'ordre d'enchaînement des séquences vidéoludiques est peu libre (le joueur doit suivre le jeu dans le sens de son histoire préétablie). D'un streamer à l'autre, le flux vidéo central ne va donc principalement diverger que selon le moment de l'histoire où le vidéaste se situe. A l'inverse, les streams feuilleton peuvent être définis par des jeux permettant une influence plus forte du joueur sur le récit du jeu, par la proposition de dilemmes moraux impactant l'histoire et ses fins possibles, par la possibilité de personnaliser l'avatar-Autre personnage au-delà de l'esthétisme (en choisissant ses armes afin d'adapter le « *gameplay* » – soit la façon de jouer – par exemple), et par la capacité du joueur à choisir en partie l'ordre des objectifs du jeu qu'il souhaite suivre (faire une « quête » avant une autre notamment). Ainsi, les streams les plus au sud du graphique se rapprochent de la forme création, qui elle pousse ces possibilités de personnalisation du récit du jeu à leur maximum.

D'autre part, suivant l'axe 1, les stream feuilleton peuvent suivre une narration linéaire supportée soit principalement par des cinématiques extra-ludiques ou des QTES (des séquences où le joueur doit simplement appuyer sur une touche au bon moment pour qu'une suite d'actions préprogrammée se déroule), soit principalement par le *gameplay* et les décors du jeu eux-mêmes. Dans le premier cas, l'histoire avance surtout lors de séquences où le jeu s'arrête, où le joueur n'a plus le contrôle de l'avatar, et où le jeu raconte donc de la même manière qu'un film d'animation. Dans le second cas, les procédures ludiques du joueur forment l'instance narrative principale : le jeu raconte directement par des longues séquences de *gameplay* ininterrompues. Les jeux de la série *Bioshock* par exemple sont connus pour ainsi raconter les événements de leur histoire dans le présent actif des actions de jeux (par exemple, plutôt que d'être annoncé par une cinématique, l'entrée en jeu d'un boss s'y effectue directement dans l'espace arpenté par le joueur, le forçant à adapter ses actions en direct et faisant de celles-ci les actes narratifs de la scène).

b) La forme « stream Matches »

Cette forme rassemble les récits streamés sur des jeux les rendant à la fois standardisés d'un streamer à l'autre et répétitifs chez un même streamer. Ils reposent sur l'enchaînement de parties très semblables les unes les autres, ne se distinguant principalement qu'au travers de leur issue (victoire ou défaite). Fondé sur la structure narrative de la répétition d'épreuves semblables au travers desquelles il s'agit de s'améliorer en permanence, ils objectivent avant tout les compétences ou l'expertise du streamer, avant sa personnalité ou ses talents de conteur. Cyclique, l'enchaînement des parties suit alors, comme pour la forme Performance, une dynamique d'accumulation (d'expérience voire d'argent dans le cas des streams « machines à sous ») et de compétition : les streamers de ces catégories sont les plus eSportifs, et déploient souvent un récit de chaîne faisant cohérence de la répétitivité des parties sur un même jeu par la trame de la carrière sportive ou du succès financier. Contrairement aux streams Performance, les streams match standardisent cependant fortement les parties et les styles de jeu. Ne proposant qu'un seul rôle pour le joueur, ils classent les joueurs avant tout selon des critères quantitatifs de maîtrise de « la bonne manière » de jouer pour gagner (mesure du temps, du nombre de buts, du nombre de *kills* d'autres joueurs etc.). Dans ce cas, l'avatar n'a donc pas réellement d'identité définie, il est un simple *outil* dont se servent les streamers et qui objective leurs actions ludiques selon des critères de comparaison quantitatifs standardisés.

Graphique 3 – La forme « Stream Matches »



La standardisation et la répétitivité des streams matchs varient alors selon les deux axes internes de cette forme. D'abord, certains jeux ne proposent qu'un nombre très limité d'actions à effectuer. Dans le cas des streams machines à sous, le streamer ne va ainsi cliquer que sur quelques boutons pour parier une somme et lancer la machine en boucle tout le long de ses heures de stream. Les possibilités de distinction avec les autres chaînes par la variété ludique sont alors plus nombreuses sur un stream *Fall Guys* par exemple, qui propose un ensemble de mini jeux variés sur lesquels s'affrontent des dizaines de joueurs. Il s'agit alors pour eux de courir, de sauter, d'esquiver, de faire bouger des objets, de s'attraper entre eux etc. Ensuite, suivant l'axe temporel, les streams matchs s'opposent selon s'ils se fondent sur une répétitivité de parties longues à l'enchaînement lent (comme les jeux *Battle Royal*, dont les parties sont entrecoupées de long chargements et où il est question d'être le dernier joueur en vie parmi une centaine de joueurs sur une carte de jeu immense) ou sur un enchaînement plus rapide de parties courtes (là encore, l'exemple extrême est celui des stream machines à sous et leur rythme frénétique).

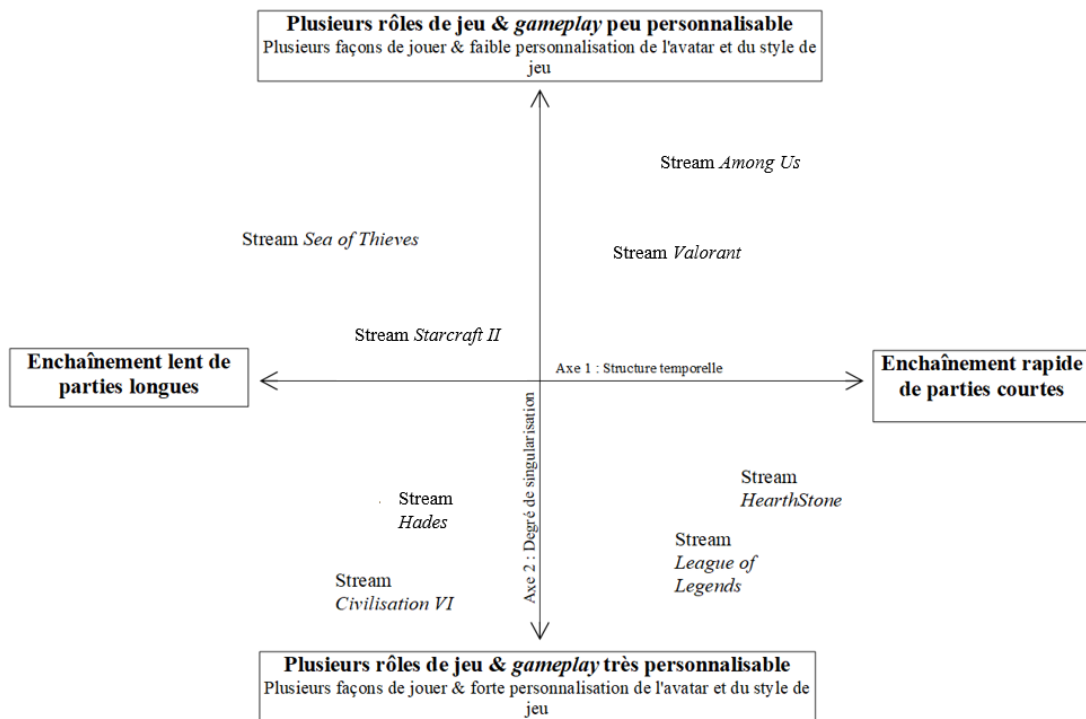
c) La forme « *stream Performance* »

Les streams de la forme Performance sont semblables aux streams de la forme Matchs, à ceci près qu'ils proposent plusieurs rôles de jeu possibles et ainsi plusieurs manières de jouer, voire de gagner. Cycliques, ils consistent en l'enchaînement d'épreuves qui diffèrent d'un streamer à l'autre selon la façon personnelle dont ils l'abordent et l'affrontent : ils peuvent choisir de jouer tel type de « classe » plutôt que telle autre (jouer un magicien à distance plutôt qu'un guerrier au corps à corps par exemple) et, par rapport aux streams matchs, la victoire repose moins sur la seule maîtrise du geste ludique présent. Intégrant une dimension de gestion stratégique plus forte, ils déploient un gameplay propre au « style de jeu » (Boutet, 2012) du streamer et à l'horizon d'action à la fois de court terme (réponse réflexe face à un adversaire par exemple), de moyen terme (gestion des ressources présentes en fonction du futur de la partie par exemple) et de long terme (suivi d'une stratégie de partie globale).

Dans ce cas, l'avatar n'est pas qu'un outil, sans être pour autant un Autre-personnage. En partie fixée par le récit du jeu (au travers de sa classe, de son *character design* et de ses compétences spécifiques) mais aussi par le récit vidéoludique personnalisé de chaque streamer, son identité est celle d'un « avatar-Extension ». Pouvant être choisi parmi une multitude de propositions normées mais pourtant différenciées d'une part, et appropriable par plusieurs styles de gameplay différents

d'autre part, l'avatar y est un véhicule en partie standardisé mais permettant l'expression ludique de la personnalité des vidéastes. Il identifie en cela les streamers à la fois par singularisation (l'avatar supporte une extension ludique de soi dans l'espace du jeu ; permet l'expression singulière de soi au travers des manière spécifiques de s'appropriier les règles du jeu) et par comparaison (l'avatar reste en grande partie standardisé pour permettre une compétition non faussée, objectivant les compétences de la personne réelle du streamer incarnée par l'avatar).

Graphique 4 – La forme « Stream Performance »



Comme dans la forme Matches, ces streams se distinguent alors temporellement par une cyclicité formée d'enchaînements plus ou moins rapide de parties plus ou moins longues. Selon l'axe de personnalisation, ils divergent également selon s'ils offrent plus ou moins de possibilités variées aux streamers de rendre leur avatar et leur style de jeu différents des autres. Plus les streams sont au nord du graphique, plus ils ressemblent aux streams de la forme Matches. A l'inverse, un jeu placé au sud comme League of Legends par exemple propose plus de 160 personnages jouables différents (chacun avec un *design* et des possibilités ludiques propres) dans des affrontements en équipe intégrant une forte dimension de gestion de moyen et long termes. Il forme en cela une formidable usine à personnaliser les streamers par leur style de jeu tout en les classant selon des

critères de victoires et de compétences communs. Plus accessibles et regardables en cours de route que les streams sur des jeux de stratégie à parties longues comme *Age of Empires* ou *Civilization* par exemple, les streams League of Legends sont ainsi, par leurs caractéristiques narratives, parmi les plus populaires de Twitch¹⁰⁵.

d) La forme « *stream Création* »

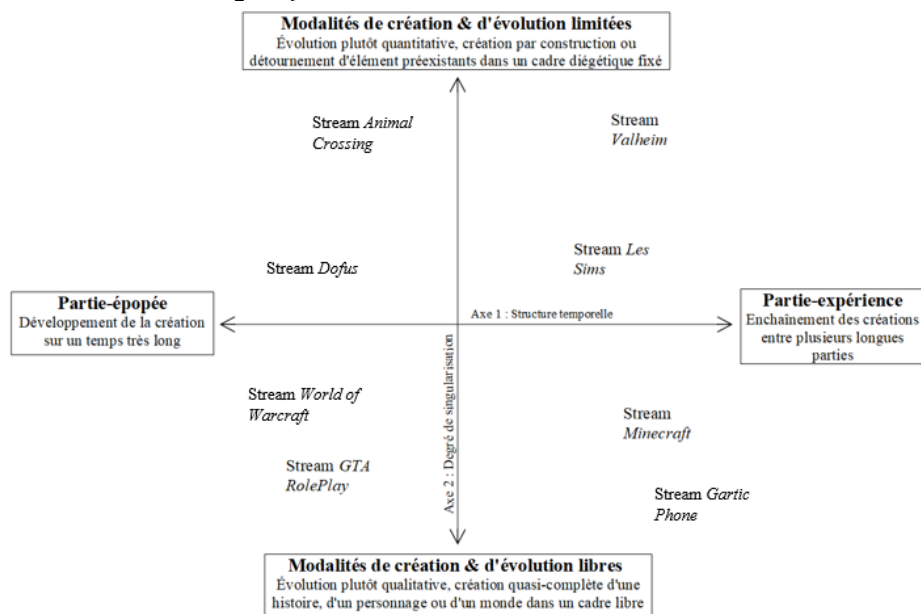
Enfin, la dernière forme du groupe de transformation rassemble les récits vidéoludiques streamés à la fois linéaires et fortement personnalisés. Ils ressembleraient en cela aux streams Feuilleton si, comme eux, ils déployaient dans le temps long la même histoire chez tous les vidéastes. Ici au contraire, chaque histoire est fondamentalement unique, propre à chaque streamer. Ils reposent en effet sur la création d'un univers et/ou d'un personnage, faisant du jeu une matrice d'expression de créativité davantage que de compétences ou de simple style de jeu. Personnalisé, le récit linéaire *Création* déploie le personnage et le monde produit de l'imagination du streamer : la trame d'enchaînement des streams au cours du temps repose moins sur la dynamique de l'évolution de la personne des vidéastes eux-mêmes (par leur progression dans des classements par exemple) que sur celle de l'évolution de leur double, l'avatar. Le récit streamé vidéoludique supporte autrement dit en lui-même la cohérence temporelle de la chaîne au fil des jours de streams, et ne connaît pas de fin fixée à l'avance (contrairement aux streams Feuilleton, l'histoire ne s'arrête que lorsque le streamer décide qu'il est « allé au bout » de ce qu'il voulait faire dans le jeu). Dans ce cadre, l'avatar n'est pas un avatar *Extension*, mais plutôt un « avatar-Projection » : moins standardisés que celui des *stream Performance*, il ne supporte pas qu'une construction de soi par comparaison avec les autres. Il relève surtout d'une reconstruction poétique de soi au travers des outils d'expression imaginative qu'offrent les règles du jeu et son univers.

Comme pour les autres formes, les axes internes permettent alors de raffiner la classification de ces streams. Suivant l'axe de singularisation, ils peuvent en effet proposer une latitude de construction ludique personnalisée plus ou moins large. Au nord du graphique, on retrouve ainsi les streams dans lesquels les streamers construisent principalement par arrangements et combinaisons d'éléments prédéfinis, et ce au sein d'un cadre diégétique rigide. Un jeu comme

¹⁰⁵ Ce jeu est aussi celui pour lequel les viewers qui y jouent eux-mêmes dépensent le plus d'argent en achat de skins, signe de son importance dans l'économie identitaire vidéoludique (source : enquête COVIDEO).

Valheim par exemple propose certes aux streamers de construire leur propre campement, mais selon des modalités ludiques prédéfinies (les briques élémentaires de construction offrent moins de liberté que celles de *Minecraft* par exemple) et au sein d'une intrigue fixée (il s'agit de construire pour survivre le plus longtemps possible à des vagues d'ennemis). L'évolution des éléments construits par les streamers y est ainsi plus quantitative que dans le cas des streams au sud du graphique ; le schème narratif de l'accumulation d'éléments ludiques préconstruits par les concepteurs y est davantage présent, comme dans le cas d'*Animal Crossing* où le joueur doit construire son propre village mais nécessite pour cela d'accumuler toujours plus de « clochettes » (une monnaie propre au jeu) pour acheter des outils de construction toujours plus performants. L'encadrement de la création vidéoludique est bien plus souple dans des jeux comme *Minecraft* ou dans le cas des streams sur des jeux de dessins comme *Gartic Phone* (sorte de *Pictionary*), situés au sud du graphique. En ces cas, le jeu ne limite que très peu la créativité ludique des vidéastes mais leur fournit surtout des outils d'expressivité recomposables à l'infini (sur le modèle des jeux « *Lego* » dans le cas de *Minecraft* par exemple).

Graphique 5 – La forme « Stream Création »



Quant à lui, l'axe de structure temporelle situe à gauche les streams Création dont la partie est généralement unique (étant donné l'investissement nécessaire, il est très coûteux pour un streamer ayant déjà fait évoluer son personnage de recommencer de zéro une partie sur le jeu de rôle multijoueur *World of Warcraft* par exemple). Le récit streamé est alors construit sur le modèle

de l'« épopée », que l'on suit sur le temps très long et dont le caractère unique renvoie à l'unicité de la personne du streamer. Le jeu raconté consiste à faire évoluer un personnage comme héros principal qui ne connaîtra généralement pas de successeur, supportant par là une identification du streamer et de son public plus forte au cours du temps. A l'opposé, on retrouve alors les streams Création dont les parties, bien que longues et linéaires, s'enchaînent davantage entre elles. Il s'agit pour le streamer de faire des expérimentations de construction de monde et de personnages, de ne pas produire une seule œuvre unique mais d'en enchaîner plusieurs en testant de nouvelles choses et en élaborant des nouveaux personnages à incarner. Le jeu *Les Sims* propose ainsi de « vivre plusieurs vies » – de celle d'une politicienne à celle d'un père au foyer artiste par exemples - en fonction des avatars incarnés et de l'histoire que le joueur bâtit.

2. La narrativité des quatre formes comme narrativités économiques

Quelle est la valeur d'une histoire vidéoludique ? Selon la forme auxquels ils appartiennent, les récits streamés n'ont pas la même efficacité sociale et économique sur la plateforme. Leurs formes vidéoludiques recourent des formes de mise en valeur différentielles au sein de Twitch, montrant les implications économiques des récits sur Twitch. Autrement dit, la structure narrative des streams selon leur jeu structure les revenus des chaînes, au-delà de la manière dont les streamers jouent ou interagissent avec le public. Le déploiement d'une narrativité linéaire plutôt que cyclique, le type narratif d'avatar incarnant les streamers et la plus ou moins grande personnalisation du récit vidéoludique streamé sont autant de phénomènes qui, loin d'être circonscrits à la seule sphère formelle du récit mis à l'écran, impliquent des enjeux de pouvoir et de monétisation : l'organisation du streaming sur la plateforme concrétise les différentes formes narratives du groupe de transformation dans l'épaisseur du social.

Chaque forme de récits streamés génère en effet une dynamique sociale et économique propre, faisant le pont entre les dimensions narratives et économiques du streaming. L'axe de singularisation du récit streamé mesure également son degré de substituabilité d'un streamer à l'autre, tandis que l'axe de structure temporelle mesure aussi sa capacité à capter le public sur un temps plus ou moins long. Ainsi, la dynamique narrative de chaque forme imprime sa propre marque à l'activité socioéconomique des chaînes. En particulier, on peut montrer que celles-ci ont en elles-mêmes (indépendamment des caractéristiques des streamers les diffusant) un léger effet sur les revenus d'abonnement des chaînes (comparable dans son ampleur à celui du nombre de

followers gagnés sur la période ou du nombre de membres sur le discord de la chaîne) (Tab.1). A paramètres du modèles fixés (genre du vidéaste, statistiques de performance sociale de la chaîne, nombre de followers sur d'autres médias sociaux, date de création de la chaîne), le fait de diffuser des streams Feuilleton plutôt que de ne pas en diffuser augmente significativement les revenus d'abonnement. Il en va de même pour les streams Création, tandis que les streams Performance, eux, ont un effet négatif sur ces revenus. Enfin, les streams Match ont un effet non significatif, signe que la performance économique de cette forme dépend plus encore des caractéristiques des streamers que les autres. La possibilité d'arriver à ces résultats au travers de la typologie issue du groupe de transformation des récits vidéoludique streamés fournit alors une première preuve que, sur Twitch, l'économique suit des lois narratives (la même régression utilisant la typologisation des streams en fonction de jeux classés selon les critères de l'industrie, elle, ne donne que très peu de résultats significatifs, tout en multipliant les catégories).

Tableau 1 – Régression modélisant le total cumulé des revenus d'abonnements mensuels des streamer.ses

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Ne streamer PAS sur des jeux à...			
Streams Feuilleton (vs le fait)	-0,046	0,022	**
Streams Matches (vs le fait)	-0,023	0,021	ns
Streams Performance (vs le fait)	0,045	0,021	**
Streams Création (vs le fait)	-0,041	0,020	**
Autres paramètres du modèle fixés :			
Femme (vs Homme)	0,061	0,021	***
Date de création de la chaîne	-0,008	0,021	ns
Nb. d'heures visionnées	0,760	0,034	***
Nb. cumulé de followers Twitch	0,236	0,039	***
Nb. moyen de viewers en direct	-0,083	0,038	**
Nb. de followers gagnés	-0,046	0,022	***
Nb. d'heure streamées	-0,002	0,023	ns
Nb. de followers sur Discord	0,040	0,021	*
Nb. de followers sur Tik Tok	-0,055	0,023	**
Nb. de followers sur YouTube	-0,063	0,029	**
Nb. de followers sur Twitter	0,043	0,028	ns
Nb. de followers sur Instagram	-0,027	0,027	ns

Note : ***, **, * et ns renvoient respectivement à des coefficients significatifs aux seuils de 1 %, 5 %, 10 % ou non significatifs. R² ajusté = 0,625

Jeux pris en compte dans la construction de la variable Streams Feuilleton : *Dark Souls III, Demon Souls, Assassin's Creed Valhalla, Phasmophobia.*

Jeux pris en compte dans la construction de la variable Streams Matches : *Rocket League, Mario Kart 8, Call of Duty Black OPS, Call of Duty World at War, Fall Guys, FIFA 21, Counter Strike : Global Offensive, Machines à sous.*

Jeux pris en compte dans la construction de la variable Streams Performance : *League of Legends, HearthStone, Sea of Thieves, Hades, Valorant*

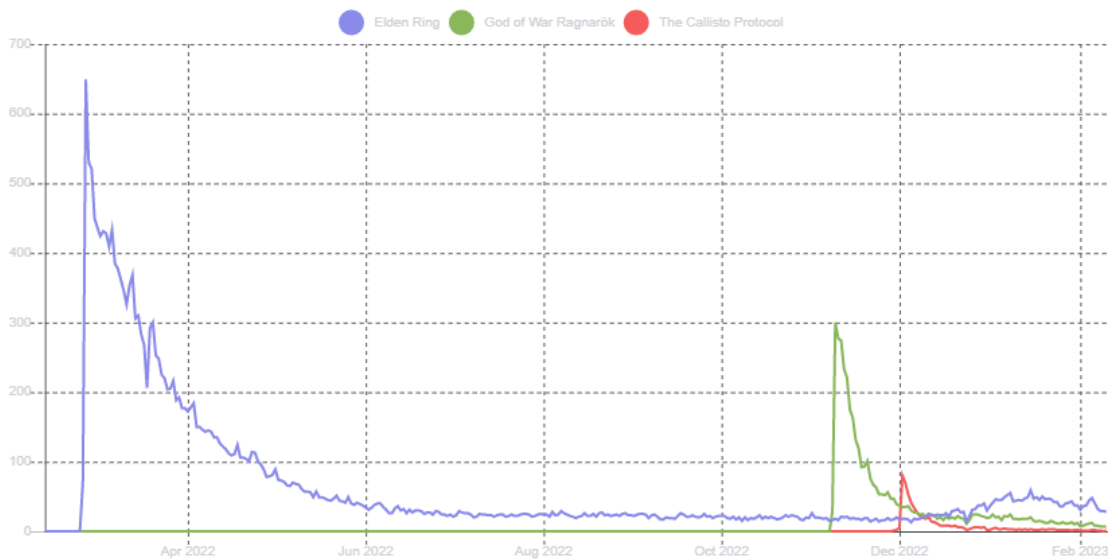
Jeux pris en compte dans la construction de la variable Streams Création : *Minecraft, Animal Crossing, World of Warcraft, Art (dessin)*

Note : tous ces jeux font partie du top 30 des jeux les plus streamés sur Twitch au mois correspondant aux autres statistiques de la base chaîne (nov. 2020). Chacune des formes intègre à la fois des jeux à succès et des jeux moins populaires dans cette liste, afin de mieux isoler les effets propres à la narrativité des streams qu'ils génèrent.

a) La dynamique économique de la structure narrative des streams Feuilleton

Les streams Feuilleton sont fortement substituables d'un streamer à l'autre et ont une valeur très forte les semaines suivant la sortie du jeu – profitant de la « *hype* », le régime émotionnel d'effervescence construit par le public au travers des échanges pré-sortie d'un jeu très attendu (Gervasoni, 2021) – mais qui se perd rapidement au cours du temps à mesure qu'un grand nombre de streamers racontent leur histoire. Par leur histoire standardisée et linéaire, ces streams ont une valeur frappé d'obsolescence : les streamers ne les diffusent qu'une fois le temps de leur partie et il n'y a que peu d'intérêt pour un viewer d'ainsi revoir la même histoire vidéoludique plusieurs fois chez plusieurs streamers. C'est au final une forme de récits consommables, dont la valeur est détruite par l'usage et qui est particulièrement sensible aux effets de *spoils* de l'histoire.

Graphique 6 – Evolution du nombre journalier moyen de chaînes streamant sur trois exemples de jeux à streams Feuilleton



Champ : ensemble des chaînes diffusant en langue française sur ces trois jeux entre février 2022 et février 2023 : *Elden Ring*, *God of War* et *The Callisto Protocol*.
Source : site Sullygnome [https://sullygnome.com/game/Elden_Ring/365/compare/14_26989_41087?language=fr]

Cette histoire étant commune à tous les streamers et ayant ainsi une valeur forte à court terme mais faible à long terme, la captation du public par ces streams est alors très compétitive. La sortie des jeux hypes à streams Feuilleton, comme *God of War* à l'automne 2022, provoque une ruée d'un très grand nombre de streamers sur le jeu mais qui ne peuvent que singulariser leur partie à la marge. Plus ils sont nombreux à la streamer, plus ils participent de la hype de façon procyclique mais ils finissent rapidement par tarir la valeur de l'histoire jusqu'au point de bascule où, ayant

déjà été racontée et terminée dans la même période (la durée de vie de ces jeux étant fixée), cette histoire est brutalement délaissée par la majorité (suivant en cela un comportement mimétique semblable à celui responsable des retournements brutaux de cours financiers – Orléan, 2009). Le nombre de chaînes sur ce type de jeux à streams Feuilleton suit ainsi le calendrier des sorties des jeux au travers de cycles courts et à très forte amplitude (Graph. 6). L'économie de ce type de récits suit en cela une dynamique semblable à celle de la forme de mise en valeur des choses « tendance » (Boltanski & Esquerre, 2017) ou à celle de la valeur d'échange des « biens symboliques à cycle court » (Bourdieu & Delsaut, 1975).

Déployant une histoire standardisée, les « vues » que génèrent le jeu sur une chaîne ne le seront pas sur une autre. La captation de leur public est un ainsi un jeu à somme nulle. En ce cas, « *winner take it all* » : le créneau sur ces jeux avantage les vidéastes déjà bien établis qui captent la majeure partie des effets de hype mais ne peut que difficilement permettre à un nouveau « petit » streamer de se faire connaître sur la plateforme. Apparaître dans les premiers rangs des recommandations algorithmiques de streams sur ce type de jeux est ainsi un avantage qu'un streamer comme . reconnaît réflexivement comme réservé aux « gros streamers » (EE.2)¹⁰⁶.

Extrait d'entretien 2 - « Le top du top c'est quand tu es le premier streamer de la catégorie et pour ça il y a des jeux qui sont très intéressants » :

« Il y a une règle sur Twitch qui dit que si tu veux tomber sur ton stream directement par le référencement Twitch il faut que tu sois dans la première ligne de la catégorie de jeux. Si tu es en dehors de cette catégorie là c'est pas que ça sert à rien mais du coup le seul moyen où les gens peuvent arriver c'est par recommandations mais quand tu es un petit streamer les recommandations Twitch sont assez faibles, il y en a pas beaucoup c'est beaucoup plus pour les gros gros streamers. Et après le top du top c'est quand tu es premier streamer de la catégorie pour ton pays du coup et pour ça il y a des jeux qui sont très intéressants pour ça. Selon les créneaux, les moments horaires où tu es, sur des jeux tu peux arriver à être le premier streamer français avec juste 10 viewers, donc en fait tu as facilement 5 ou 10 personnes de plus qui viennent et qui cliquent sur le premier stream qu'ils ont sous les yeux. Donc en fait, faire une sortie de jeu hype sur lesquels tu as des gros streamers qui vont jouer tu le fais pour ton plaisir mais aucunement pour la visibilité et la hype t'apportera absolument rien. » (S.3., 21 ans, streamer)

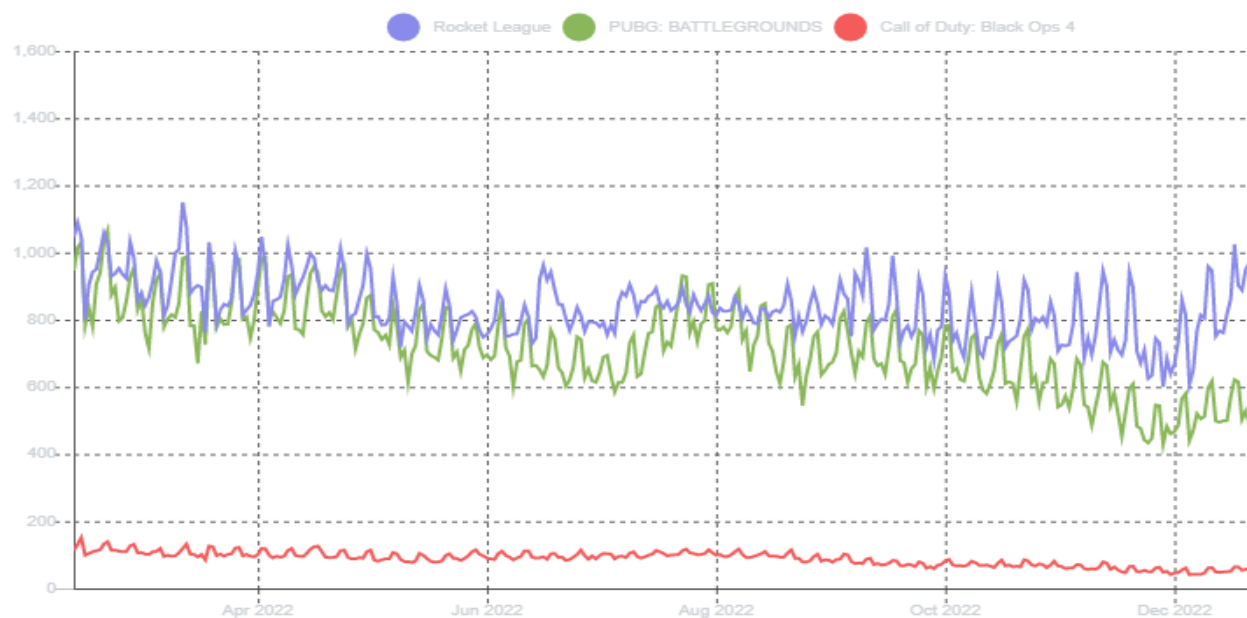
b) La dynamique économique de la structure narrative des streams Matches

Le récit streamé de la forme Matches est à la fois très substituable d'un streamer à l'autre (car fortement standardisé) et, s'il est moins adapté à la fidélisation du public par le suivi au long court

¹⁰⁶ Son témoignage permet également de constater une nouvelle fois que la structure du groupe de transformation fonctionne aussi comme catégorie de perception implicite des acteurs et supportant leurs pratiques de la plateforme.

d'une histoire linéaire (car cyclique), il permet cependant de capter plus facilement un grand nombre de viewers. Le « coût à l'entrée » dans l'histoire streamée est en effet minime comparée aux streams linéaires : les streams Matches peuvent être regardés en cours de route, la répétitivité de leur récit renouvelant la tension narrative à chaque nouvelle partie enchaînée. Il n'est pas besoin pour un viewer d'avoir suivi le stream de la veille pour situer le récit du jour comme pour les streams Feuilleton ou Création. Cyclique, ce type de récit est en outre beaucoup moins sensible à l'obsolescence puisqu'il se renouvelle sans fin. Le nombre de chaînes les diffusant au cours du temps est ainsi le plus stable des quatre formes et s'oppose en cela à celui des streams Feuilleton (Graph. 7).

Graphique 7 – Evolution du nombre journalier moyen de chaînes streamant sur trois exemple de jeux à streams Matches



Champ : ensemble des chaînes diffusant en langue française sur la période et les trois jeux correspondants : Rocket League, PUBG: BattleRoyal et Call of Duty Black Ops 4
 Source : site Sullygnome [https://sullygnome.com/game/Rocket_League/365/compare/14_26989_41087?language=fr]

Ce que les streams Matches gagnent en durabilité et en facilité d'accès, ils le perdent cependant en capacité d'engagement économique des viewers : leur effet propre sur les revenus des chaînes est nul (Tab.1). S'ils permettent d'accumuler un grand nombre de vues sur le temps long, leur standardisation empêche aux streamers de capitaliser sur une singularisation du récit vidéoludique : la concurrence entre les streamers sur ce type de streams est celle qui se rapproche le plus de l'idéal de la concurrence néoclassique « transparente » entre des « biens homogènes », relevant de « l'équivalence généralisée » (Karpik, 2007, p.12). Support d'une quantification de soi

au travers de mesures de compétences permettant la comparaison sur le modèle du classement compétitif, les streams Matches reconduisent la forme de concurrence eSportive en concurrence pour la captation d'audience. Les chaînes correspondantes mettent en avant le palmarès et l'expertise du streamer sur le jeu. Sur ce type de streams, les viewers sont ainsi invités à juger sur ce critère quantifié pour réaliser leur sélection de chaîne à suivre, tandis que le nombre de vues y est plus qu'ailleurs un signal de la qualité de la maîtrise du jeu par les streamers.

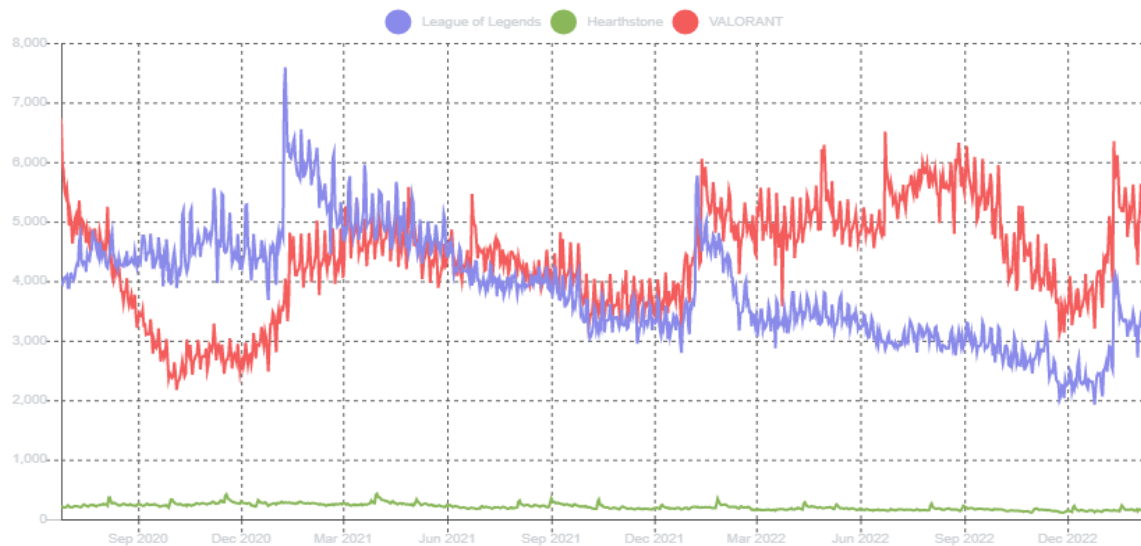
c) *La dynamique économique de la structure narrative des streams Performance*

Cycliques comme les streams Matches, les streams Performance ont la même capacité de valoriser leur récit sur le temps long et de capter un grand nombre de viewers par la faiblesse du coût à l'entrée dans leur histoire (Graph.8). Ils s'en distinguent cependant par la possibilité de personnalisation du récit qu'ils offrent et leurs mises à jour périodiques. Le récit streamé est autrement dit plus frontalement que les streams Matches et Feuilleton un récit de soi singulier jusque dans le flux vidéoludique central (il l'est cependant moins que les streams Création et leur avatar-Projection). La concurrence entre les streamers est ainsi une concurrence par quantification et comparabilité des streamers comme joueurs plus ou moins compétents d'une part (comme les streams Matches), mais aussi une concurrence davantage « monopolistique » (Chamberlin, 1933) entre des personnalités ludiques incommensurables entre elles : les streams Performance permettent de réaliser une capture du public en minimisant le nombre de concurrents directs sur le mode de jeu et la manière d'y jouer spécifiques au streamer. Ces streams ressemblent en cela aux biens et services « différenciés » (Karpik, 2007, p.27) : le récit vidéoludique de soi des streamers construit une « singularité » non absolue, en partie commensurable. L'ensemble diversifié des streams de League of Legends par exemple octroie d'un côté une rente monopolistique sur le style de jeu et le personnage jouable, mais d'un autre côté, le partage de ce jeu reposant sur des schèmes agonistiques (il s'agit de s'affronter en équipe) et compétitif (les statistiques de « *ranking* » classent les joueurs et ont des effets en jeu) offre une « dimension [de comparabilité] commune (...) *significant* et *objective*, c'est-à-dire acceptée de tous » (Karpik, 2007, p.33).

Il s'ensuit que, si cette forme Performance a un effet négatif et significatif sur les revenus des chaînes (Tab.1), elle est aussi celle dont l'écart type entre ces revenus est le plus élevé et la médiane la plus faible (Graph.9). Elle distingue, plus que les formes Matches et Feuilleton (et comme la

forme Création également fortement singularisante), les quelques streamers ayant acquis une rente monopolistique très profitable de la masse des streamers de second plan. L'évolution du nombre journalier de chaînes sur cette forme connaît alors une amplitude de variation plus grande que celle des streams Matches, signe qu'elle attire de nombreux streamers en quête de succès et qui abandonnent face à la structure monopolistique de cette section de Twitch. Par exemple, tous les ans, en début janvier a lieu le début d'une nouvelle saison sur le jeu League of Legends. L'éditeur (Riot Games) réinitialise les statistiques de « ranking » du mode classé et met à jour sa liste de personnages jouables différenciés en ajoutant de nouveaux champions. Cette période offre de nouvelles opportunités de rente monopolistique sur ces nouveaux champions et génère une vague annuelle récurrente de nouveaux streamers sur le jeu dont nombre d'entre eux cessent de streamer sur le jeu les semaines qui suivent (Graph.8).

Graphique 8 – Evolution du nombre journalier moyen de chaînes streamant sur trois exemples de jeux à streams Performance

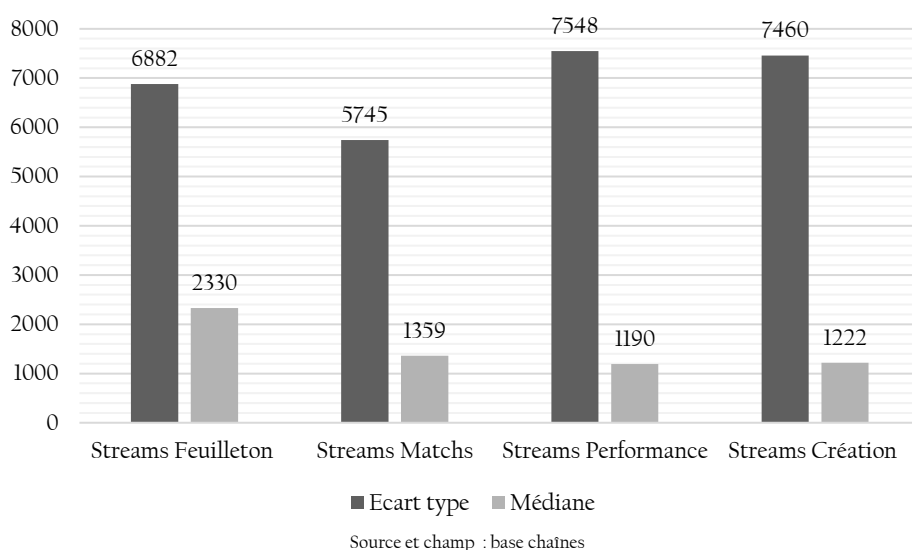


Champ : ensemble des chaînes diffusant en langue française sur les trois jeux correspondants et sur la période : League of Legends, Hearthstone, Valorant
 Source : site Sullygnome [https://sullygnome.com/game/Valorant/365/compare/14_26989_41087?language=fr]

Cette économie narrative propre aux streams Performance explique alors à la manière dont ses streamers ont tendance à se présenter comme des autoentrepreneurs, tendance que nous avons rencontré au moment d'analyser la région « League of Legends » du réseau de Twitch. Elle offre en effet une perspective de succès économique via Twitch plus grande que les autres formes, moins directement fondé sur les seules compétences de jeu et davantage sur l'appropriation personnelle du jeu, tout en demeurant fortement marquée par la thématique de la compétition quantifiée. Le récit de chaîne de soi de ces streamers est alors un enjeu plus important que ceux des streams

Matches et tend à illustrer de façon marquante l'isomorphisme entre la structure narrative du succès autoentrepreneurial capitaliste (par la référence à la chaîne comme une « entreprise » et au streamer comme son « PDG ») et la structure narrative Performance. L'argent, « cet ensemble purement arithmétique d'unités de valeur, (...) ce terrible destructeur de formes » (Simmel, 1987, p. 330) forme un trope narratif d'évolution et de comparaison commensurable de sois différenciés, de la même manière que le font les statistiques de *ranking* sur ces jeux.

Graphique 9 – Ecart-type et médiane des revenus d'abonnements mensuels des groupes de chaînes définis selon la forme narrative de streams qu'elles diffusent (en \$)



d) La dynamique économique de la structure narrative des streams Création

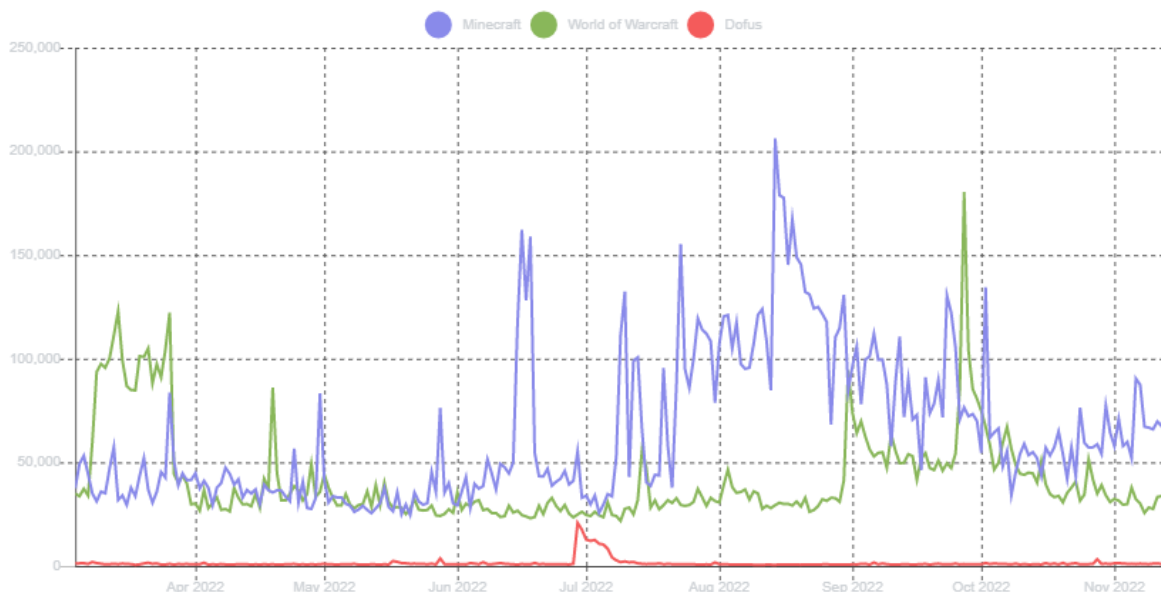
Enfin, la forme de récit streamé Création – linéaire et fortement personnalisée – est peu adaptée à la captation d'un nouveau public (le coût à l'entrée dans son type d'histoires est élevé, celles-ci étant linéaires) mais dispose à la fois d'une capacité de valorisation sur le temps long (son type d'histoires n'a pas de fin fixée a priori comme pour les streams Feuilleton), de fidélisation du public et de capitalisation sur une rente monopolistique vidéoludique (ses histoires sont uniques, personnalisées et donc peu substituables d'un streamer à l'autre). Ses streams sont les plus singularisant de tous, le jeu consistant précisément à mettre en place et à faire évoluer son propre petit monde vidéoludique, au gré de son imagination et des contraintes de gameplay spécifiques. Ici, la concurrence monopolistique entre les streamers est entièrement non quantifiée, l'avatar Projection et le jeu à streams Création objectivant moins des compétences ludiques normées que l'expressivité imaginative de la personne des streamers dans ce qu'elle a d'unique,

d'incommensurable. L'économie concurrentielle propre à ces streams est ainsi analogue à celle relative aux biens et services qualifiables de « singularités »: l'évaluation de leur qualité ne passe pas par un critère de mesure homogène mais par le double modèle de « l'originalité » (importance des qualités esthétiques du récit Création) et de la « personnalisation » (l'histoire est faite « sur mesure » par et pour le streamer) (Karpik, 2007) ; double modèle portant alors à la fois sur le jeu et la figure du vidéaste lui-même qui est, comme dans le cas de l'art, identifié avec son œuvre. L'activité ludique des streams Création est finalement ce qui construit le produit et en même temps ce qui le singularise : le jeu y est le « processus de singularisation » lui-même (karpik, 2007).

Pour des streamers déjà bien établis, cette forme est donc particulièrement lucrative. Comme les streams Feuilleton, elle a en elle-même un effet positif et significatif sur les revenus des chaînes (Tab.1). Elle permet la fidélisation du public par une histoire unique se déployant sur le temps long et, par-là, la conversion économique du capital social accumulé sur la plateforme. Nous l'avons vu, les viewers dans leur grande majorité accordent une plus grande importance à la personne des streamers qu'au spectacle du jeu en lui-même. En faisant plus qu'ailleurs du deuxième une vitrine de la première, cette forme est particulièrement adaptée pour générer des dons. Sans empiéter sur la suite du raisonnement, je signale dès maintenant qu'en effet les viewers ont tendance à donner aux streamers qu'ils déclarent juger « authentiques » et « originaux », plutôt qu'à ceux qu'ils jugent « compétents » et « experts » sur les jeux (source : COVIDEO, cf : chap.7).

Si les courbes du nombre de chaînes au cours du temps sont semblables à celles de jeux à forme Performance, celles du nombre de vues (et donc aussi, particulièrement en ce cas, des revenus) générées par les streams Création sont ainsi les plus sensibles à l'identité des streamers s'exprimant par le jeu : l'évolution de ce nombre de vues au cours du temps est non seulement marqué par la sortie « d'extension » de contenu sur des jeux à univers finis (comme *World of Warcraft* – Graph.10), mais aussi par la création de serveurs où se rassemblent les streamers parmi les plus importants de la plateforme (dans le cas de *GTA V Roleplay* où du jeu *Minecraft*, dont la carte est générée aléatoirement à l'infini). Par exemple, la création d'un serveur *Minecraft* où les streamers les plus importants de la région Multicontenu-secondaire (Antoine Daniel, AngleDroit, Zerator, Joueur du Grenier, Baghera Jones, Horty, Mynthos) se sont rassemblés pour y construire une ville commune durant l'été 2022, s'est traduit par une hausse très importante du nombre moyen de vues sur le jeu durant cette période (Graph.11).

Graphique 10 – Evolution du nombre journalier de vues générées par trois exemple de jeux à streams Création



Champ : ensemble des vues générées par des chaînes diffusant en langue française sur les jeux correspondant

Source : site Sullygnome [https://sullygnome.com/game/Minecraft/365/compare/14_26989_41087?language=fr]

3. De l'économie du récit vidéoludique streamé à l'économie du récit de soi correspondant : une « différenciation concurrentielle »

Afin de terminer ce tour d'horizon des implications économiques des quatre formes, il me paraît important de rappeler que le récit vidéoludique streamé est un récit vidéoludique de soi. Construit en faisant abstraction du retour caméra, des relations avec le public et des manières concrètes de streamer la partie de jeu, le groupe de transformation dit autre chose lorsque l'on constate sa concrétisation dans les statistiques économiques et sociales des chaînes regroupées par sa typologie. Autrement dit, la validité empirique de ce modèle montre qu'il intègre, malgré sa construction par isolement du flux vidéo central, les effets propres à la construction de soi par le jeu telle qu'elle se donne dans l'ensemble du stream (sans quoi il ne fonctionnerait pas comme schème de classification sur des données empiriques qui elles, n'isolent pas le jeu du joueur). Il permet en cela de commencer à aborder la conversion économique différentielle des manières sociales de jouer, de s'exposer et de construire son identité numérique par interaction avec le jeu.

Les critères de caractérisation que chacune des formes permet d'appliquer au récit vidéoludique streamé sont en effet pour une part applicables à l'identité des streamers les diffusant eux-mêmes. La structure de variation du récit vidéoludique streamé recouvre ainsi également la structure de

variation des modalités de construction narrative de soi via le dispositif. Elle oppose des récits de soi comme compétiteur sportif (type de narrateur-personnage correspondant à la forme narrative des streams Matches), comme conteur (type de narrateur-personnage des streams Feuilleton), comme compétiteur singularisé (type de narrateur-personnage des streams Performance) et comme créateur (type de narrateur-personnage des streams Création).

Tableau 2 – Tableau croisé : proportion des streamers de chacune des quatre formes selon leur genre et leur âge (en %)

	Feuilleton	Matches	Performance	Création	Ensemble
Femmes	19	8	18	20	14
Hommes	81	92	82	80	86
Streamers de plus de 25 ans	74	43	44	71	60

Source : base chaînes

Lecture : 8% des femmes de la base chaînes ont streamé des streams de la forme Match au mois de nov. 2020, alors qu'elles forment 14% de l'échantillon total. 74% des streamers de plus de 25 ans ont streamé des streams de la forme Feuilleton au mois de nov. 2020, alors qu'ils forment 60% de l'échantillon total.

Si la construction de soi suppose une singularisation, l'affirmation d'un écart significatif avec les autres¹⁰⁷, ce processus peut prendre deux modalités sociologiques, renvoyant à deux modèles théoriques habituellement distincts mais qui fonctionnent de concert dans le cas du streaming : la « distinction » au sens de Bourdieu et la « différenciation » (Glevarec & Combes, 2020). La distinction relève d'une domination au travers de l'affirmation des styles de vies. Elle engage la structure sociale dans son ensemble, tout en étant réservée aux dominants. Elle est également un phénomène objectif au sens où elle n'implique aucune activité consciente de la part des individus mais découle de leur position dans la structure sociale. Chez l'auteur de *La Distinction*, « tous les “choix” qu'elles [les “morales” et les “esthétiques” de classe] produisent se trouvent ainsi automatiquement associés à une position distincte, donc affectés d'une valeur distinctive. Cela indépendamment même de toute intention de distinction, de toute recherche explicite de la

¹⁰⁷ Le soi étant de nature herméneutique (Ricœur, 1990), il se construit au travers d'un faisceau de significations. Or, comme l'aphorisme de Benveniste qu'emprunte Pierre Bourdieu l'énonce dans le cas du langage, « être distinctif, être significatif, c'est la même chose » (Bourdieu, 1994, p.24) : la mise en récit de soi engage toujours une dialectique distinctive avec ce qui n'est pas soi, avec l'autre qui pourtant participe de ma propre définition de moi-même. Ne serait-ce que parce qu'il faut que l'autre soi destinataire de mon récit pour que j'en sois le narrateur, « l'énonciation qui se réfléchit dans le sens de l'énoncé est d'emblée un phénomène bipolaire : elle implique simultanément un “je” qui dit et un “tu” à qui le premier s'adresse (...) Toute avancée en direction de l'ipséité du locuteur ou de l'agent a pour contrepartie une avancée comparable dans l'altérité du partenaire. » (Ricœur, 1990, p. 59).

différence » (Bourdieu, 1979, p.274). En somme, « domination, holisme, élitisme et objectivisme forment quatre caractéristiques » définissant la distinction structurale bourdieusienne (Glevarec & Combes, 2020, p. 2). A l'inverse, la différenciation est commune à tous (« si seuls certains se distinguent, tous potentiellement peuvent se différencier » (*idem*, S.24)), engage d'autres principes que ceux définis par la position dans la structure sociale des capitaux (l'appartenance à une génération notamment) et implique une activité auto-expressive consciente (que donne pleinement à voir l'exposition de soi sur internet – Cardon & Delaunay-Téterel, 2006 ; Granjon & Denouël, 2010 ; Cardon & al., 2017) (Glevarec & Combes, 2020).

Sur Twitch, la construction de soi au travers du streaming vidéoludique emprunte alors d'une part à la distinction sa nature structurale, holiste et élitiste et, d'autre part, à la différenciation son caractère auto-affirmatif et démocratisé. Elle donne accès à l'esthétisation narrative de soi au plus grand nombre aux travers d'objets culturels massifiés que sont les jeux vidéo, et repose sur une activité expressive d'auto-monstration consciente de soi par ces jeux. En cela, elle relève de la différenciation. Mais dans le même temps, l'existence d'une structure de variation comme le groupe de transformation contraint la mise en récit de soi des streamers à suivre les formes objectives du récit vidéoludique streamé. Elle emprunte donc à la distinction son caractère structural. De plus, le fonctionnement concurrentiel de la plateforme ainsi que les enjeux économiques et de pouvoir de captation du public qui dépendent de cette construction différentielle de soi grèvent cette dernière d'une dimension hiérarchique et élitiste : si les pratiques vidéoludiques de singularisation de soi mises à l'écran ne relèvent pas en elles-mêmes d'une domination culturelle d'un groupe de streamers sur un autre, leur participation à une compétition platformisée fait de ces dernières un vecteur de « classement ordinal » des vidéastes (Fourcade, 2021).

Ainsi, la construction de soi sur Twitch emprunte à la distinction le principe de domination, mais elle ne le porte pas en elle-même comme chez Bourdieu. C'est plutôt l'environnement dans laquelle elle est effectuée qui autonomise dans son fonctionnement le principe de la domination, au travers d'une répartition de l'audience et des revenus inégalitaires et d'une mise en concurrence constante des streamers. Autrement dit, par leur participation concurrentielle à la captation de ressources limitées, leur perpétuelle mesure et gestion algorithmique, et leur dynamique capitaliste (elles supportent une accumulation de viewers et de revenus qui permet d'attirer toujours plus de

viewers et de revenus, au travers de l'accès à une rente vidéoludique monopolistique et aux recommandations algorithmiques), les pratiques de construction de soi par différenciation vidéoludique participent d'une domination. Pour qualifier cet entremêlement des genres entre différenciation et distinction, je propose alors de parler de « différenciation concurrentielle » dans le cas des récits de soi streamés sur Twitch.

Cette différenciation concurrentielle revêt alors une forme spécifique à chacune des formes narratives de stream et d'identité de narrateur-personnage qui leur correspond respectivement : elle est l'activité de construction identitaire sous-jacente aux quatre modalités de concurrence que j'ai analysées plus haut au sujet des streams, à savoir la concurrence procyclique (streams Feuilleton), entre streams comme produits homogènes (streams Matches), entre streams comme produits différenciés (streams Performance) et entre streams comme singularités (streams Création). La différenciation concurrentielle propre à la construction de soi comme compétiteur sportif des streams Matches (et, dans une moindre mesure, des streams Performance) repose ainsi sur une quantification de soi et la séparation que le dispositif de l' « épreuve » permet d'instituer entre gagnants et perdants (Boltanski, 1990). Elle relève d'une différenciation par mise en classement de soi et objective avant tout les compétences ludiques des streamers. En cela, elle favorise les vidéastes dotés de dispositions genrées au jeu expert et à la confrontation agonistique. De par leur socialisation, les femmes sont alors fortement sous-représentées dans l'ensemble des vidéastes se différenciant par un récit vidéoludique de soi de la forme Matches (Tab.2). Il en va de même pour les streamers les plus âgés qui, pour des raisons biologiques et biographiques, ont moins les réflexes et les dispositions générationnelles nécessaires à une compétition identitaire basé sur l'eSport (Tab.2).

A l'opposé, la différenciation concurrentielle de la forme Création (et une nouvelle fois, dans une moindre mesure, de la forme Performance, aux streams eux aussi fortement personnalisables par le jeu) repose sur une construction de soi comme créateur. Ici, l'activité relève d'une singularisation esthétisante de soi. Le jeu n'est pas en lui-même un espace d'épreuve et de classement selon des critères quantifiés, mais est beaucoup plus inclusif. Les femmes et les streamers de plus de 25 ans sont ainsi surreprésentés (Tab.2). Il différencie les vidéastes au travers d'une pratique ludique auto-expressive source de différence en-elle même et soulagée des formes de compétition sociale à l'œuvre dans les univers artistiques officiels. Dans les streams création, le jeu permet la production de variations imaginatives désinhibée, qui « ne se prend pas au sérieux »

comme on dit : il ne s'agit pas de produire une œuvre artistique « sérieuse », offerte au jugement expert du public, mais de jouer, au sens premier.

La compétition réapparaît alors en suivant paradoxalement ce principe même : le streaming donne un enjeu sérieux à la construction ludique frivole, donne aux streamers un intérêt au désintéressement ludique. La hiérarchie statutaire demeure ainsi, mais depuis le « hors-jeu » (Esquerre, 2017). Si la pratique des streams Création n'est pas classante en elle-même (il est plus difficile encore que dans le champ artistique – construit justement autour de principe de définition de la « bonne » œuvre - d'affirmer qu'une œuvre y est meilleure qu'une autre : sur Minecraft, une cabane construite par un streamer ne vaut ni plus ni moins qu'une fontaine construite par un autre ; sur World of Warcraft, la construction d'un personnage d'Elfe ne vaut ni plus ni moins que celle d'un personnage Orc etc.), l'importance sociale sur Twitch du joueur qui en est responsable, elle, rétroagit sur l'importance sociale relative qu'a la partie de jeu. La création vidéoludique associée à un streamer de cette forme sera plus ou moins récompensée et source de rente monopolistique, selon s'il est déjà connu ou non : la mise en place du serveur Minecraft des streamers de la région multicontenu-secondaire à l'été 2022 est un bon exemple de reconduction des effets de la logique compétitive au travers de la pratique ludique la plus désintéressée. Le même principe compétitif est à l'œuvre dans la forme Feuilleton, qui relève cependant moins d'une construction vidéoludique de soi comme créateur que comme conteur, différenciant les streamers par leur manière propre de raconter l'histoire unique du jeu. Elle engage moins que les formes cycliques les dispositions au jeu compétent, et davantage des dispositions à l'expressivité langagière. La sociodémographie de cette forme est alors semblable à celle de la forme Création (Tab.2).

Notons enfin en préparation de la suite du raisonnement que la concurrence à l'œuvre dans cette différenciation concurrentielle par streaming relève moins de la théorie néoclassique que de l'école autrichienne d'économie : la concurrence y est moins un « état » (comme l'état dans lequel se trouvent les marchés de l'idéal de la concurrence « pure et parfaite » - Knight, 1921) qu'un « processus » d'élimination des concurrents tendu vers l'établissement d'un monopole (Von Mises, 1949). En particulier, selon l'étape de leur carrière, les streamers ne vont pas rentrer en compétition avec les vidéastes les mieux établis sur une forme narrative à rente monopolistique (comme évoqué dans l'extrait d'entretien 2 avec S.3). Dans les faits, il est très courant pour les streamers de passer d'une forme à l'autre, de commencer par streamer sur une forme à

substituabilité forte et coût à l'entrée dans l'histoire faible pour ensuite fidéliser son public et tenter de contester une rente monopolistique dans une forme Feuilleton ou Création. La typologie des quatre formes croise ainsi en partie les étapes des carrières sur Twitch et le contenu narratif des streams.

II. Les manières de jouer et de s'exposer par le jeu auprès du public, deuxième principe de variation du récit streamé

A lui seul, le groupe de transformation des récits vidéoludiques streamés en fonction des jeux ne suffit pas. Encore faut-il caractériser les variations portant sur la manière même qu'ont les streamers de jouer et de s'exposer en jeu auprès des viewers. Un même jeu peut en effet donner lieu à un récit vidéoludique totalement différent d'un vidéaste à l'autre. Je commence par poser la distinction entre le récit vidéoludique « simple » tel qu'il se donne dans chacune des formes, et ce récit vidéoludique « dérivé », intégrant la narrativité du retour caméra et l'existence d'un public orientant les manières de jouer. En analysant les combinaisons possibles des rapports entre ces deux niveaux narratifs, je propose une typologie des quatre façons de streamer un jeu sur Twitch : le streaming comme eSport, comme RolePlay, comme Divertissement distancié et comme Divertissement affecté.

I. Principe de variation des streams selon les rapports entre le récit vidéoludique « simple » et le récit vidéoludique « dérivé »

Le « récit vidéoludique » (Arsenault, 2006), formé des actions de jeu du joueur et sur lequel se sont penchés de nombreux travaux narratologiques, acquiert une dimension nouvelle sur Twitch. En effet, par son intégration à l'autonarration streamée, le récit des actions de jeu du streamer n'est plus uniquement un récit à tendance solipsiste, tout à la fois issu de l'interprétation du joueur de ses propres actions et à destination de ce seul joueur. Aux opérations corporelles et mentales du joueur co-auteur du récit vidéoludique, le streaming y ajoute les opérations d'auto-monstration et d'auto-commentaire de ce récit à destination des viewers : dans sa dimension vidéoludique, le récit de soi streamé est un récit vidéoludique « dérivé », identifiant d'une part des narrataires et des destinataires différents du seul joueur, et introduisant, d'autre part, un écart temporel entre le temps des événements joués et le temps des événements racontés par le stream.

Il est dès lors possible, en s'appuyant sur le travail de Rémi Cayatte (2018), de traduire la dérivation de ce récit vidéoludique streamé à partir du récit vidéoludique simple (non streamé),

en insistant sur le rôle actif du joueur-streamer dans cette narration et sur la non-simultanéité du temps de l'histoire et du temps de la narration. En distinguant « l'expérience-cadre », soit l'ensemble des éléments du jeu fixés à l'avance par ses concepteurs, de la « procédure », l'activité vivante du joueur actualisant le potentiel ludique et narratif du jeu, Cayatte réintroduit conceptuellement l'existence d'une différence entre le temps de l'histoire et le temps de la narration à l'intérieur même de l'expérience vidéoludique non streamée. Le temps de l'histoire renvoie au temps de l'intrigue fixé à l'avance au sein de l'expérience-cadre, tandis que le temps de la narration est celui de l'actualisation dynamique de cette expérience-cadre par les procédures du joueur. L'écart entre ces deux temps est alors celui issu du va-et-vient permanent entre l'expérience-cadre et les procédures, entre les éléments mis à l'écran par la machine et le programme du jeu et les réponses du joueur. Au final, c'est la notion cybernétique de « boucle de feedback » entre le programme-cadre et le joueur-procédural qui permet de saisir la spécificité du récit vidéoludique. Par l'interaction dynamique avec un système préconçu par des concepteurs de jeux, le joueur fait émerger son récit vidéoludique particulier et s'en fait le co-auteur. Ainsi, « le jeu vidéo raconte en instaurant un dialogue quasi-simultané entre les auteurs d'une expérience-cadre, et les joueurs, 'auteurs' d'une ou plusieurs procédures de jeu » (Cayatte, 2018, §.41).

En mettant en stream son propre récit vidéoludique, le joueur-streamer est alors doublement en interaction dynamique avec le jeu et vient surajouter une autre source de non simultanéité entre le temps de l'histoire et le temps de la narration vidéoludiques. En tant que joueur, il est source de narration par ses interactions avec l'expérience-cadre, mais en tant que streamer, il raconte de plus par ses interactions discursives et monstratives avec son propre récit vidéoludique. Autrement dit, le streamer raconte en interagissant avec le système narratif dynamique issu de la rencontre du cadre et de ses propres procédures ludiques. A la fois avatar et narrateur de cet avatar, il est ainsi doublement impliqué, montrant la nature indissociablement ludique, discursive, monstrative et sociale du streaming.

Le streamer ne fait pas que jouer mais il commente également ses actions de jeu, les justifie, les montre et les met en scène ; il les réintroduit dans la chaîne de ses décisions et de leurs effets sur lui : il fait du récit vidéoludique simple un récit vidéoludique dérivé, intégré dans une autonarration auprès d'un public. Au sein de ce récit dérivé, la séquence des actions de jeux racontées ne suit de ce fait pas forcément l'ordre des actions de jeux mises à l'écran, mais forme plutôt des boucles d'anticipation d'actions ludiques futures, de commentaires d'actions ludiques

présentes et de retour sur des actions ludiques passées. Ainsi dans le stream de Trivia, l'événement vidéoludique simple de la mort d'un « cheval-robot » prend un sens dramatique au sein du récit vidéoludique dérivé, par les expressions de tristesse de la streameuse et de son public qui s'en suivent (Annexe 4).

Une implication notable de cet écart entre le récit vidéoludique simple et un tel récit vidéoludique streamé est alors qu'elle peut être source d'une tension narrative traduisant l'existence d'objectifs sociaux différents, voire antagonistes, quant à la fonction sociale du récit vidéoludique. Le récit vidéoludique streamé étant déployé dans le cadre d'un récit de soi au sein d'un espace compétitif comme Twitch - traversé par des rapports de pouvoir, d'influence et de captation d'audience -, il répond à des logiques narratives qui ne sont pas forcément alignées sur celles du récit vidéoludique simple. Aussi, les rapports possibles entre ces deux types de récit permettent de dresser une typologie des manières de streamer et de jouer sur la plateforme, venant compléter la typologie du groupe de transformation précédent.

2. ESport, RolePlay, Divertissement distancié et Divertissement affecté : les quatre manières de jouer et de streamer le jeu sur Twitch

L'ordre de la hiérarchie diégétique entre les récits vidéoludiques simple et dérivé fournit un premier principe de variation. Il distingue d'un côté le streaming fondé sur une exposition de soi au service de la mise à l'écran du jeu et, de l'autre, une mise à l'écran du jeu au service de l'exposition soi. Le premier cas correspond aux streamers qui construisent leur récit vidéoludique dérivé pour mieux retranscrire fidèlement leur récit vidéoludique simple et assurer l'immersion des viewers dans celui-ci. Structuré par la contrainte de rendre ce dernier à la fois le plus intelligible et le plus divertissant en lui-même possible, ce type de streaming regroupe les eSportifs et les RolePlayeurs. Au contraire, le streaming « divertissement », plutôt que la seule immersion narrative dans le jeu pour le jeu, utilise celui-ci davantage comme un moyen d'exprimer la personnalité du joueur comme support d'interaction en lui-même avec le public : il fait primer le récit vidéoludique dérivé sur le récit vidéoludique simple. Par rapport aux streamers eSportifs et RolePlayeurs, le premier se structure moins selon la contrainte de rendre le second intelligible auprès des viewers, et c'est au contraire le récit vidéoludique simple qui est mis au service de l'immersion dans le récit vidéoludique de soi dérivé.

Un second principe de variation concerne la façon dont les streamers retranscrivent l'action et s'identifient en tant que joueurs du récit vidéoludique simple dans leur récit vidéoludique dérivé. Ils peuvent d'une part se montrer en maîtrise du jeu, maintenir un écart entre leur attitude dans le retour caméra et les événements en jeu, apparaître comme en étant en contrôle, comme sujets actants d'un jeu-objet. D'autre part, ils peuvent se montrer contrôlés par le jeu, rendre leur attitude du retour caméra directement annexée par les événements du jeu, apparaître sous son emprise, comme sujets affectés par un jeu-actant. Si dans les faits, ces deux modalités composent tous les streams (ces derniers étant fondés sur une chaîne d'action de jeu *et* de réactions face au jeu), elle ne se chevauchent jamais et sont plus ou moins présentes selon les streamers. Elles renvoient tendanciellement d'un côté aux streamers eSport et aux streamers Divertissement « ironiques » et de l'autre aux streamers RolePlay et Divertissement « affectés ».

Tableau 3 – Les quatre formes des manières de jouer pour le public sur Twitch

	« Soi en maîtrise du jeu » Soi acteur d'un jeu objet	« Soi sous l'emprise du jeu » Soi objet d'un jeu acteur
« Soi par le jeu » Récit vidéoludique dérivé > récit vidéoludique simple	Streaming divertissement distancié	Streaming divertissement affecté
« Le jeu par soi » Récit vidéoludique simple > récit vidéoludique dérivé	Streaming ESport	Streaming RolePlay

Afin d'illustrer empiriquement ces différents types de streaming, je présenterai des cas exemplaires. Fondamentalement qualitatives et très difficiles à mesurer (notamment car elles ne dépendent pas directement du type de jeu joué permettant de caractériser les chaînes statistiquement), ces quatre manières de streamer apparaissent dans mon enquête au travers de son volet ethnographique. Comme déjà évoqué, la distinction entre divertissement distancié et divertissement affecté joue au sein même des streams d'un même vidéaste. De plus, si certains vidéastes comme Antoine Daniel ou Benzaie par exemple, sont connus pour leur humour noir et leur rapport ironique à l'activité (Barnabé, 2022), aucun critère de sélection normé ne permet de rattacher explicitement un streamer à une forme. Elle se joue dans l'interaction directe et ne peut être constatée qu'en situation. Notons cependant que ces différentes formes de la manière de

streamer le jeu recoupe des différences sociodémographiques. D'après les discours indigènes et ma propre pratique du terrain, les récits de soi streamés du type eSport et RolePlay semblent être largement les moins nombreux sur Twitch. Par ailleurs, j'ai pu constater que dans les streams correspondants à l'échantillon des streamers avec lesquels j'ai réalisé des entretiens, les femmes déployaient davantage des streams relevant du type affecté que les hommes.

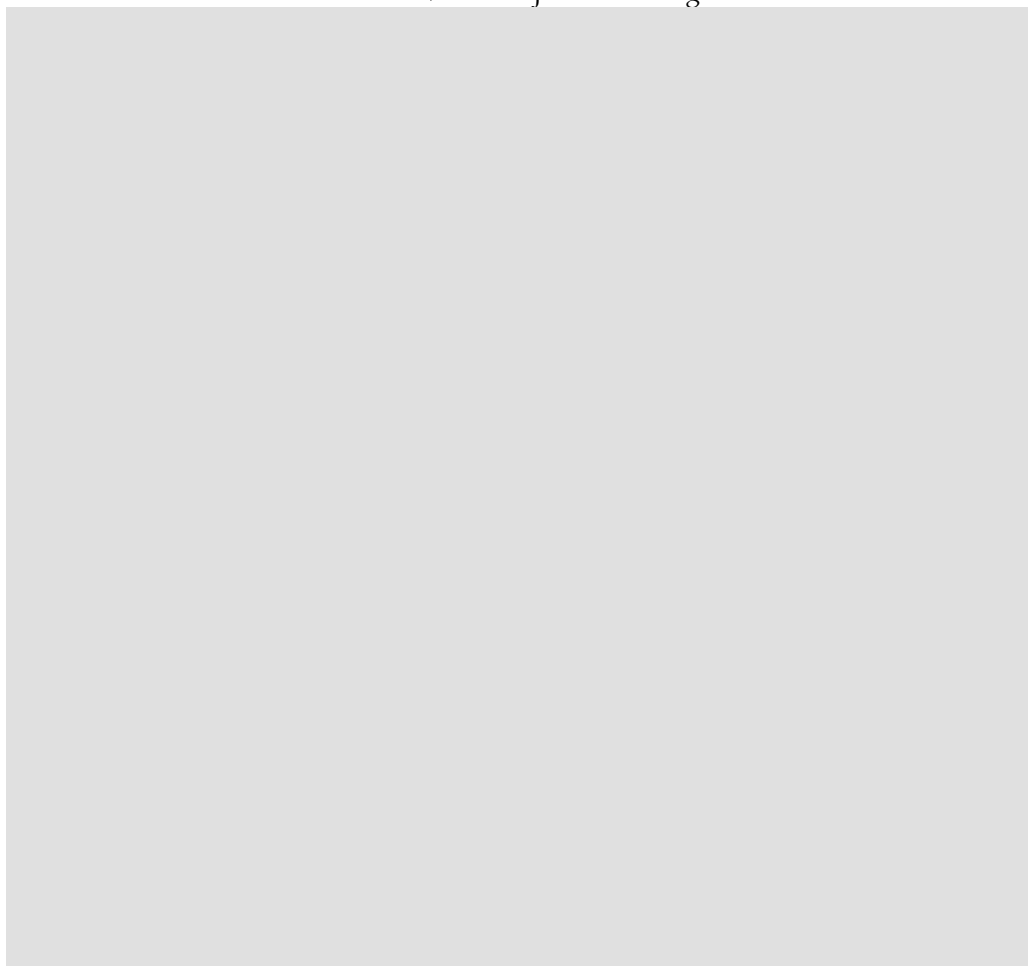
Pour illustrer les formes eSport et Divertissement distancié, on peut ainsi comparer sur un même jeu, Elden Ring, un streamer « *speedrunner* » comme Forsa et un streamer divertissement ironique comme Benzaïe. En tant que *speedrunner*, le but des parties de Forsa est de terminer le jeu le plus rapidement possible, en recommençant ses « *runs* » (tentatives d'amélioration de son temps) pendant plusieurs centaines d'heures. Pour les viewers, il s'agit donc de le regarder maîtriser parfaitement les mécaniques d'un jeu réputé très difficile de base, et ce en boucle sur toutes ses runs, jusqu'à « être là » au moment où il réalisera la prouesse d'arriver dans la dernière zone du jeu et de tuer le boss final en un temps record. Ses streams sont ainsi très répétitifs, le visage du streamer très concentré, entièrement focalisé sur sa partie. Il lui est impossible d'interagir avec ses viewers lors de ses runs sous peine de perdre un temps précieux, et son flux vidéo central déploie un ensemble de statistiques d'objectivation et de mesure de son temps entre des balises du jeu (le début et la fin d'une zone donnée par exemple) afin de constater sa progression entre les runs (Image.3, encadré jaune). Son stream matérialise également son clavier, afin de retranscrire en temps réel les moments où il appuie sur telle touche ou telle autre en fonction du contexte du jeu à l'écran (Image.3, encadré rouge) : l'objectivation de ses actions hors-jeu est toute entière mise au service de la diégèse de son récit vidéoludique. Contrairement aux outils d'objectivation de l'intériorité des streamers comme le capteur cardiaque, cette objectivation porte donc sur les événements du jeu et l'avatar qu'incarne le streamer, plutôt que sur sa personne du hors écran. Ses streams sont ainsi un parfait exemple de cas où le récit vidéoludique dérivé est mis au service du récit vidéoludique simple, selon une modalité où il apparaît en parfaite maîtrise du jeu.

A l'inverse, un streamer comme Benzaïe joue au même jeu d'une façon beaucoup plus détendue (« *chill* »), en passant volontiers son temps à faire des actions futiles par rapport aux objectifs du jeu, mais davantage aptes à faire rire son public et à appuyer l'interaction avec celui-ci. Plutôt que l'immersion narrative dans le jeu, il vise l'opération inverse, « l'émersion » (Séraphine, 2016), qui consiste en un rapport distancié au jeu depuis le jeu, en ne cherchant pas à suivre son « histoire

enchâssée » (prévue par les concepteurs) (Arsenault, 2006) ou même à en suivre les règles et les objectifs. Il ne joue ainsi « pas totalement le jeu » comme on dit, en passant des zones entières à esquiver les combats par exemple et à se moquer de lui-même en faisant cela (« bon bah vous connaissez ma technique, là on va *maroufler* [terme qu'il a détourné pour désigner le fait d'esquiver les difficultés d'une zone de jeu] »). Par rapport à l'immersion dans l'univers et les règles du jeu des streams de Forsa, son stream a ainsi une plus grande tendance à briser constamment le quatrième mur, voire à ironiser sur ses effets dramatiques (en diffusant une chanson enfantine de Chantal Goya lors des combats de boss ou en mettant son avatar en sous-vêtements au milieu d'un combat par exemples – Image. 4). Plutôt que de souligner ses compétences sur le jeu, le flux vidéo central est accompagné d'un compteur du nombre de morts lors de sa partie (Image.4, encadré rouge), traduisant une exposition de soi distanciée et autodérisoire par rapport à l'implication « gamer » qu'appelle ce type de jeu difficile. Support de gages proposés par ses viewers et signalés dans un bandeau défilant sous le stream (« 200+ morts [dans le jeu], Mamy [le nom qu'il a donné à son avatar] en slip ! » - Image 4. Cadre jaune), son récit vidéoludique simple est ainsi mis au service de son récit vidéoludique dérivé, sur un mode de distanciation ironique.

Par rapport à celui de Benzaie, le stream d'une vidéaste comme Trivia fourni en annexe (Annexe 4) est un bon exemple de la forme divertissement affecté. Elle s'y montre explicitement comme impliquée dans le jeu et affectée émotionnellement par ses événements. Elle y joue sérieusement, au premier degré et son attitude déployée dans son récit vidéoludique dérivé correspond thématiquement aux événements du récit vidéoludique simple. Elle réagit comme pourrait le faire l'avatar, tout en maintenant sa propre identité (contrairement aux streamers Roleplay qui s'effacent pour mieux faire parler le personnage du jeu). Toute la palette des émotions qu'appellent les événements en jeu est exprimée au moment correspondant et avec intensité (elles apparaissent même quelques peu surjouées, signe de leur importance primordiale dans cette forme de streaming) : la streameuse parle peu et lentement lorsque son avatar cherche à infiltrer une zone gardée par des ennemis, crie de surprise lorsque ces derniers repèrent et l'attaquent l'avatar, geint face à la mort du cheval-robot qui l'accompagnait et exprime sa curiosité lors de la découverte d'un nouveau lieu (Annexe.3). Le jeu est ainsi un moyen de s'objectiver sur un mode affecté.

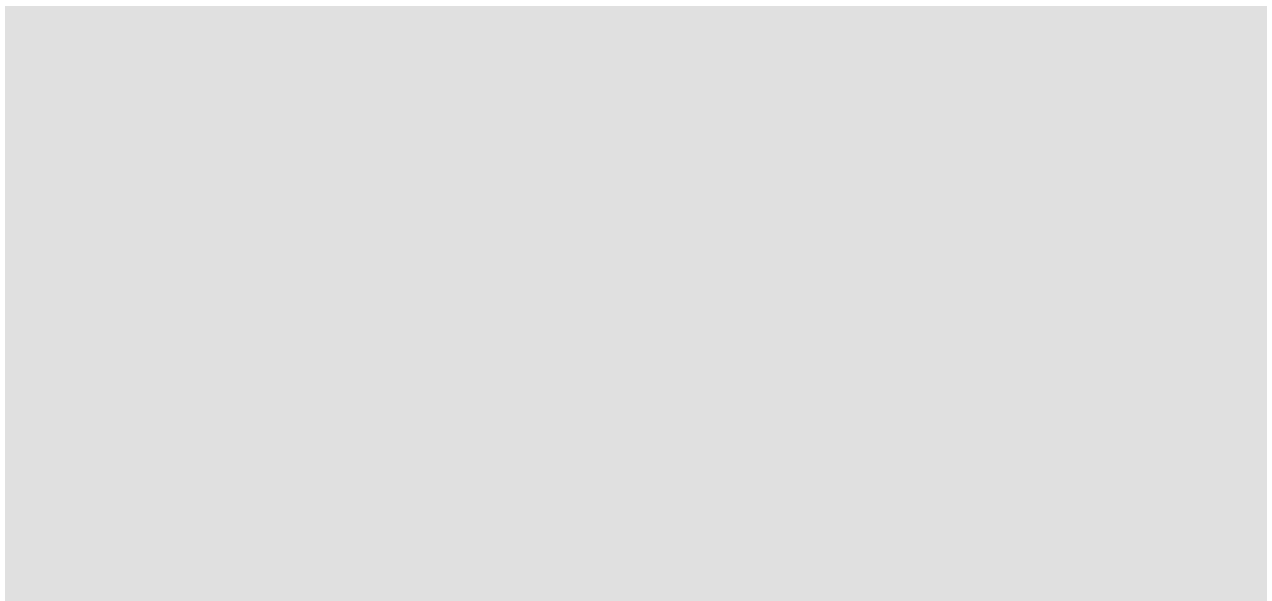
Image 3 & 4 – Captures d'un stream de Forsa (1) et de celui de Benzaie (2) où ils affrontent le même boss du jeu *Elden Ring*



Enfin, les streams de Conor sur le jeu *NarutoVR* fournissent un bon exemple de RolePlay. Tout y est au service de l'immersion dans le jeu, le streamer allant jusqu'à ne pas mettre à l'écran son retour caméra (Image.5). Celui-ci s'efface totalement de l'univers diégétique du jeu, en ne prononçant aucune parole qui ne pourrait être tenue par le personnage qu'il incarne (notamment des informations que ce dernier n'est pas censé connaître suivant l'histoire du jeu) et en ne mentionnant pas réflexivement sa propre situation de streamer pour un public au sein du stream. Chaque action de jeu n'est pas commentée comme provenant du hors-jeu, comme effectuée par le joueur, mais s'accompagne à l'inverse d'un énoncé attribué au personnage de l'avatar : avant de frapper un ennemi d'un coup spécial par exemple, le streamer ne dit pas « je vais attaquer » mais crie le nom de l'attaque dans l'univers de *Naruto*, comme le ferait le personnage du manga. Ce dernier est construit par l'activité du streamer qui lui prête son agentivité de joueur et sa voix et apparaît ainsi comme agissant et parlant de lui-même.

Le flux vidéo central ne représente pas comme ailleurs le point de vue du streamer sur le jeu mais celui du personnage lui-même : il permet de voir l'action du point de vue subjectif de Naruto, et les mouvements de son corps placé en bas à droite de l'écran suivent les mouvements de la caméra subjective. Une mise en abîme du principe même de la mise en abîme streamée apparaît alors lorsque le streamer regarde son chat : en ce cas, cette action est rendue intra diégétique au sein du récit vidéoludique simple et le personnage de Naruto devient lui-même le support réflexif de l'activité du streamer qui l'incarne (Image.5). Naruto, personnage diégétique du jeu devient le streamer de lui-même en tant que personnage du streamer qui l'incarne : il regarde sur un écran disposé sur son poignet l'écran d'ordinateur du streamer qui le diffuse et se voit ainsi lui-même à la troisième personne en train d'être streamé par le streamer qui l'incarne dans le même mouvement (situation qui aurait sûrement fait couler beaucoup d'encre à Gérard Genette...). Mise à part cette existence réflexive des viewers au sein du stream médiatisée par le personnage de Naruto, rien n'indique aux viewers leur propre présence et la relation qu'ils entretiennent avec le streamer (absence du compteur de don ou d'abonnement, d'un cadre esthétique personnalisé par le vidéaste etc.). Cette forme, en poussant ainsi à l'extrême le principe du streaming du jeu pour le jeu, illustre en somme par la négative tout ce que le streaming régulier n'est pas : le récit d'un autre.

Image 5 – Capture d'un stream de Conor sur le jeu NarutoVR



Conclusion du chapitre 5

Dans *Les Règles de l'Art* (1992), Pierre Bourdieu analysait les trajectoires économiques différentielles de récits littéraires en fonction de la structure particulière du « marché des biens symboliques » dont participe celui de l'édition. Ainsi pensée au travers du paradigme du marché confrontant une production et une demande culturelles, cette économie des récits dérive alors d'une structure de champ « fondée, dans sa logique spécifique, sur la nature même des biens symboliques, réalité à double face, marchandises et significations, dont la valeur proprement symbolique et la valeur marchande restent relativement indépendantes » (Bourdieu, 1992, p.2). Les stratégies de ventes producteurs littéraires, les modes de « vieillissement » de leurs produits et les types de demandes qui leur font face sont alors conçus comme structurés par l'opposition entre le pôle de la « production d'œuvres pures et destinées à l'appropriation symbolique » et celui de la production culturelle spécialement destinée au marché (Bourdieu, 1992, p.3).

D'un côté, donc, on retrouve la production de livres désintéressée et déniante au succès des ventes une force d'expression de la valeur des œuvres. « Cette production qui ne peut reconnaître d'autre demande que celle qu'elle peut produire elle-même » (Bourdieu, 1992, p.4) déploie un cycle de valorisation sur le temps long correspondant à la conversion économique progressive du capital symbolique préservé de la logique frontalement commerciale. D'un autre côté, se situent la production et la diffusion immédiatement guidées par une demande préexistante et la recherche du profit économique. Le bon coup dans ce cas étant celui d'éditeurs qui parviennent à repérer et à valoriser économiquement et très rapidement un *best-seller*, frappé d'obsolescence (à la différence d'un « classique » du pôle artistique, qui lui, n'acquiert de valeur sur le marché qu'à l'issue d'un processus très lent de consécration, notamment scolaire).

L'économie du récit streamé est très différente de ce modèle du marché des biens symboliques. Déployée dans un espace de prises de positions non directement antagoniques selon un principe de compétition unifié (à la manière d'un champ) mais s'effectuant selon une différenciation concurrentielle au travers de différentes modalités de compétition, cette économie du récit ne peut se comprendre à partir de la notion de marché. La structure de valorisation différentielle du récit streamé ne découle autrement dit pas directement d'une logique de positionnement distinctifs dans un champ unifié par une forme marchandise commune aux produits différenciés de ses producteurs.

De par l'intrication intime du « produit » et de son « producteur », du temps de la « production » et de la « consommation », on ne peut plus séparer un espace de valorisation, un espace de compétition, un espace de déploiement du récit et un espace de production. En ce cas, la narrativité valorisée est également valorisante et structurante des prises de positions, tandis que le récit streamé n'est pas une marchandise gérée stratégiquement depuis une sphère coupée celle de l'œuvre et reliée à ses destinataires par une forme d'échange marchand. Le streaming a la propriété d'ainsi structurer l'espace social et économique de la production et de la réception en fonction de la structure des récits eux-mêmes. Sur Twitch, le temps de la valorisation est donc un temps raconté, imposant à l'économie des streams une forme et des lois narratives.

TROISIÈME PARTIE

Socialisation et économicisation du récit de soi

Analyser le streaming comme une activité de mise en récit a permis de porter jusqu'ici principalement attention à la dimension individuelle de cette forme de construction numérique de soi. J'ai cependant évoqué la façon dont celle-ci médiatisait également un lien social, personnalisé et exprimé par les autonarrations des streamers. Loin de s'opposer, les dynamiques d'individualisation et de mise en relation collective s'entretiennent mutuellement (Singly, 2003 ; Paugam, 2014). Comme l'exposition de soi par la production d'un *blog* personnel notamment, le streaming est ainsi « incontestablement un outil de publication offrant aux personnes des formats originaux de mise en récit de leur identité personnelle » mais aussi « un outil de communication permettant des modalités variées et originales de mises en contact » (Cardon & Delaunay-Téretel, 2006).

Les caractéristiques du récit streamé, de sa spécularité à sa nature émergente en passant par son interactivité, renouvellent alors ces modalités de mise en coprésence et d'intégration sociale que supporte l'individualisme expressif en ligne. Ce récit constitue un lien social non seulement par la possibilité technique d'engager des interactions effectives dans la distance physique, mais également par la représentation narrative de ces interactions, y compris monétisées, au sein des autonarrations streamées. Le streaming dote les streamers du pouvoir social de raconter les autres en se racontant, et ce dans le présent d'une narration par des pratiques communicatives et expressives en train de se faire. Face aux rapports sociaux numériques par des traces d'activité passées comme ceux de Facebook (Bastard & al., 2017) et à ceux, économiques, fondés sur la division du travail et la marchandise, le streaming engage des rapports socioéconomiques renouvelant la performativité des récits de soi sur internet : des *rapports sociaux narratifs*.

De même que le récit littéraire chez Ricœur opère la « fusion des horizons » du monde de l'œuvre (dimension herméneutique) et du monde effectif de ses lecteurs (dimension phénoménologique), le streaming fait ainsi franchir les phénomènes de l'ordre de la représentation narrative de soi vers celui du lien social, et inversement. Le récit littéraire ricœurien, en tant que configuration narrative par excellence du *temps vécu* et de la *temporalité* de l'ipséité, supporte dialectiquement la « fictionnalisation de l'histoire » et « l'historicisation de la fiction » (Ricœur, 1983, p.331-342). Je montre dans cette partie que le récit streamé supporte donc quant à lui le double mouvement de *narrativisation du social* et de *l'économique* et de *socialisation* et de *d'économicisation de la narrativité* de soi.

Chapitre 6

Lier par le récit de soi

« Une idée devient une force lorsqu'elle s'empare des masses. » - Karl Marx.

Le fonctionnement de Twitch permet d'envisager les conditions sociales de mise en récit de soi et de reconsidérer ses dimensions herméneutiques comme participant de rapports sociaux. Inversement, le streaming invite aussi à ressaisir les rapports sociaux numériques comme structurés narrativement. L'autonarration streamée relève en effet à la fois d'une mise en forme des pratiques et des échanges sociaux dans un récit de soi en direct, et d'une production de lien social à partir d'une socialisation de ce récit de soi. Afin d'aborder ce double phénomène, je propose d'appliquer ici à l'étude de la plateforme le modèle processuel de la *mimèsis* ricœurienne, tout en montrant qu'il s'y réalise comme processus sociologique.

Ricœur montre que la construction narrative de soi s'effectue en suivant un mouvement herméneutique ternaire, celui de la *préfiguration* (« Mimèsis I »), de la *configuration* (« Mimèsis II ») et de la *refiguration* (« Mimèsis III »). Le rapport quotidien que nous entretenons à notre environnement et à nos actions est un rapport pré-narratif (Mimèsis I). Par préfiguration, il faut ainsi entendre l'ordonnancement originel du champ pratique et du rapport à soi sur un mode qui autorise leur mise en intrigue au sein d'un récit : l'expérience vivante du monde, de soi et des autres est déjà structuré narrativement. Elle fait du temps cosmologique, celui de l'horloge des physiciens, un temps phénoménologique¹⁰⁸, et de la successions temporelle des actions humaines des « histoires potentielles » (Ricœur, 1983, p.142). Le rapport humain au temps et aux événements correspond donc à celui d'un « temps raconté » (Ricœur, 1985), et ce par l'inscription temporelle particulière de l'individu. Il est à la fois dans un présent permanent, mais qui se distend par le passage inéluctable du temps, à la fois tourné vers le passé de la mémoire, mais aussi vers le futur

¹⁰⁸« Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative » comme l'écrit Ricœur (1983, p.17).

de l'anticipation ; enfin, comme une intrigue aristotélicienne, il a un début (sa naissance) et une fin (sa mort). Il fournit en cela le déictique à partir duquel le passé, le futur et le maintenant des événements peuvent être situés. C'est sur cet ordonnancement temporel originel que nous expérimentons la succession de nos actions avec des schémas pré-narratifs qui leur donnent sens. Si l'expérience humaine est ainsi « médiatisée par des systèmes symboliques », « en quête de récit » (Ricoeur, 1983, p.141), à ce niveau préfiguratif elle reste malgré tout discordante, non close dans la totalité d'un récit formalisé.

La configuration désigne alors l'opération de mise en intrigue des événements au sein d'un tel récit structuré et formalisé (Mimèsis II). Il s'agit de la production d'une histoire stabilisée dans une œuvre, qui opère une sélection des événements et les ordonne de façon à en faire apparaître un sens totalisé. Par rapport au pré-narratif de l'expérience quotidienne, l'œuvre configurée ne compose pas avec la contingence de la vie vécue, mais construit directement les situations, les personnages et les événements racontés. Instable et toujours recomposée en fonction des nécessités et des contextes quotidiens, la préfiguration s'oppose ainsi à l'effet de clôture et de stabilisation du sens configuré. En utilisant les ressources esthétiques de la manipulation de signes, l'instance de configuration narrative (l'auteur, dans le cas de l'œuvre littéraire) transforme alors la contingence radicale en destin narratif, transfigure le cours chaotique des événements en nécessité « en quelque sorte rétrograde qui procède de la totalité temporelle menée à son terme » (Ricoeur, 1990, p.170). Le récit configuré procède ainsi d'une nécessité narrative « qui transmue la contingence physique, adverse de la nécessité physique, en contingence narrative, impliquée dans la nécessité narrative » (Ricoeur, 1990, p.170).

Enfin, la refiguration renvoie à l'application réflexive des structures d'intrigues des œuvres configurées à la propre vie de leurs lecteurs (Mimèsis III). En s'identifiant à des personnages et à des trajectoires biographiques racontés, ils trouvent appui pour leur propre mise en récit : épurés de la contingence physique, les personnages et les événements mis en intrigues fournissent un concentré de sens, de schèmes de destinées et de caractères archétypaux, formant autant de ressources pour les identités narratives individuelles et collectives. La refiguration vient ainsi nourrir la préfiguration narrative de l'expérience quotidienne et de soi, faisant de la mimèsis un cercle herméneutique de va et vient entre la structure des récits configurés dans la passé et le monde vivant présent : « pour chacun d'entre nous, ce qui est préfiguré dans notre vie résulte des

refigurations opérées par toutes les autres vies de ceux qui nous ont enseigné » (Ricœur, 1985, p.318).

Dès lors, il s'agit de reprendre ce modèle en l'adaptant afin de saisir les implications sociologiques de l'autonarration streamée mis en évidence précédemment. Fondé sur l'inversion de la relation intrigue/personnage, le récit de soi par streaming relève d'une préfiguration, d'une configuration et d'une refiguration différentes de celles, temporelles, des récits littéraires ricœurains : par ses caractéristiques, j'essaye de montrer qu'il engage une mimésis du social davantage que du temps vécu. Le streaming configure autrement dit en autonarrations numériques émergentes et partagées (Mimésis II) le sens narratif latent de dispositions sociales à agir et à réagir (Mimésis I) et fait des viewers des communautés d'identification à la personne du streamer, refigurant sous forme d'identité collective les schèmes de l'identité narrative individuelle de ce dernier (Mimesis III). Les dispositions, l'homogénéité sociale, la construction expressive de soi et le lien social streamés sont donc ici compris de concert, comme entrelacés au sein d'un processus ternaire de préfiguration, de configuration et de refiguration de la narrativité du social incorporé et partagé. Loin de pouvoir être séparés, les caractéristiques dispositionnelles des streamers, la composition sociodémographique de leur chaîne et la construction numérique d'identités narratives individuelles et collectives sont saisies comme participant d'un même processus : celui de la *socialisation du récit de soi* des vidéastes.

I. Du sens pratique au sens autonarratif : préfiguration et configuration streamée de la narrativité des comportements sociaux

Si toute réalité sociale autorise sa mise en récit (d'historiens notamment), c'est qu'elle est déjà pré-narrative, qu'elle est déjà organisée suivant des systèmes cohérents de symétries et d'inversions dans lesquels sont pris les individus comme êtres interprétants d'eux-mêmes et de leur vie (Michel, 2017). Les pratiques ne sont ainsi pas uniquement issus de systèmes de dispositions incorporés, mais sont aussi interprétables et interprétées quotidiennement sur un mode narratif. Comme le relève David Carr notamment, « au niveau de la constitution des actions et des projets, le rôle ontologique de la narration se révèle comme une fonction pratique, l'organisation de la praxis » (1991, p.211, cité par Michel, 2013). De par ses caractéristiques et son inversion de la relation entre intrigue et personnage, la narration streamée est alors une forme de configuration

portant sur cette narrativité possible à toute forme d'expression comportementale personnelle ; et c'est précisément de ce principe que le streaming tire toute sa force sociale. Si « l'action sensée [peut-être] considérée comme un *texte* » (Ricœur, 1986, *je souligne*), c'est moins la « textualité » inhérente à l'action humaine (renvoyant à son sens issu de son inscription dans le temps) que son adaptabilité pratique au contexte et au regard d'autrui (renvoyant à son sens issu de son inscription dans l'espace social) que le streaming configure. Le récit de soi streamé ne va en d'autres termes pas uniquement faire porter la configuration narrative sur le sens de trajectoires de vie, mais directement sur le sens de pratiques partagées en train de se faire et d'être visionnées. Pour le démontrer, je commence par resituer le stream dans l'ensemble des récits de soi en général qui remplissent le monde social, afin de faire émerger par comparaison cette capacité de configuration inédite de l'action sociale qu'il détient.

I. Un récit de soi ni biographique, ni introspectif, aux implications sociales renouvelées

En tant que « techniques de soi » (Foucault, 1994), les autonarrations procèdent de l'application par les individus sur eux-mêmes de procédures réfléchies d'auto-distanciation et de maîtrise de soi. Bien qu'elles s'appuient sur des capacités interprétatives indéniables, ces autonarrations sont donc loin d'être le produit d'une activité qui se fonderait sur la seule intériorité d'un sujet solipsiste (Michel, 2017) : elles dépendent des dispositifs sociotechniques disponibles aux individus et des contextes sociaux qui les enjoignent à se raconter. C'est ici que les streams prennent tout leur sens sociologique puisque si d'ordinaire les techniques et contextes sociaux de racontabilité du soi impriment aux récits de soi une forme biographique et introspective, il en va différemment avec le streaming.

En tant qu'il génère un récit de soi non biographique mais émergent¹⁰⁹, le dispositif sociotechnique de narrativisation de soi qu'est le streaming s'écarte d'abord des récits personnels de vie à visée

¹⁰⁹Je mets ici de côté le niveau diégétique du récit de chaîne, déjà connu dans ses modalités narratives propres puisque semblables aux formes d'écritures et de compositions numériques de soi comme traces passés, pour me concentrer sur les niveaux diégétiques supérieurs formant le cœur du récit streamé qui en font toute l'originalité.

éthique et aux injonctions sociales à raconter sa vie pour se justifier. N'étant pas mise en intrigue d'une vie dont procède toujours l'expression éthique et normative du sens de la vie humaine en général (Ricœur, 1990), le streaming n'est pas un dispositif de pouvoir de type judiciaire comme le sont par exemple le confessionnal, le tribunal, le contrôle administratif ou encore l'entretien d'embauche, qui visent à conformer les subjectivités à un modèle de justice commun aux membres du groupe social considéré. Toutes ces institutions produisent des récits biographiques de soi qui procèdent de l'application réflexive d'instruments de contrôle et de gestion des autres sur le mode de la maîtrise rationnelle ou de la demande sociale de justice universalisée¹¹⁰.

Il ne s'agit pas pour le streamer de faire de son identité narrative le produit d'une trame de vie cohérente qui lui donnerait un sens éthiquement universalisable. Ce n'est pas un récit de soi qui répondrait à des destinataires dont le pouvoir sur celui qui raconte induirait un examen éthique de soi à partir de sa propre vie, et puisant en cela dans les structures narratives de la littérature légitime et consacrée, comme la tragédie ou les récits religieux. S'il ne fait aucun doute que le streamer est en situation d'épreuve, de jugement de la part de son audience (qui peut décider de le sanctionner ou non par leurs interactions ou leur simple présence sur son stream), ce jugement ne va donc pas porter sur l'éthique découlant d'une intrigue de vie mais prioritairement sur l'éthique dérivant des réactions d'un narrateur-personnage : une éthique de l'authenticité.

L'importance sociale de la valeur morale de l'authenticité constatée sur Twitch (Coavoux et Roques, 2020) renvoie ainsi à la forme particulière des récits de soi non biographiques qui s'y déploient : se raconter sans raconter sa biographie ne laisse guère que le critère éthique d'authenticité comme jugement normatif possible à l'audience. Et de même que le jugement éthique propre au récit biographique accorde une valeur très importante à la cohérence de la trame de cette vie (il s'agit de justifier de la logique d'un parcours qui amène l'individu à se raconter au présent, comme dans le cas notable des récits de personnes immigrés demandant l'asile à l'administration française – voir Delory-Monberger, 2012), tout comme c'est bien le critère de

¹¹⁰Ainsi, comme l'écrit Luc Boltanski, « demander à quelqu'un de livrer sa biographie consiste bien, non seulement à lui demander un rapport sur sa vie, mais aussi, plus précisément, à le soumettre à une épreuve de justice. Car se mettre en position autobiographique, c'est s'engager à juger sa vie dans son ensemble, c'est-à-dire à adopter, par une espèce d'expérience mentale, la position d'un jugement dernier. » (Boltanski, 1991, p.129).

cohérence des actions-réactions du streamers qui supporte l'éthique de sa mise en récit de soi streamée. Il s'agit pour le streamer d'afficher une sincérité pratique et une permanence de soi dans le changement, en évitant par exemple de surjouer une réaction disproportionnée face à un évènement, sous peine d'apparaître inauthentique. L'inversion intrigue/personnage constitutive du streaming implique en somme un déplacement conjoint de l'objet du jugement éthique et de la source perçue du sens narratif : de même que ce n'est pas la biographie mais directement la personne du streamer qui fait sens dans le récit streamé, l'audience ne juge pas la totalité d'une vie et sa logique normative, mais la cohérence des expressions comportementales attribuées à une même personne.

Par ailleurs, l'autonarration streamée diffère également des récits de soi *introspectifs* émanant du monde social, que ceux-ci soit oraux – comme les récits de soi introspectifs thérapeutiques de type psychanalytiques – ou écrits – comme les récits de soi issus des « pratiques d'écritures personnelles » analysées par Bernard Lahire notamment. L'autonarration streamée ne vise en effet ni la reconstruction de soi (à l'instar de celle déployée en cure psychanalytique ou à la suite de ruptures biographiques traumatiques – voir (Strauss, 1992)) ni, plus fondamentalement, la connaissance de soi. Si, comme les écrits personnels ordinaires de type autobiographique, la mise en stream de soi implique une mise à distance des dispositions pratiques (Lahire, 2006), cette auto-objectivation ne vise pas ici la recherche introspective d'un sens identitaire. Elle n'est pas effectuée comme activité écrite solitaire à destination du scripteur lui-même mais se donne directement comme flux vidéo à destination du plus grand nombre¹¹¹. Se devant ainsi d'être attentif avant tout au spectacle d'eux-mêmes qu'ils renvoient à leur public, les streamers et les streameuses déploient une forme paradoxale de *réflexivité spectaculaire* par la monstration commentée constante d'eux-mêmes et de leurs actions, sous une pluralité de modalité. L'activité de retour sur soi, habituellement confinée à la sphère mentale et effectuée dans le but d'une connaissance rétrospective ou prospective de soi, est ici portée à l'écran comme récit partagé, supportant la spécularité formelle de ce dernier dégagée précédemment.

N'étant ainsi ni biographique, ni introspectif, le récit de soi streamé est doté d'une performativité

¹¹¹ Elle démocratise en cela l'accès à l'esthétisation narrative de soi qui, dans le cas de l'autobiographie écrite, reconduit largement les inégalités sociales face à l'écrit (Poliak, 2002 ; Lahire, 2008).

inédite. Il ne réalise le soi qu'il raconte ni en suivant une procédure d'auto-examen visant la connaissance de soi, ni en dégagant une logique existentielle à partir d'un retour sur des événements biographiques. Plutôt, il consiste en une configuration narrative des pratiques en train de faire qui attribue au streamer leur cause et lui impute leurs conséquences (narratologiquement, il « fait de soi un récit » comme vue au chapitre 4). En faisant narration de la suite des actions (vidéoludiques et communicatives) /réactions(corporelles et langagières) du streamer mises à l'écran, le streaming transforme autrement dit le sens des dispositions pratiques en récit identitaire d'auto-attribution du sens de ces pratiques.

2. Préfiguration et configuration streamée du sens narratif des dispositions : des pratiques incorporés aux pratiques mises à l'écran

À bien des égards, il existe une profonde analogie entre la situation d'observation ethnographique à visée scientifique des comportements d'un streamer et la situation d'observation de ces mêmes comportements de la part de l'audience¹¹². Dans les deux cas, les pratiques à l'écran apparaissent comme marques d'une activité sociale identifiant une même personne. Cependant, là où un sociologue d'inspiration bourdieusienne verrait dans la logique comportementale, dans la régularité et la cohérence des actions/réactions du vidéaste le sens pratique d'un *habitus*, pour les viewers, cette même logique comportementale prend un sens narratif et participe d'une identification à la personne du streamer : si l'*habitus* est un concept explicatif décrivant de « l'histoire faite corps », le streaming fait histoire de ces corps socialisés. En termes ricoeurien, on pourrait traduire cette idée en disant que le streaming configure une ipséité narrative à partir de la mêmeté du caractère mise à l'écran.

a) *La préfiguration narrative des pratiques sociales*

De même que l'expérience du temps est préfiguré narrativement chez Ricœur, on peut faire valoir que les pratique sociales le sont elles aussi. Qu'elles découlent du « sens pratique » de dispositions incorporées pouvant être suffisamment cohérentes entre elles pour former un *habitus* (Bourdieu,

¹¹² Pour de plus amples développements sur ce rapport et ses implications épistémologiques, je me permet de renvoyer à mon article sur les enjeux, les limites et les méthodes de l'enquête ethnographique par streaming (Ferret, 2022).

1980), qu'elles engagent une distance à soi permettant leur maîtrise symbolique (Lahire, 1998) ou qu'elles relèvent de rôles sociaux incarnés dans le monde social comme théâtre (Goffman, 1973), les pratiques quotidiennes apparaissent dans les théories sociologiques comme dotées de schèmes d'organisation narratifs, renvoyant à leur intelligibilité narrative intrinsèque. Les concepts de disposition, d'habitus ou d'interaction s'appuient ainsi sur une régularité pré-narrative des comportements sociaux, et que l'on peut retrouver en creux derrière la façon dont elles sont formalisés chez ces auteurs.

Pour Bourdieu, en tant que principe générateur d'actions sur un mode préréflexif et spontané, les dispositions relèvent d'une « connaissance par corps » (Bourdieu, 1997, p.153) par laquelle les individus s'ajustent à leur environnement social en dehors de toute « visée consciente de fins » et de « maîtrise expresse des opérations nécessaires pour les atteindre » (Bourdieu, 1980, p.88). Lorsqu'elles sont le produit de socialisations systématiques propres à un groupe social partageant suffisamment de régularités de conditions matérielles d'existence (ce qui est le cas des classes chez Bourdieu), ces dispositions sont dépeintes comme cohérentes entre elles et comme révélant l'existence de leur principe générateur unique : l'habitus. « Systèmes de dispositions durables et transposables, structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes » (Bourdieu, 1980, p.88), les habitus servent à décrire un fond d'ordonnement prénarratif des pratiques. Cette préfiguration narrative des pratiques considérées comme générées par habitus renvoie à quatre principaux phénomènes : leur régularité et leur adéquation au contexte social, leur cohérence, la pré-sélection de comportements qu'elles semblent induire et la continuité temporelle qu'elles assurent. Tout ceci participe de la production de comportements dotés d'un sens, d'une nécessité transfigurable en nécessité narrative et d'une régularité identifiant les personnes, participant de leur maintien de soi dans les changements constants de leur vie sociale.

En effet, au travers du concept d'habitus, sont décrites les pratiques d'adaptation spontanée au contexte immédiat, surtout lorsque celui-ci reconduit les conditions passées qui sont analogues à la situation présente. En assurant « la présence active des expériences passées qui, déposées en chaque organisme sous la forme de schèmes de perception, de pensée et d'action, tendent (...) à garantir la conformité des pratiques et leur constance à travers le temps » (Bourdieu, 1980, p. 91),

les habitus servent à expliquer le maintien de comportements cohérents par l'idée d'une orchestration sans chef d'orchestre, « d'improvisations réglées » (Bourdieu, 1972, p. 262). En étant construite comme opérateur par autocensure pratique de l'adéquation des espérances subjectives aux conditions de possibilité objectives, la notion d'habitus s'appuie sur une sélection des pratiques permettant au sociologue bourdieusien de repérer un sens de cohérence dans leur ensemble. S'il est possible de réaliser une synthèse herméneutique de l'hétérogénéité des pratiques – comme le fait Bourdieu par exemple en ramenant la diversité des pratiques culturelles, sportives, alimentaires, d'habillement etc. identifiant ce qu'il appelle la classe des individus de la « petite bourgeoisie nouvelle », à la formule du « devoir de plaisir » (Bourdieu, 1979) – c'est que par-delà l'hétérogénéité des pratiques, celles-ci sont rendues cohérentes par leur inscription matérielle : elles renvoient toutes à l'unité d'une vie et à l'hiccété des individus qui ne peuvent tout pratiquer, sont contraints par l'espace physique et social. Enfin, l'habitus est construit pour comprendre comment le déterminisme peut-être vécu sur un mode dénié, naturalisé ; comment la nécessité physique est transmuée en sensation de volonté spontanée : la propension des individus à « faire de nécessité vertu » (Bourdieu, 1979, p.434) capturée par le concept préfigure déjà la configuration ricœurienne de la nécessité physique en nécessité narrative.

Cette préfiguration narrative des comportements sociaux est encore plus évidente dans les théories sociologiques dispositionalistes récentes qui, comme celle de Bernard Lahire notamment, remettent certes en cause l'unicité de l'habitus en insistant sur la pluralité des inscriptions sociales et des principes dispositionnels (Lahire, 1998), mais pour mieux donner droit aux pratiques réflexives quotidiennes par lesquelles s'opèrent un recul de l'individu sur lui-même et un contrôle de sa vie pratique. Autorisé par leur transfiguration sous une forme symbolique (par l'écriture, la planification, l'usage de cartes, de schémas etc.), les pratiques sociales sont ainsi réfléchies, au double sens du terme : elles se réfléchissent dans des systèmes herméneutiques de signes pour être réfléchies par l'individu. A la limite de la configuration, ces pratiques réflexives, ces pratiques de mise en ordre symbolique d'autres pratiques, recouvre le monde social d'un tissu de préfiguration narrative, effectué par les acteurs eux-mêmes. Il ne manque que le passage de l'usage de ces signes scripturaux comptables à celui de systèmes de signes davantage narratifs comme les jeux vidéo par exemple pour que le retour sur soi prennent pleinement la forme d'un récit de soi, que le temps rationalisé de la liste de course et du planning deviennent un temps pleinement raconté.

Conçues comme incorporées ou réfléchies, les pratiques sociales donnent enfin pleinement à voir leur préfiguration narrative également lorsqu'elles sont décrites comme performées, qu'elles relèvent d'une « mise en scène de la vie quotidienne » (Goffman, 1973). Je serai plus bref ici, tant il est évident que l'analyse des interactions goffmanienne dans son ensemble explicite la dimension théâtrale (et, par-là, narrative) des comportements sociaux¹¹³. Le corps n'est pas que vécu, il est aussi perçu et source de sens sur les événements et les situations : en incarnant des rôles sociaux, nos corps et leurs interactions participent à définir la signification des situations et leur tonalité. Ce « cadrage des interactions » (Goffman, 1991) implique alors une réflexivité analogue (sous forme préfigurée) de la réflexivité spectaculaire du streaming puisqu'elle relève d'actes de signalement du sens du contexte participant eux-mêmes du contexte ainsi cadré (de même que, sur Twitch, les actes réflexifs de narration du streamer-narrateur sont eux-mêmes inclus par specularité dans le récit streamé) : « la détermination de ce qui se passe comporte forcément une certaine réflexivité; autrement dit, la perception correcte d'une scène suppose nécessairement que l'acte de perception fasse partie intégrante de la scène » (Goffman, 1991, p.95). Quant à lui, le langage chez Goffman n'est pas qu'un acte de communication d'informations ou de signalement de la valeur sociale de celui qui parle comme chez Bourdieu (1982), mais il se donne directement comme spectacle : « ce que je voudrais faire comprendre, en somme c'est que parler, ce n'est pas livrer une information à un destinataire, c'est présenter un drame devant un public » (Goffman, 1991, p.499). La préfiguration narrative des pratiques et du cours quotidiens des interactions se donne ainsi dans l'ensemble des actes de fictionnalisation routinière de la vie sociale ; dans les jeux, les cérémonies, les scènes théâtrales de l'école ou du travail, bref dans toute la gamme de personnages et de rôles que nous incarnons en finissant par être pris au jeu de notre propre production symbolique. Au final, on ne peut difficilement être plus explicite quant à l'existence de cette préfiguration narrative que Goffman lorsqu'il écrit : « un scénario, même si on le confie à des acteurs inexpérimentés, peut prendre vie parce que la vie elle-même est quelque chose qui se déroule de façon théâtrale » (Goffman, 1973, p.73).

¹¹³ « Les questions qui touchent à la mise en scène et à la pratique théâtrale sont parfois banales, mais elles sont très générales; elles semblent se poser partout dans la vie sociale et fournissent un schéma précis pour une analyse sociologique » (Goffman, 1973, p.23).

b) La configuration narrative des pratiques sociales par l'activité du streaming

Là où la configuration narrative ricœurienne porte sur la mise en intrigue des événements, la configuration narrative streamée relève, comme déjà évoqué, davantage de la production d'un espace numérique de narrativisation de soi, transfigurant les pratiques sociales en récit émergent d'attribution du sens de ces pratiques et les individus mis à l'écran en narrateur d'eux-mêmes en tant que comme personnages interactifs. L'activité implique en cela une mise en ordre révélant pleinement la narrativité latente aux pratiques sociales du niveau préfiguratif. Par cette configuration, les dispositions socialement situées des streamers – leur manière de parler, de jouer, leur hexis corporelle, leur aisance plus ou moins affirmée face au public, leur humour, leurs goûts esthétiques etc. – et les interactions qu'ils entretiennent avec leurs viewers, bref tout ce qui fait leur être social et son expressivité acquiert le sens du récit de soi streamé, se voit appliquer la structure diégétique du stream. Le streaming reconduit à l'écran sous une forme clairement lisible, par-là support d'engagement et d'identification du public, toute la narrativité pratique que les socialisations diverses des vidéastes déposent en eux comme dans un livre. De quoi relève cette configuration, que le succès grandissant de Twitch indique comme étant largement transclasse, comme capable de mouler dans une forme narrative commune une immense variété de dispositions ? Au-delà de leur monstration et de leur organisation diégétique au sein du stream déjà analysées, j'aimerais ici insister sur la nature profondément sociologique (et moins narratologique), matérialiste, de cette configuration narrative.

- Proposition 1: le streaming configure la narrativité des pratiques sociales par la production d'un environnement interactif, réglé et clôturé faisant des streamers des personnages autonomisés du monde matériel commun (première caractéristique du sujet)

De même que la mise en intrigue ricœurienne purifie en quelques sortes les situations, les événements et les personnages racontés de la contingence radicale du monde hors texte (assurant la stabilisation d'une histoire totalisée, contrairement aux schémas pré-narratifs quotidiens), le streaming configure d'abord en plaçant la personne des streamers dans une situation de contingence réglée. Si les pratiques sont déjà en cohérence dans le cours de l'action, par pré-sélection des comportements qui « se font » ou « ne se font pas » dans tel contexte ou tel autre, le

streaming offre une maîtrise quasi-parfaite et rationalisée du contexte dans lequel agissent les vidéastes : il permet de produire les situations sur la base subjective de la volonté (les streamers peuvent « choisir » de jouer à tel jeu ou tel autre, de répondre ou non aux chat des viewers etc.), plutôt que d'avoir à composer avec un environnement radicalement incontrôlable. Il élève en cela la pré-sélection des pratiques du niveau préfiguratif en sélection au sens fort.

L'activité repose en effet sur une abstraction des streamers des nécessités matérielles : le temps du stream est un temps libéré des urgences quotidiennes, un temps qui se donne formellement (dans les faits, nous verrons que c'est bien aussi une profession) comme loisir pratiqué dans la sphère intime. Elle place les vidéaste dans une situation de maîtrise d'eux-mêmes et de leur environnement immédiat, de constante objectivation chiffré (de soi, de ses performances en direct en termes d'audience, de ses compétences de jeux etc.), les mettant à l'abri des contingences radicales et purifiant leur environnement interactif de tout le superflu, de tout ce par quoi ils ne peuvent exprimer pleinement et de façon divertissante leur personnalité. Sorte de cocons herméneutiques où peuvent se déployer des identités narratives formellement soulagées des angoisses et des incertitudes du monde matériel commun, au travers de pratiques ludiques et communicatives placées sous l'injonction à la bonne humeur et au frivole, les chaînes et leur travail de modération (des sujets politiques notamment), comme la chambre adolescente, est un espace d'épanouissement individuel par autonomisation. En un mot, le streaming configure d'abord la narrativité des comportements en *isolant* les streamers de toute source d'interactivité non réglée ou clôturé. La mise en contact avec les viewers n'est ainsi effective qu'en tant qu'elle s'effectue en maintenant le monopole du streamer sur le pouvoir social de se raconter, d'imposer l'interprétation du sens qu'il donne de lui-même et de ses actions, conformément à l'organisation diégétique asymétrique du stream.

Dans ce cadre, les jeux vidéo forment une instance centrale de configuration narrative des pratiques : ils consistent justement en un « cercle magique »¹¹⁴ (Huizinga, 1970), en un espace de

¹¹⁴ Notons que ce cercle magique est en fait plus « poreux » que ne le donne à penser Huizinga, les joueurs ayant conscience de cette séparation et jouant avec par un mouvement constant de va-et-vient du jeu vers le hors-jeu (Raessens, 2014). En particulier, l'immersion dans un rôle de jeu n'est jamais totale, les joueurs « existent simultanément dans deux sphères, pas par manque de concentration ou oubli, mais parce que ce dédoublement de personnalité est essentiel à l'attitude ludique » (Fink, 1968, *je traduis*). Cette porosité est

possibles réglé, détaché des affaires courantes. Il se déroule « en-dehors et au-dessus des nécessités et du sérieux de la vie quotidienne » (*ibid*, p.26) et dans des limites spatio-temporelles à l'intérieur desquelles des règles stabilisées structurent clairement les entités et leurs interactions, faisant du jeu un monde ordonné à l'intérieur du monde contingent de la vie ordinaire. Le jeu « crée de l'ordre, est l'ordre (...) dans un monde imparfait et dans la confusion de la vie il apporte une perfection limitée et temporaire » (*ibid*, p.10). Cependant, si l'on peut suivre Huizinga sur l'idée que le jeu produit de l'ordre, un cosmos, on ne comprend pas très bien ici la spécificité du jeu par rapport à d'autres formes d'activités cosmogoniques, comme le récit religieux ou l'art par exemple. Or, si le jeu ordonne, détermine le monde ludique selon des règles circonscrivant le possible et régissant le déroulement des événements, il le fait toujours en maintenant une part de *contingence* par laquelle se renouvellent en permanence les occasions pratiques permettant aux streamers d'apparaître pleinement comme acteurs de leurs propres actions et de leur destinée ludique.

Cette ambivalence d'une contingence ordonnée - ou d'un ordre contingent - font des jeux des "activités constructrices de mondes" (Goffman, 1961), mais de mondes dont la réalisation et l'ordonnement ne sont en effet jamais donnés directement, sans le truchement de l'activité ludique elle-même qui restreint le champ des possibles prévu par le jeu à mesure qu'elle se déploie. Pour reprendre la distinction inscrite dans la langue anglaise, le jeu comme *game* - l'ensemble formel des règles, du matériel et des objectifs du jeu - configure, encadre et structure l'activité ludique vécue par le joueur - le *play*¹¹⁵ - en laissant une part d'incertitude, de contingence, et d'incomplétude quant au monde ludique qu'il génère. Le *play*, et donc *in fine* le joueur-streamer, forme alors l'instance qui supporte et doit surmonter au cours de la partie cette contingence prévue par le *game* : le jeu produit un monde incomplet, et place le joueur-streamer dans le rôle d'un demiurge ou d'un "Dieu *cartésien*¹¹⁶" (Bourdieu, 2015, *je souligne*). Cette identité de joueur est

alors manifeste dans le cas du streaming, étant matérialisée par l'existence conjointe du streamer du retour caméra et du streamer incarné par son avatar dans le flux vidéo central.

¹¹⁵Cette distinction entre *game* et *play* recoupe celle théorisée par Roger Caillois entre la *paidia* - le jeu comme activité libre, spontanée et improvisée - et le *ludus* qui encadre la *paidia* par des règles formelles (Caillois, 1992).

¹¹⁶ Je saute sur l'occasion qu'offre cet adjectif pour résumer le sens de ce que j'essaye de dire ici par rapport aux points soulevés en introduction : si tout le problème de la Critique de la valeur est qu'elle utilise le cogito, cette catégorie philosophique inexistante socialement, pour décrire le sujet individuel capitaliste

donc, comme l'analyse goffmanienne des jeux l'indique, dépendante de l'imperméabilité du monde ludique face aux autres mondes ; de la "membrane" qui empêche les mondes extérieurs au jeu de venir troubler l'équilibre entre l'ordre et la contingence prévue par le game selon des logiques extérieures au jeu (cas de triche, ou de l'intégration à la partie d'éléments donnant au play un poids démesuré, comme un handicap par exemple). Le jeu vidéo est ainsi une matrice de narrativisation de soi et de ses pratiques, en tant qu'il forme « une matrice d'événements possibles et une distribution de rôles à travers la mise en scène desquels les événements qui se produisent constituent ensemble un champ d'action dramatique et fatidique, un plan ontologique, un monde en soi, différent de tous les autres mondes sauf ceux générés lorsque le jeu est joué à d'autres moments » (Goffman, 1961, p.29). Si la pré-narrativité des pratiques du niveau préfiguratif découle elle-même du fait que le monde social fonctionne comme un jeu – aussi variés qu'ils soient, les champs ont chez Bourdieu par exemple sont dépeint par la métaphore des jeux, ils engagent les individus qui y participent à la manière de joueurs¹¹⁷ (Bourdieu, 1994, 1997) –, le streaming vidéoludique configure donc le sens narratif des dispositions en plaçant les streamers face à des jeux-games, construit par des concepteurs de jeux. Ces derniers clôturent et ordonnent le champ pratique en champ narratif, en un « terrain d'action dramatique » comme l'écrit Goffman.

Enfin, le streaming clarifie le sens narratif des pratiques et des comportements sociaux d'abord en réglant le contexte des actions et des réactions des streamers et en aseptisant l'environnement immédiat de tout ce qui participe à brouiller à la fois la lisibilité du sens des

comme sujet cartésien ; ici j'expose une construction sociale d'un sujet partageant les caractéristiques formelles du cogito mais qui n'existe qu'en tant que *personnage de sujet cartésien*, construit dans l'ordre narratif du stream et lui seul. Je n'affirme pas que les streamers seraient en-eux-mêmes, *substantiellement*, des sujets, mais qu'ils le deviennent *symboliquement*, par la mise en stream de leurs pratiques ludiques et communicatives.

¹¹⁷ La métaphore du jeu, omniprésente chez Bourdieu (Costey, 2005), permet en effet de décrire les mécanismes présidant l'investissement subjectif, l'adaptation pratique et les inégalités des individus pris dans les champs. C'est un moyen d'exprimer la variété des habitus des joueurs sociaux et la hiérarchie sociale résultant de leur confrontation dans l'espace agonistique des champs. Les dominants apparaissent alors comme les joueurs ayant, de par leur socialisation et à la différence des dominés, le sens pratique du jeu, de ses règles et de ses enjeux : « (...) un des privilèges liés au fait d'être né dans un jeu, c'est qu'on peut faire l'économie du cynisme parce qu'on a le sens du jeu; comme un bon joueur de tennis, on se trouve placé non pas là où est la balle mais là où elle va tomber; on se place et on place non là où est le profit, mais là où il va se trouver » (Bourdieu, 1994, p.154).

pratiques et de l'ordre d'interaction. Par-là, le streaming fascine, il donne à voir le longs des heures et des jours qui passent à la fois les vidéastes et leur contexte d'action et de réaction réglé immédiat ; il fait récit du déploiement pratique de personnes dans ce qu'il a de socialisé par le jeu, de protégé de la contingence radicale du monde et d'autonomisé du monde matériel commun. Il agit comme la « chambre à brouillard » des physiciens, enceinte étanche contenant des vapeurs d'alcool permettant de visualiser sous la forme de traînées de condensation le passage des particules dans la matière : c'est un contexte social donnant à voir le social incorporé sous forme condensé, par interactions idéales-typiques avec des systèmes ludiques et communicatifs préformatés, permettant son expression sous une forme narrative à la fois stabilisée par le constant retour sur soi du streamer et en permanence ouverte à l'improvisation réglée face à de constantes péripéties ludiques. Dans un monde marqué par un isolement social grandissant et l'appel constant à l'individu comme source de sens, il est la marque d'une culture numérique dans laquelle le visionnage d'histoires configurées sur le mode de la mise en intrigue préétablie cède toujours plus de terrain à l'envoûtement que provoque en nous, êtres socialisés, les chaînes d'actions et de réactions issus du social et que le streaming restitue sous la forme d'un récit de soi partagé.

- Proposition 2 : le streaming configure la narrativité des pratiques sociales en configurant leurs auteurs (les streamers) comme des personnages d'acteurs autodéterminés (seconde caractéristique du sujet)

Ensuite, le propre de la configuration est « qu'elle inverse l'effet de contingence, au sens de ce qui aurait pu arriver autrement ou ne pas arriver du tout, en l'incorporant en quelque façon à l'effet de nécessité (...) exercé par l'acte configurant » (Ricœur, 1990, p.169). Autrement dit, l'opération passe par un arrangement téléologique des événements, ce qui signifie que « le fait pour un événement d'être requis pour une fin donnée est une condition de l'apparition de cet événement » (*ibid*, p.98) : les pratiques des streamers génèrent un récit configuré en les orientant vers une finalité, en faisant de leur sens moins un sens génétique (elles n'apparaissent pas comme déterminées socialement, comme dans le regard bourdieusien posé sur elles) qu'un sens téléologique (au sein du stream, les pratiques nous parviennent comme répondant à des buts de jeu ou à des sollicitations du public). Elles transfigurent la narrativité latente des chaînes causales du monde matériel (« je joue à League of Legends car j'ai été déterminé par ma socialisation à aimer ce jeu ») en récit d'actants inversant cette causalité de telle façon que les actions paraissent guidés

par des buts (« je joue à League of Legends pour gagner »). On retrouve ici la thématique de l'illusion biographique bourdieusienne, soit la configuration d'un récit biographique ordonnant le parcours de vie d'une façon téléologique (« depuis tout petit, il était évident que j'allais devenir un joueur de League of Legends »), mais appliquée à des actions elles-mêmes en train d'être effectuées à l'écran. En cela, le streaming configure les pratiques en configurant leurs auteurs comme des acteurs, comme des personnages à qui l'on peut en attribuer le sens, de leur origine à leurs conséquences. Face aux mécanismes diffus et anonymes présidant aux pratiques de façon génétique, le streaming oppose la clarté de l'autodétermination téléologique de ces pratiques. Leur cohérence reflue rétroactivement sur leurs auteurs, faisant une nouvelle fois du streaming un récit de soi, édulcorant le monde social comme acteur au profit du streamer.

Dès lors, ce qu'on entend par « jeu » a cette propriété d'effacer la causalité mondaine et d'ainsi orienter téléologiquement les actions et d'identifier leurs auteurs dans le stream comme en étant les acteurs (comme personnages d'acteurs, donc). Le jeu « exerce une fascination quasi métaphysique » en effet car il est précisément « un lieu qui donne une expérience du Dieu cartésien, de création continue (...) c'est un des seuls endroits où les lois sociales peuvent être brusquement suspendues ou anéanties » (Bourdieu, 2015, p.575). Cette anéantissement des lois sociales mondaines correspond alors au contenu même du récit de soi des streamers. Le jeu dispose en lui-même de cette capacité de mettre à distance le sens sociologiques de pratiques déterminées par le statut social¹¹⁸, de préfigurer le récit streamé d'auto-attribution de ce sens. Bien que le streaming soit une pratique socialement située, dont les variations d'un streamer à l'autre et d'une région à l'autre recourent des variations sociodémographiques, les récits de soi qu'ils génèrent portent sur des streamers-joueurs dont les actions ont ainsi un sens diégétique formellement indépendant de ces déterminismes. Fait marquant à ce sujet, lorsque l'on demande aux viewers de noter sur 10 d'un côté la sensation qu'ils ont d'être maître de leur vie, de contrôler leur destin dans le monde hors-jeu et d'un autre côté leur sensation d'être maîtres de leur partie de jeu, de

¹¹⁸ Ici, on peut également citer Goffman lorsqu'il écrit « a game of checkers played between two strangers in a hospital admissions ward may constitute orderly interaction that is officially independent of sex, age, language, socio-economic status, physical and mental condition, religion, staff-patient hierarchy, and so forth. » (Goffman, 1961, p.27). C'est précisément cette dimension du jeu sur laquelle les *game studies* françaises n'insistent pas assez lorsqu'elles se contentent de lister les différences sociales des joueurs de jeux vidéo.

déterminer davantage le déroulement des événements en jeu que ne le font les concepteurs du jeu, ils répondent un score plus élevé dans le second cas (Tab.1).

Tableau 1 – Statistiques des variables déclaratives sur la sensation de liberté en jeu et hors-jeu

Statistique	Score liberté hors-jeu*	Score liberté en jeu**
Nb. d'observations	3454	3454
Minimum	0,000	0,000
Maximum	10,000	10,000
1er Quartile	4,000	5,000
Médiane	6,000	7,000
3ème Quartile	8,000	8,000
Moyenne	5,812	6,770
Variance (n-1)	6,609	5,827
Ecart-type (n-1)	2,571	2,414

* Réponses donnée à la question :
« Certaines personnes se sentent libres de choisir le cours de leur vie. Et vous ? Comment vous situez-vous sur cette échelle ? »
Avec 1 : « pas du tout libre » et 10 : « totalement libre »

** Réponses données à la question :
« Dans vos parties, qui détermine le cours des évènements selon vous ? » Avec 1 : « les concepteurs du jeu » et 10 : « vous-même, comme joueur »

L'ordonnancement événementiel des pratiques sous la forme d'un flux d'actions et de réactions constamment montrées et commentées les caractérise ainsi comme étant causées par les streamers et comme marques de l'expression de leur liberté et de leur personnalité : la synthèse narrative des évènements correspond ici à un processus de subjectivation narrativisé par lequel le streamer apparaît à l'écran comme l'acteurs de ses actes. Par ailleurs, si dans le cours préfiguré de la vie quotidienne, les individus disposent d'une réflexivité, de la capacité de rendre compte du sens d'eux-mêmes et de leurs pratiques au moyens de grammaires pragmatiques (Boltanski & Thévenot, 1991), la réflexivité spectaculaire propre au streaming configure cette capacité en en faisant une source d'autonarration : au-delà même du jeu, le dispositif monstratif du retour caméra relève du même phénomène de configuration du streamer en personnage d'acteur (en tant que personnage de narrateur de lui-même en l'occurrence). Il y apparaît comme conscient de ce qu'il vit et capable de l'interpréter.

Une dernière source de configuration téléologique des pratiques streamées provient alors de la configuration du regard du public sur ces pratiques. En plaçant les streamers dans la situation d'être constamment observés, jusque dans leur intériorité (souvenons-nous ici des exemples marquants de l'eye tracking et du capteur cardiaque), le streaming montre toute la force

d'ordonnement des pratiques produites de leur visionnage et de leur jugement par d'autres, constitués en narrataires. Les viewers forment une instance de regard social et de jugement qui dresse les comportements des streamers, les orientent par la référence stabilisante à la volonté d'un autre qu'il s'agit de satisfaire. Notons ici que l'enquête a permis de mettre en évidence une préfiguration de ce regard social sur les pratiques vidéoludiques solitaires elles-mêmes : même lorsqu'ils sont seuls à jouer, les viewers sont 38% à déclarer « s'imaginer que quelqu'un regarde et juge [leur] partie » (Source : COVIDEO). Se sachant (et non plus seulement s'imaginant) ainsi observés en train d'agir, les vidéastes produisent des pratiques guidées par la finalité de la satisfaction du public, finalité rendue explicite intradiégétiquement par les mesures d'audience et d'abonnements incrustées dans le stream. Le récit streamé apparaît ainsi par l'enchaînement ordonné de pratiques telles qu'effectuées pour le regard des viewers : les pratiques sont dotées d'une clôture narrative, elles gardent une unité et une cohérence au cours du temps non seulement par transfert sur eux de l'unité et de la permanence des streamers-personnages dans le changement, mais aussi par l'application d'un regard social constant dont le référentiel guide l'ensemble des actions et des réactions des streamers. Cependant, nous avons vu comment l'asymétrie du stream tendait à faire de la référence aux autres une référence conjointe à soi en train d'interagir avec eux : la référence stabilisante au regard d'autrui est aussi indirectement une référence à soi de la part du streamer ; une nouvelle fois, via l'organisation représentationnelle du streaming, le streamer « ne saurait saisir une chose [ou autrui] comme existant[e] si d'abord [il] ne [s]'éprouvait existant dans l'acte de la saisir » (Merleau-Ponty, 1945, p.9) Pris dans sa totalité et au-delà même du récit vidéoludique, le stream a ainsi bien une direction, une trame : celle issue de l'évolution du caractère du streamer face à ses viewers, de sa relation avec son audience au cours du stream.

La configuration par subjectivation correspond ainsi à la dimension sociologique de la configuration narratologique du récit streamé. L'inversion de la relation intrigue / personnage est autrement dit le produit configuré formel de ce processus sociologique : elle est la marque d'une narrativité sociale fondée sur une transfiguration de la narrativité immanente des événements en narrativité de soi. La configuration de la figure du streamer comme sujet, comme être abstrait du monde, autonome et autoréférentiel fait alors supporter le sens narratif de ses pratiques sur lui seul : elle le met en stream.

Lorsque le monde social ne fait plus sens, lorsque qu'il ne peut plus se comprendre comme un « grand Livre » (*Magnum Opus*) autrement que par le recours à une science sociologique reconstituant sur un mode causal sa narrativité, des dispositifs sociaux de narrativisation de soi comme le streaming prennent le relais. Ce dernier construit la présence d'un être de fiction comme source du sens, le sujet, par le déploiement d'une gamme de signes numériques liés entre eux au sein d'un récit de soi. Comme les textes shakespeariens face à l'éclipse historique du « grand Livre divin » décrivant le monde entièrement, la narrativité du monde est, dans le cas du streaming, transfiguré par l'autoréférentialité de soi démultiplié en avatar, en personnage, en communicant jugé et en narrateur : dans ces deux cas, « telles les masses d'une peinture baroque, les scènes se renforcent réciproquement en vertu d'une dynamique suffisante pour que l'ensemble reste lié sans l'appui d'un texte plus fondamental et plus complet. » (Pavel, 2017, p.179). La subjectivation narrative du streaming, la production d'un récit de soi fondant sa narrativité sur lui-même par specularité, est en somme à la fois l'opérateur et le symptôme d'une disparition sociale de la narrativité du monde social sur le mode de la mise en intrigue.

II. La refiguration collective du récit de soi streamé : des communautés narratives d'identification aux vidéastes

Pour que le pari épistémologique d'étudier le streaming comme une activité de mise en récit de soi soit réussi, il faut encore montrer qu'il rend compte, mieux que d'autres angles d'approche, de la dimension centrale du phénomène : la production d'un lien social connecté sur la base de l'auto-exposition de soi et des échanges en direct avec le public. En ce qu'elle permet à la fois de saisir le partage de dispositions et de références culturelles communes, la production médiatique de soi propre aux streamers, les interactions entre les vidéastes et leurs viewers ainsi que la réception active de ses derniers, je montre que l'analyse du lien social par streaming en termes de refiguration narrative est particulièrement adaptée. Elle permet de maintenir tout le long du raisonnement le fait primordial que les êtres sociaux et leurs échanges médiatisés par le streaming sont toujours à la fois concrets et symboliques, vécus et racontés à l'écran. Les streamers ne sont pas que des interactants, mais aussi des personnages d'interactants ; les viewers ne sont pas que des récepteurs, mais aussi des narrataires inclus dans le récit du streamer auquel ils peuvent participer directement ou non. Dans ce cadre, les rapports sociaux entre les viewers et les streamers, et entre

les viewers entre eux, sont eux-aussi configurés narrativement. La specularité du récit streamé rétroagit ainsi sur la forme d'un lien social lui-même spéculaire. Sur Twitch, les communautés des chaînes sont autrement dit autant des communautés tissées d'échanges et d'interactions concrètes dans la distance physique, que des communautés racontées, dotés d'une identité narrative issue de la refiguration collective de l'identité narrative individuelle des vidéastes.

On ne peut donc réduire, comme ont tendance à le faire les travaux existants sur le sujet, le lien social sur Twitch aux possibilités d'interactions et aux stratégies d'animation discursive des streamers pour construire une proximité avec leur public et constituer ainsi des communautés qualifiées « de pratique ». Contrairement à ce que laisse penser les discours indigènes de l'entreprise sur elle-même, le streaming ne produit pas des groupements en ligne sur cette seule base conversationnelle et d'exposition de soi comme personne « accessible » et « authentique ». Cette dimension, celle des streamers-animateurs stratégiques face à des groupes de viewers en quête d'interactions et de proximité, en recoupe une autre qui l'englobe et la dépasse : la production de lien social par identification collective aux streamers comme personnages. Loin d'être des récepteurs *passifs de leur activité*, qui valoriseraient avant tout la promesse d'interactivité et de proximité avec des streamers authentiques et seraient dupes de leurs stratégies de proximitisation, les viewers enquêtés montrent qu'ils savent que ces relations sont pour une grande part performées, que les streamers sont des personnages et qu'ils participent davantage à un jeu de faux-semblant de proximité qu'à une proximité « réelle ». A trop prendre pour argent comptant la dimension concrète des échanges communautaires et des relations discursives entre les streamers et leur public, on risque de manquer le fait que le streaming tire sa performativité sociale justement du caractère symbolique, narratif, « fictionnel » du lien social qu'il médiatise. Sur Twitch, le rapport à soi et à l'altérité se fait sur un mode pratique et de narrativisation de cette pratique, mode constitutif de la dimension herméneutique des acteurs en présence (des streamers aux communautés).

En m'appuyant notamment sur une sociologie de l'identification des publics à des personnages de fiction et de constitution de communautés de fans engagés et reliés par de tels personnages (Chalvon-Demersay, 2003 ; Pasquier, 1999 ; Pasquier, 2009), je tente ainsi de réunir les différentes composantes du lien social par streaming. Il s'agit une nouvelle fois de saisir la reconduction de la

double inscription de Twitch dans la logique de l'activité de mise en relation interactive d'un réseau social d'une part, et dans la logique de la production d'un spectacle audiovisuel d'autre part. Etudier les relations sociales médiatisées par la plateforme invite en cela à dépasser les oppositions au principe des objets comme la « proximité », l'« authenticité », le « travail émotionnel » ou « relationnel », ou encore « l'animation stratégique » de communautés virtuelles. Les streamers et leurs viewers ne sont ni totalement « concrets » ni totalement « fictifs » ; ni parfaitement « authentiques » ni complètement « manipulateurs » ; ni « matériels », ni « symboliques » : ils sont tout cela en même temps, d'où la nécessité d'envisager leurs relations comme le dernier temps d'un processus sociologique de préfiguration - configuration - refiguration de la narrativité qui les unit.

I. Quel type de « communautés » sur Twitch ? Apports et limites des travaux existants

Du point de vue de leur réception, les récits streamés sont source d'engagement et d'implication des viewers auprès des streamers : l'activité expressive des vidéastes est une activité de mise en contact, support d'échanges sociaux et de regroupements en ligne. Au sein de la littérature, la question principale que pose Twitch est ainsi celle de la production et de la teneur des communautés virtuelles constituées autour des chaînes des streamers. S'appuyant sur la notion d'une construction numérique de *proximité* pour en rendre compte, les travaux existants sur ce sujet abordent de façon convaincante l'activité des streamers sous l'angle du travail relationnel de construction et d'animation du lien social communautaire avec leurs viewers. Explorant les possibilités de sociabilités issues avant tout de l'interactivité du dispositif et des stratégies de proximation des streamers, deux articles synthétisent bien les apports mais aussi les limites d'une telle approche (Coavoux & Roques, 2020 ; Choquet & Osorio Ruiz, 2020). Leurs observations sur ces dimensions recoupant celles de mon enquête, je propose ici un résumé de leurs résultats, pour ensuite insister sur les problèmes que pose le fait de se contenter de ce type d'analyse et les solutions qu'apporte une approche complémentaire en termes de refiguration narrative.

a) *Les communautés, fruit d'un travail relationnel de proximation de la part des streamers*

En mobilisant les sciences du langage, l'article de Choquet et d'Osorio Ruiz explore d'abord la co-construction de communautés par « la réalisation discursive de la proximation au sein des interactions verbales sur Twitch » (2020, p.5). Pour ce faire, il s'appuie sur la définition de la proximité comme situation de mise en relation à la fois objective, par l'inscription dans un même

lieu virtuel (« proximité inscrite »), et subjective, affinitaire (« proximité induite ») issue d'un travail de « proximation » de la part des streamers, soit de « mise en valeur de la proximité existante [...], en visant un accroissement de l'importance de la dimension subjective de la proximité du chef d'un ou des deux sujets de la relation, c'est-à-dire une plus grande implication affective du ou des sujet(s) en présence dans la relation » (Fastrez & Mayer, 1999, p. 150). Dans ce cadre, les streamers sont envisagés comme des opérateurs discursifs de proximation avec leurs viewers : au travers de leur discours en stream, ils verbalisent l'existence et la valeur du lien qu'ils partagent avec leurs viewers. Le langage est ici ce qui fait communauté. En exprimant la relation par des stratégies énonciatives qui projettent des émotions sur l'auditoire, prennent en compte le sens du contexte des interactions partagées et verbalisent l'affectation mutuelle, les streamers apparaissent comme des constructeurs discursifs de proximité et de communautés dans la distance physique. L'article se penche sur trois catégories de telles modalités discursives de proximation : les salutations (les streamers saluent leurs viewers nommément sur un registre familier, « ce qui accentue l'informalité de l'échange et la mise en avant de la relation de confiance propre à une communauté » (Choquet & Osorio Ruiz, 2020, p. 9)) ; les engagements pris devant la communauté (les streamers mettent en avant la tenue des promesses qu'ils prennent vis-à-vis de l'auditoire, comme les gages, et de ce « rapport de confiance ainsi obtenue des spectateurs envers [les vidéastes], doit découler leur fidélisation » (*ibid*, p.10)) et les réactions face à un abonnement (les streamers produisent des énoncés de remerciement et d'encouragement à donner).

Partant de la même idée de construction communautaire par stratégies de proximation, l'article de Coavoux et Roques insiste sur le « travail émotionnel »¹¹⁹ des streamers (Woodcock & Johnson, 2019), considéré comme la source de leur « capacité à apparaître comme des pairs, des égaux, des amis (...) [à] entretenir cette proximité en construisant des relations personnelles » (p.172). Les streamers « construisent » une « image » de « personnes ordinaires, authentiques et proches » (p.173) au travers de stratégies de « production » d'un « lien personnel fort avec les spectateurs » (p.175). Le lien social découlerait de l'effort des streamers pour apparaître authentiques et proches

¹¹⁹ Entendu comme l'effort « par lequel on essaie de changer le degré ou la qualité d'une émotion ou d'un sentiment. 'Effectuer un travail sur' une émotion ou un sentiment c'est (...) la même chose que 'gérer' une émotion » (Hochschild, 2003, §.39).

des viewers par l'emploi de « compétences relationnelles et de présentation de soi, ainsi qu'un travail de construction de sa personnalité et de son image, parfois stratégique et conscient » (§.15). Dans cette conception, leur travail émotionnel et relationnel – qui recoupe concrètement une « mise en scène de soi » et des stratégies discursives de proximité comme dans l'article de Choquet et Osorio Ruiz - englobe et « construit » beaucoup de choses : la « manifestation spontanée de la passion » ; « l'aura d'authenticité » ; la différenciation par l'« originalité » d'une « « vision créative » distinctive et cohérente » (l'article rapprochant cette dimension du travail réputationnel des jeunes artistes -Wohl, 2019) ; l'image d' « amateur » « intègre » (les streamers « travailleraient » à apparaître désintéressés financièrement) ; une « culture locale » (Fine, 2012) faite de références, d'expressions et de blagues d'initiés et, finalement, la « fédération » et la « fidélisation » des spectateurs en communautés. A suivre cet article l'ensemble des facteurs de la construction de lien social par streaming serait donc subsumable sous la catégorie du travail attribué au streamer.

Ces deux travaux éclairent donc de façon pertinente la dimension stratégique de la construction de communautés des streamers, sont convaincants dans leurs descriptions mais éludent un ensemble de dimensions du streaming tout en reposant sur un cadrage conceptuel s'avérant problématique. Leur critique devrait alors faire apparaître par contraste ce que la boîte à outils que j'ai essayé de mettre en place jusqu'ici (le stream comme une autonarration, le streamer comme narrateur, les viewers comme narrataires et l'activité comme une configuration de la narrativité du social) permet de comprendre.

b) Les limites d'une approche en termes de travail relationnel de proximation

Un certains nombres de limites inhérentes à une approche en terme de travail relationnel risquent de faire écran à la compréhension de la réalité et de la complexité du lien social sur Twitch : la réduction de l'activité à un travail relationnel tautologique ; le mélange inadéquat des catégories entre les instances « constructrices » et les phénomènes « construits » ; une conception mécanique de la réception par un public non réflexif et passif ; une prise en compte insuffisante des dispositions sociales variées et de l'homogénéité des chaînes ; une hypothèse non vérifiée statistiquement reprenant la vision indigène spontanée sur l'importance primordiale de l'authenticité et de la proximité des vidéastes envers leur public et, finalement, une sous-

thématisation de la nature des communautés sur Twitch, ramenées à des communautés de pratique construites à partir d'un effort semi-conscient de la part des streamers. Identifier et analyser ces limites est un premier pas important pour dépasser les apories du raisonnement centré sur l'activité discursive et le travail émotionnel des streamers : il s'agit de montrer en quoi les vidéastes sont au moins autant des animateurs/interactants que des narrateurs/personnages dans leur relation au public.

Le premier obstacle à éviter est lié à la subsomption de la constitution du lien social médiatisé par le streaming sous la catégorie de travail relationnel. En mobilisant ce cadrage, on court le risque de réduire les relations sur Twitch comme étant issues avant tout d'un effort parfois conscient de la part des vidéastes, de faire de ces derniers des démiurges stratégiques qui contrôlent et construisent effectivement tout, de leur « image » aux liens interpersonnels en passant par l'engagement des viewers. Sans douter de la performativité sociale des actes discursifs et des modalités de mise en scène de soi et de ses émotions de la part des vidéastes, on peut dire que cette conception court le risque de calquer sur le streaming tout l'impensé contenu dans le paradigme de la production. Les streamers y apparaissent comme des gestionnaires, des opérateurs calculateurs séparés de leur produit, capables de manipuler l'image qu'ils renvoient d'eux-mêmes par une activité conçue comme dépense d'énergie intéressée. Au-delà des problèmes généraux que pose à la sociologie la mobilisation extensive d'une catégorie de « travail » pourtant socialement et historiquement attaché aux phénomènes capitalistes d'exploitation, de marchés, de salaire, de valeur d'usage et de valeur d'échange permettant de lui donner une consistance et de dénaturiser la notion (Marx, 2008 ; Comor, 2005 ; Kurz, 2019), cette approche tend à fonctionner par tautologie. Elle constate le résultat de l'activité (il existe un lien social communautaire sur les chaînes) et applique rétroactivement la catégorie de travail pour en penser l'origine (le lien social communautaire est le produit d'un travail de production de lien communautaire).

En isolant les interactions relationnelles entre le streamer et le public de l'ensemble de la structure événementielle du stream, on manque la production du lien social par le stream dans son ensemble. On risque de ne retenir que les seules procédures réfléchies de sociabilité plus que la sociabilité effective, pratique, organique ; produite de l'activité des streamers dans son ensemble, y compris de la monstration d'actions et de réactions avec le jeu vidéo. En somme, rabattre l'activité sur la

catégorie de travail relationnel tend à effacer ses spécificités, à ramener le streaming sur des terrains de mise en contact déjà connus empêchant de pouvoir le penser en lui-même.

Ceci renvoie à une autre limite : le travail relationnel et, dans une moindre mesure, les procédures discursives des streamers, sont des causes inadaptées pour rendre compte des effets dont on cherche à comprendre l'origine. Si la proximité peut être construite par un tel travail et de telles procédures, d'autres phénomènes, eux, relèvent d'une ontologie inadaptée à de telles causes. « Produit » t-on un « personnage » ou une « image de soi » ? Peut-on vraiment « construire » par un travail des « relations personnelles » ? Les interactions avec les streamers et la verbalisation discursive du lien social suffisent-elles à définir l'existence des communautés de viewers ? Le soi, comme le personnage, sont des objets herméneutiques et le risque est ici de réduire leur origine à un effort objectif plus qu'à une production symbolique, comme si l'on se contentait de dire que l'écrivain « travaille » à produire son roman, sans rentrer dans les détails des opérations de mise en intrigue. De même, les communautés sont elles aussi à la fois des entités objectives, faites d'échanges et d'interactions concrètes, mais aussi des groupements symboliques réflexifs dotés d'une identité narrative, d'un récit commun reliant subjectivement ses membres. Ainsi, si comme l'écrit David Carr « on peut concevoir un statut ontologique pour le récit au niveau des communautés (...) on peut dire qu'elles ont une 'existence racontée', qu'elles existent dans la mesure où elle se constituent en unités narratives, comme sujets d'une histoire » (Carr, 1991, p.212), on ne peut donc rendre compte complètement de leur existence (comme celle du soi-personnage des streamers) qu'en envisageant le streaming comme une activité de mise en récit.

D'une façon générale, insister sur le rôle actif des streamers dans la construction des communautés et du lien social streamé tend à faire ignorer les effets propres à la spécularité du dispositif (le lien social constitué par streaming participe du spectacle mis à l'écran, dotant ce dernier d'une efficacité sociale en lui-même) et, surtout, conduit à une vision mécanique de la réception par un public non réflexif et passif. Malgré toutes leurs stratégies discursives et de présentation de soi, un même streamer ne va pas être perçu de la même manière d'un viewer à l'autre et les viewers participent aussi directement de la construction médiatique de soi des streamers (en stream et par leurs échanges sur Discord) : à la manière de l'univers du roman co-construit par le lecteur qui le lit (Eco, 1979), ou de l'univers du jeu vidéo co-construit par le joueur qui y joue (Raessens, 2014),

la réception de la construction de soi streamée a un rôle actif dans la définition du sens que se font les viewers de la personnalité des vidéastes. Plus fondamentalement, les viewers ne sont pas aussi dupes de la réalité performée des personnalités des streamers et des relations qu'ils entretiennent avec eux que ce que donne à penser une approche trop centrée sur le travail relationnel des vidéastes. L'efficacité de ce dernier est tout sauf automatique et dépend des caractéristiques des viewers.

Le fait de déclarer valoriser « l'accessibilité », « l'originalité » ou « l'authenticité » d'un streamer (soit les éléments caractéristiques d'une relation de proximité) n'est ainsi pas significativement corrélé à la propension des viewers à se déclarer « plutôt proche » ou « tout à fait membre » d'une communauté sur Twitch et, s'il n'est pas non plus statistiquement lié à l'âge, au genre et à la PCS des viewers, le niveau de diplôme a un effet négatif et significatif sur le goût pour ces traits de proximité des vidéastes (Tab.1). Les entretiens confirment ce résultat. Les viewers les plus diplômés comme Théophile par exemple, diplômé d'un master 2 d'une grande école d'ingénieur, se montrent très réflexifs sur les stratégies relationnelles des streamers qu'il suit régulièrement et sensibilisés au problème des relations « parasociales »¹²⁰ (EE.1).

Tableau 1 – Régression modélisant la propension à déclarer accorder une importance à l' « authenticité », à l' « accessibilité » et/ou à l' « originalité » des streamers suivis

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Âge	-0,046	0,040	ns
Genre – Homme (vs Femme)	-0,027	0,031	ns
Score ordinal niveau de diplôme	-0,184	0,037	***
PCS – Cadres/Prof.Int.Sup.	0,043	0,029	ns
PCS – Elève ou étudiant	0,040	0,060	ns
PCS – Inactif	-0,021	0,039	ns
PCS – Ouvrier/employé	0,076	0,043	*
PCS – Chômeur	-0,017	0,051	ns
PCS – Profession intermédiaire (réf.)			
Ancienneté sur Twitch (nb d'années)	-0,002	0,023	***
Ne se sent pas membre d'une communauté	0,040	0,021	ns
« Plutôt, je me sens proche d'une communauté »	-0,055	0,023	ns
« Tout à fait, je me considère 'membre' d'une communauté » (réf.)			

¹²⁰ Ces dernières étant définies comme des relations qu'entretiennent des individus avec des célébrités ou des êtres de fictions, dans lesquelles l'attention et le sentiment de proximité sociale ne vont que dans un sens, où les premiers s'imaginent un lien interpersonnel non reconnu par les seconds (Baek, Bae & Jang, 2013).

Extrait d'entretien I – « Alors qu'en fait pas du tout, je reste un inconnu pour elle »

« - Est-ce que les streamers ils savent qui tu es, tu te sens proche d'eux ?

Par moment ouai j'ai pu avoir cette impression d'avoir de l'attention et tout alors qu'en réalité pas du tout, je suis au milieu d'une foule. Par moments c'est ça je peux avoir l'impression que cette personne me connaît personnellement, répond à un besoin de sociabilité que je cherche mais au final je me suis rendu compte que je commençais à me faire des idées. C'est plus une illusion d'attention alors qu'en fait non. Je peux croire que la personne sait qui je suis, quelqu'un de précis qu'elle connaît et tout ça, une personne avec qui elle pourrait aller boire un verre à un bar alors qu'en fait pas du tout je reste un inconnu pour elle.

- Tu pourrais détailler un petit peu les moments où tu as cette illusion d'attention sur toi ?

Je trouve que rien que le fait que les streamers quand je les *follow*, quand je les *subs*, ou quand on fait un don ce genre de choses, ils te remercient personnellement (...) tout ça je pense que ça participe de on est pas juste un individu dans la masse, de on est vraiment une personne qui est identifiée dans la masse. Les streamers qui réagissent à tes messages en te demandant si ça va, qui t'appellent par ton pseudo tout ça et à force tu commences à croire que le streamer t'as potentiellement remarqué. Plus le fait que des fois certains des streamers interagissent sur leurs serveurs Discord et ça, ça va renforcer ce côté attention. » (*Théophane, 26 ans, développeur*)

L'ancienneté sur la plateforme s'accompagne également d'apprentissages par lesquels les utilisateurs apprennent à maintenir une distance à leur propre rôle de viewers engagés affectivement et personnellement auprès des streamers qu'ils suivent ; tandis qu'un jeune viewer comme Matisse qualifie l'aide interpersonnelle que lui a apporté les streams de Sardoché non pas par référence à un « grand frère » ou à un « ami » mais à un « psy » qui a été un support d'auto-réflexivité sur sa situation, davantage qu'un proche avec qui entretenir une relation de proximité (EE.3). Matisse insiste également sur la dimension (qu'il qualifie de lui-même de « cathartique ») de l'identification au spectacle des réactions du streamer, en le qualifiant de personnage et sans laisser à penser qu'il valoriserait les stratégies de proximation du vidéaste comme personne « réelle » : son discours est emblématique de l'engagement des viewers lurkers, formant la majorité du public qui ne chatte pas régulièrement dans les streams (56%) et qui s'implique pourtant socialement, affectivement et économiquement auprès des vidéastes, sans interagir avec eux (EE.3).

Tout ceci invite à raffiner l'étude de la réception des streams par les viewers, en prêtant attention à leurs rapports subtils et variés aux vidéastes en fonction de leur caractéristiques sociodémographiques et du caractère processuel de l'engagement social et affectif dans les communautés (il existe une « carrière » de viewers sur Twitch, auprès des vidéastes et au sein du

groupe relié par sa chaîne). Seul 16% des viewers déclarent qu'il est « très important » pour eux « de pouvoir interagir avec le streamer ou la streameuse » : l'approche du lien social par refiguration narrative, par identification individuelle et collective aux personnages que les streamers construisent au travers de leurs récits streamés est ainsi adaptée pour saisir l'engagement d'une majorité du public faisant « l'expérience d'une présence mutuelle, en dehors de tout ajustement des regards, en dehors de tout échange de mots ou de paroles » (Denis & Licoppe, 2006, p.50).

Extrait d'entretien 3 – « Même si il y avait pas un échange direct c'était vraiment une sorte de remise en question sur moi-même »

« (...) ça fait combien de temps...plus de 8 ans que je suis sur Twitch.

- Tu y a passé toute ton adolescence du coup ?

Oh oui totalement.

- Tes usages de Twitch ils ont changé au cours du temps ?

Ouai. Avant je l'utilisais plus bah dans un suivi de jeu vidéo, essayer de découvrir de nouveaux trucs, là c'est vraiment dans le but de suivre des personnes et juste apprécier en tant que divertissement.

- Donc à l'origine tes usages de Twitch c'était lié à ta pratique de Minecraft ?

C'est ça. Je suivais Ayepierre qui faisait ses *let's play* mécaniques et tous les montages *redstones* et tout. C'est juste qu'en fait parce que, comme les YouTubers, au départ on les regarde pour le contenu et à la fin on les regarde pour la personne (...) ça c'est juste une évolution qui a vraiment commencé avec Sardoche. Avec Sardoche au début on me l'avait présenté comme étant le 'streamer le plus salé de France', forcément ça m'a attiré, j'ai regardé et après en fait je suis plus dans le mouvement du personnage et là j'ai vraiment beaucoup suivi ses streams.

- Qu'est-ce qui t'as plu chez lui ?

Bah hormis le fait qu'il avait, qu'il était, bah que c'était assez cathartique quand il rageait il arrivait à me transmettre sa rage qui me déstressait en même temps et à la fin en fait j'ai découvert que c'était un autre personnage en fait. Hormis la rage qu'il exprime, c'est une personne totalement à part qui fait de très bons points et d'activités. (...) Au départ c'est vraiment juste, je l'ai découvert juste parce qu'on m'avait dit 'ouai il rage et tout c'est drôle', et après vraiment j'ai appris à aimer ses streams. Le fait qu'il soit bon au jeu ça s'est surajouté à sa personnalité que j'aime bien.

- A quel âge tu as découvert Sardoche ?

Je l'ai découvert ça devait être y'a 6 ou 7 ans du coup j'avais 13-14 ans.

- Tu le considérais comment pendant cette période, comme un grand frère par exemple un peu ?

Alors non je dirais pas ça. Je dirais juste que ouai bah en fait il m'a aidé comme une sorte de psy pourrait le faire, même si il y avait pas un échange direct c'était vraiment une sorte de remise en question sur moi-même, une introspection, essayer de... juste un déchargement émotionnel.

- Ça te gênais pas de rester en lurker, tu voulais pas être reconnu par le streamer ?

Bah en fait je pense que au tout début quand j'étais plus jeune c'était quelque chose que je cherchais oui, j'écrivais des mots dans le chat pour qu'on puisse me lire ou autre (...) Après c'était aussi un abonnement où j'attendais qu'il dise « ouai ben merci *machin* » ben j'ai été trop content. Après j'ai grandi et aujourd'hui je m'en fiche un peu de l'attention qu'il m'apporte parce que c'est pas ça que je cherche le plus. C'est vraiment en fait mon état par rapport au stream qui m'importe. (...)

(Matisse, 20 ans, étudiant)

La difficulté de l'enquête est finalement qu'elle porte sur la réception de spectacles de soi audiovisuels *et* interactifs ; impliquant des streamers et des relations sociales dont le mode d'existence est subtil et difficile à saisir. Il apparaît que les streamers sont valorisés et « consommés » aussi comme des personnages¹²¹. La proximité et le travail relationnel doivent être ressaisis comme participant également d'une mise en récit aux effets sociaux et identitaires propres, plutôt que des seuls échanges discursifs médiatisés dans la distance. La génération des viewers, ayant grandi avec les jeux vidéo et internet, est donc loin du public dépeint (à tort – (Chalvon-Demersay, 2003)) par les premiers travaux de la sociologie des « média de masses » comme passif et non réflexifs. Ayant intériorisé les codes de la présentation de soi sur internet et des jeux de faux-semblants qu'elle entretient, ils s'investissent auprès des streamers tout en gardant une conscience de la réalité spectaculaire de la relation : ils « jouent » aux viewers, en reconnaissant et valorisant le jeu identitaire des vidéastes qu'ils suivent. Autrement dit, doivent en partie être retravaillées les explications et la causalité impliquées par l'idée que c'est « parce que les vidéastes apparaissent comme des personnes ordinaires, authentiques et proches que leur parole a de la valeur aux yeux de leurs spectateurs » (Coavoux & Roques, 2020). Si cette dimension est bien présente, c'est aussi en participant d'un rapport distancié à la proximité de la part des viewers, qui s'engagent en se reconnaissant dans le personnage des streamers au moins autant qu'en développant des relations interpersonnelles effectives avec eux, mais aussi pour apparaître dans le stream auprès du public des vidéastes.

L'accès au streamer par les viewers est en effet à la fois un moyen d'engager une relation interpersonnelle *et* un mode de présentation de soi ; c'est un acte de communication *et* d'identification comme personnage au sein du stream, aux yeux du vidéaste et des autres viewers. L'authenticité et la proximité – des streamers comme des viewers – tendent ainsi à être valorisées en tant qu'elles sont performées (ce qui engage la conception de l'authenticité déjà évoquée, liée à

¹²¹ Le cas des « streamers IA » en plein essor sur Twitch est emblématique de cette valorisation sociale des streamers comme personnage, au-delà de leur personne « réelle » : de plus en plus de chaînes diffusent un avatar virtuel qui utilise un logiciel d'intelligence artificielle pour jouer à des jeux vidéo et discuter avec le public. Ces chaînes qui attirent des milliers d'internautes chaque jour à travers le monde formeraient d'ailleurs un formidable terrain de recherche pour étudier les interactions et les représentations humaines face à des personnages à l'intelligence artificielle, et la variation de ces dernières en fonction des cultures et des groupes sociaux.

la construction de personnages par des récits non biographiques). De même que les récits ont un pouvoir cathartique sur leurs destinataires justement parce que ces derniers reconnaissent l'irréalité des entités racontées¹²², ou que les jeux n'impliquent les joueurs que parce que ceux-ci savent qu'ils peuvent se « rappeler de leur rôle » (Fink, 1968 ; Goffman, 1961), les streams impliquent socialement au-delà des stratégies conscientes et des interactions concrètes, par les jeux d'affiliations identitaires à une réalité performée. Il faut bien que la distance et l'asymétrie objective de la relation produite par le medium se reflètent dans la forme d'implication subjective des viewers pour que le dispositif puisse effectivement construire du lien social, sans quoi la relation serait condamnée à être définie en termes de manques par rapport à une proximité non streamée, pleinement réciproque et effective¹²³ : les viewers comme les streamers doivent s'adapter au contexte objectif en jouant leur rôle de viewers et de streamers pour pouvoir être pris subjectivement à leur propre jeu collectif.

c) Les communautés Twitch, des communautés (auto-)narratives d'interprétation et de collectivisation de l'identité narrative individuelle des vidéastes

Dans ce cadre, la multitude d'adjectifs possibles pour caractériser les communautés Twitch – elles peuvent être tour à tour qualifiées « de pratique » (Wenger, 1998), « imaginées » (Anderson, 2006), « interprétatives » (Radway, 1991), « d'amateurs » (Flichy, 2010), « de fans » (Alberoni, 1994), « de joueurs » (Pearce & Artemesia, 2011) – peuvent s'inclure dans la notion, surtout développée en

¹²² Comme l'analyse Dominique Pasquier au sujet du public engagé de la série télévisuelle *Hélène et les garçons*, c'est ainsi parce que les fans du programme savent qu'ils ont affaire à des personnages et non des personnes réelles qu'ils s'impliquent affectivement auprès d'eux : « la lucidité ne bloque donc pas le processus cathartique, c'est peut-être même le contraire : c'est parce qu'on sait comment les arrêter que l'on peut se laisser aller aux émotions » (2009, §.19).

¹²³ De même que les joueurs de jeu vidéo savent visés par des « paniques morales » et déploient des efforts discursifs de « légitimation ordinaire » de leur pratique (Gerber, 2015), de même on retrouve en entretien cette tendance à valoriser le medium et le style de vie connecté qui lui est attaché face aux discrédits liés à « l'idéologie de la présence » qui accorde une plus grande valeur aux relations directes (Licoppe, 2012) : les relations streamées sont reconnues dans leur écart par rapport aux relations physiques, mais sans que cet écart soit présenté en termes de manques. Les viewers enquêtés valorisent justement la distance, la non proximité totale avec les streamers et les autres utilisateurs : elle permet un contrôle des relations, de son image et des jeux identitaires qui ne pourraient être réalisés « In Real Life ». Twitch est ainsi, comme les applications de rencontres (Bergström, 2019), un lieu de mise en contact et de proximité qui valorise aussi la distance induite par sa médiation.

histoire et dans la sociologie anglo-saxonne (Cope & al., 2019), de *communautés narratives*. Avant d'en venir à leur étude empirique, je commence ici par présenter rapidement le cadre que je vais mobiliser à partir de cette notion. Si sur Twitch comme sur YouTube s'observe « la création d'une multitude de communautés d'appartenance (...) qui toutes expriment le besoin de se reconnaître les unes dans les autres et de partager un sentiment identitaire commun (Balley, 2016), ces niches identitaires se construisent à partir de processus adaptés à la constitution d'une ipséité collective : des processus de mise en récit du groupe par mise en récit de soi, et de mise en récit de soi à partir de la mise en récit du groupe, soit une dialectique propre aux communautés narratives (Hinchman & Hinchman, 1997 ; MacIntyre, 1997 ; Cope & al., 2019).

La place des streamers et de leur activité autonarrative streamée au sein de ces communautés Twitch est alors centrale. Support de l'existence narrative du groupe de leurs viewers, le streaming dote ainsi les vidéastes de pouvoirs sociaux propres à des narrateurs et à des personnages collectifs : un pouvoir d'intermédiation symbolique (en se racontant en stream, les streamers expriment et s'attribuent le sens narratif configuré de dispositions sociales partagées), un pouvoir de mise en personnage des autres (les streamers disposent de la maîtrise des moyens de production herméneutique des viewers en stream) ainsi qu'un pouvoir de maîtrise de l'interprétation et de l'utilisation collective de leur récit de soi¹²⁴. Pris du côté du public, l'intérêt commun pour une même personne auto-expressive relie les viewers au travers d'échanges reprenant ses schèmes narratifs (ses manières de se présenter, ses anecdotes personnelles, ses séquences de streams clipées etc.). Comme la télévision cérémonielle, le streaming est une pratique identitaire collective, un « voir avec » fait d'une « multitude de micro-célébrations orientées au même moment vers le même centre symbolique » (Dayan & Katz, 1996). Ce centre symbolique est ainsi constitué de l'identité narrative streamée du vidéaste, qui est – au cours de la réception du stream et des échanges sur Discord – à la fois interprétée¹²⁵ et refigurée individuellement et collectivement (sous la forme de communautés narratives numériques) : dans

¹²⁴ Les streamers ressemblent en cela aux « maîtres » des communautés textuelles du Moyen-Âge, soit les lettrés qui pouvaient imposer socialement et fédérer des petits groupes hérétiques autour de leur personne au travers de leur propre lecture de l'Évangile (Stock, 1983).

¹²⁵ Comme tout message médiatique, la réception du streaming peut se comprendre par analogie comme celle d'un texte par des viewers actifs dans la co-construction du sens (Hall, 1994).

sa réception, le streaming est un vecteur de diffusion et de refiguration des autonarrations ; de *socialisation du récit de soi* qu'il s'agit maintenant d'explorer.

2. Refiguration collective de la narrativité du social configurée par le stream

Le partage de dispositions semblables à celles des vidéastes, que donne à voir l'homogénéité sociale au sein des chaînes, est un facteur déterminant de l'engagement social auprès des streamers sur Twitch. La configuration streamée de cette narrativité du social partagée est refigurée collectivement : les groupements de viewers s'engagent envers leurs streamers de référence avec qui ils partagent des dispositions provenant du hors écran (niveau préfiguratif), transfigurant en récit d'identification collectif (niveau refiguratif) le récit de soi streamé (niveau configuratif).

a) *L'homogénéité sociale, principe central d'engagement envers les streamers*

L'homogénéité sociale constatée à l'échelle des régions du réseau de la plateforme est encore plus forte à l'échelle des chaînes. Les viewers ont une forte tendance à suivre et à s'impliquer auprès de streamers ayant des profils sociodémographiques et, par-là, des dispositions semblables. Les personnages des vidéastes configurés en streams forment ainsi des archétypes exprimant la narrativité latente aux caractéristiques sociales du public des chaînes. Cette homogénéité se repère suivant plusieurs critères : le genre, l'âge et l'ancienneté sur la plateforme, les usages de TikTok (qui est, nous l'avons vu, un marqueur de classe sociale), les opinions politiques et la trajectoire sociale¹²⁶.

Tableau 1 – Tableaux croisés : répartition des viewers entre les chaînes selon le genre, et l'utilisation de TikTok et réponses à la variable CHAT_Timidité

	Viewers hommes	Viewers femmes	Ensemble des viewers
Abonnés à streameuse femme	15%	22%	17%
	Viewers sans profil TikTok	Viewers avec profil TikTok	Ensemble des viewers
Abonnés à streamers avec profil TikTok	10%	14%	10,5%

¹²⁶ Je renvoie au chapitre 2 et 3 en ce qui concerne l'homogénéité en termes de jeux vidéo joués par les viewers et ceux diffusés par les streamers qu'ils suivent.

	Viewers hommes	Viewers femmes	Ensemble des viewers déclarant ne pas chatter
Déclarent ne pas chatter « par timidité »	33%	60%	38%

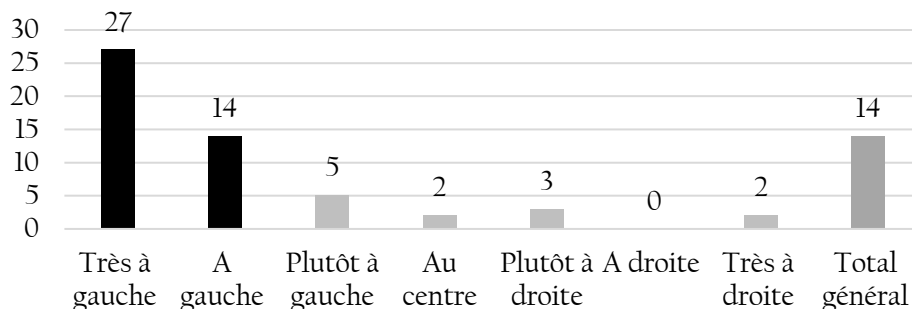
Source et champ : COVIDEO

Lecture : Si 17% de l'ensemble des viewers de la base sont abonnés à une streameuse, 22% des femmes le sont.

Les femmes vieweuses de l'échantillon sont en effet surreprésentées dans l'ensemble des abonnés à des streameuses, à l'inverse des hommes (tab.2) ; tandis que les dispositions genrées à la prise de parole publique sont reconduites dans les usages du chat et la propension à s'abonner envers des vidéastes femmes : les femmes sont également très fortement surreprésentées dans l'ensemble des viewers déclarant ne pas « chatter » sur les streams « par timidité » (60% vs 38%) (tab.2), et les streameuses attirent plus que les streamers cette population. Le même principe d'homogénéité est à l'œuvre concernant l'utilisation de TikTok (les viewers avec un profil TikTok sont surreprésentés dans l'ensemble des abonnés à des streamers ayant aussi un profil TikTok) (Tab.2) et l'orientation politique : les chaînes dont les vidéastes font explicitement du contenu politique ou militant¹²⁷ (marquées à « gauche » dans le cas de Twitch, les chaînes marquées à « droite » ne l'étant pas explicitement dans l'échantillon) attirent 14% du total des viewers de la base mais 27% de ceux se déclarant « très à gauche » et seulement 5% des viewers « plutôt à droite », « à droite » ou « très à droite » (Graph.1). L'identification à des valeurs politiques (35% des viewers enquêtés répondent « mes opinions personnelles (ou religieuses) » à la question de savoir ce qui permet le mieux de les « définir » de savoir « qui ils sont ») semblables à celles revendiquées par les streamers lors de leurs streams est donc logiquement un facteur d'engagement par abonnement. Ces valeurs forment un fond commun de représentation de soi et du monde qui structure jusqu'aux catégories mentales de représentation de l'espace de Twitch chez les enquêtés les plus politisés comme Robin (EE.4).

¹²⁷ Soit, dans mon échantillon, les chaîne d'Usul (streamer et journaliste à Médiapart) , d'OSTPolitik (streamer et journaliste à Médiapart), de BolcheGeek (streamer vulgarisateur de l'histoire du communisme et de la culture ouvrière), de Nat_Ali (streameuse connue pour ses prises de paroles militantes sur Twitter) d'Osmoscoop (chaîne militante LGBT), de Modiiiie (streameuse et étudiante en sciences sociales, faisant de la vulgarisation sur Twitch).

Graphique 1 – Proportion de viewers abonnés à des chaînes au contenu explicitement politique (« de gauche ») selon leur orientation politique déclarée (%)



Source : COVIDEO Champ : 375 viewers abonnés à des chaînes étiquetées à gauche de la base chaînes

Extrait d'entretien 4: « la plupart du temps j'arrive à me dire 'oui ce streamer est plutôt de droite' »

« - Comment tu te représentes mentalement l'espace social de la plateforme ?

Le plus naturellement, quand je découvre des choses j'essaye, ouai j'essaye de voir comment le streamer se porte avec sa communauté, spontanément je me demande quelle est sa communauté. Donc c'est assez politique. Je trouve que ça se voit vite quand on arrive dans les chats déjà quand tu vois le taux de *trolling* sur le chat tu peux dire que majoritairement soit c'est jeune, soit de droite, donc ça donne un peu un avis. Les manière d'interagir, certaines réactions que peuvent avoir les gens, les « ah regardez elle a encore fait du *hot tub* gnagna » machin. Oui bon bref on a compris tu détestes les femmes on va aller voir ailleurs, c'est pas grave. Mais ouai la plupart du temps j'arrive à me dire oui ce streamer est plutôt de droite, y'en a un autre qui est plutôt apolitique et y'en a d'autre qu'on voit... oui je ouai.

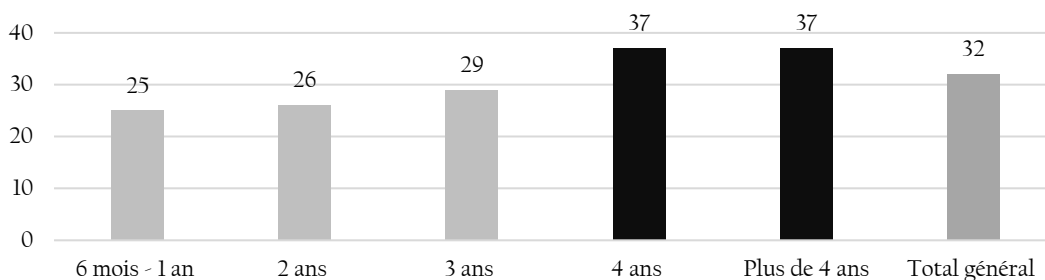
- Du coup tu aurais une idée d'où est placée la communauté de J. [vidéaste qu'il suit le plus] ?

Je dirais que la communauté est plutôt placée dans une gauche modérée. Parce que du fait d'une volonté de non engagement trop vénère de politique. Je dirais que en opposé bah nécessairement je vais mettre les chaînes de Sardоче, de JLTomy... Après je vais moins m'y intéresser donc je vais moins retenir les chaînes plutôt de droite. » (Robin, 24 ans, technicien son)

L'appartenance à une même tranche d'âge et à la même génération est un autre facteur d'explication de la propension à suivre un streamer plutôt qu'un autre. Les viewers de plus de 30 ans sont surreprésentés dans l'ensemble des abonnés à des streamers de plus de 30 ans, tandis que l'ancienneté spécifique à l'investissement sur la plateforme joue également sur l'appariement entre les publics et les chaînes : les viewers étant sur Twitch depuis 4 ans ou plus sont surreprésentés dans l'ensemble des abonnés à des chaînes créées avant 2015, à l'inverse des nouveaux venus, largement sous-représentés dans cet ensemble (Graph.2). Les références culturelles générationnelles (notamment vidéoludiques), la mémoire partagée des événements marquants des

différentes périodes de Twitch et les manières de parler selon l'âge forment des faceturs d'engagement social centrales, portés par l'homogénéité d'âge et de génération entre le public et les vidéastes (EE.5).

Graphique 2 – Proportion de viewers abonnés à des chaînes créées avant 2015 selon leur ancienneté sur Twitch (%)



Source et champ : COVIDEO

Extrait d'entretien 5 : « j'ai l'impression qu'ils sont trop jeunes pour moi »
« -Pourquoi vous préférez utiliser Twitch plutôt que YouTube ?

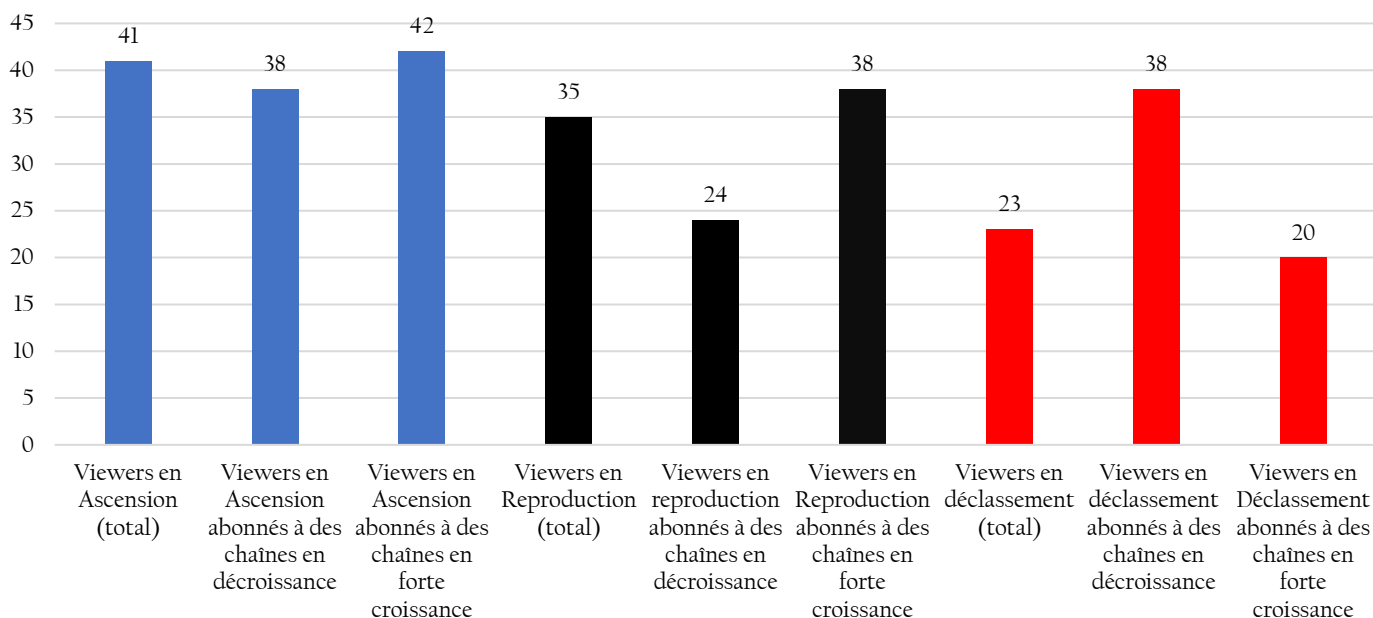
Déjà je pense que parce que la vidéo YouTube d'une manière générale, il y a une mise en scène particulière et un rythme souvent assez effréné qui me convient pas du tout. Je pense que c'est des gens, c'est peut-être dû à mon âge, je sais pas, j'ai l'impression qu'ils sont trop jeunes pour moi. Le mode de communication me convient pas et c'est vrai que les streamers que je suis, on est tous à la quarantaine et donc c'est beaucoup plus pépère, plus posé. On a le même langage, on a les mêmes références et ce sont des gens qui interagissent beaucoup avec leur chat et le jeu vidéo c'est surtout un moment où on se retrouve mais pour eux non j'ai pas l'impression que ça soit le but premier de leurs streams » (Marie, 38 ans, ingénieure)

Enfin, le type d'homogénéité le plus intéressant que l'enquête semble avoir dégagé est celui du partage d'une trajectoire analogue. Si la PCS ne joue pas en elle-même sur la répartition du public en fonction de l'évolution temporelle des chaînes, les viewers se répartissent par contre entre les streamers en croissance ou en décroissance sur la plateforme selon leur propre trajectoire sociale. Autrement dit, les viewers (hors étudiants et chômeurs) dont la PCS est située à un niveau hiérarchique inférieure que celle de leurs parents sont plus nombreux que les autres à suivre davantage les chaînes qui perdent des followers au cours du temps et moins les chaînes en forte croissance ; tandis qu'à l'inverse, les viewers en ascension sociale (ou en situation de reproduction sociale vis-à-vis de leurs parents) sont sous-représentés dans l'ensemble des abonnés à des chaînes en perte de followers et surreprésentés dans celui des chaînes à forte croissance¹²⁸(Graph.3). Cet isomorphisme d'évolution temporelle entre la trajectoire du public dans l'espace social d'une part

¹²⁸ C'est-à-dire ici les chaînes qui ont gagné plus de 10 000 followers durant le mois de l'enquête.

et des streamers dans l'espace hiérarchisé de la plateforme d'autre part se retrouvera au moment d'aborder par entretiens l'identification *individuelle* aux vidéastes, renvoyant à la capacité du streaming de mettre en personnage la réussite sociale.

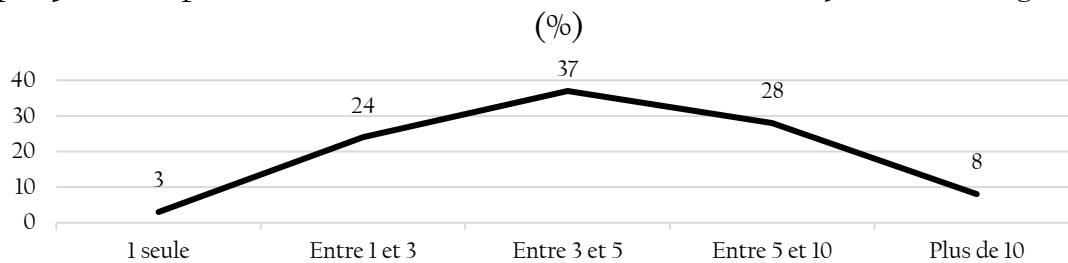
Graphique 3 – Répartition du public entre les streamers selon les trajectoires sociales (des viewers abonnés) & l'évolution du nombre de followers (des chaînes)



Source : COVIDEO, champ : 1536 viewers abonnés à au moins une chaîne

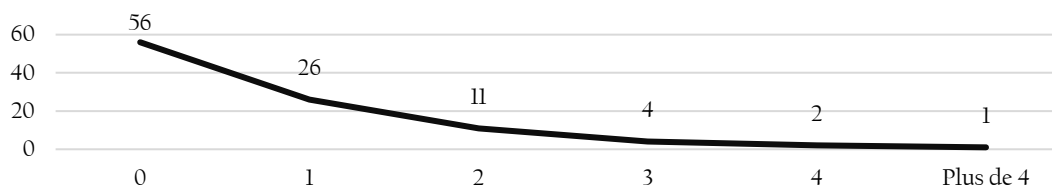
Dès lors, comment ce principe d'homogénéité sociale influence-t-il l'engagement social des viewers envers les streamers ? Avant de répondre à cette question, il s'agit d'abord de pouvoir mesurer ce degré d'engagement. En effet, « suivre », être « abonné » ou se sentir « membre » de la communauté d'un streamer ne recouvre pas la même intensité d'investissement social auprès d'une chaîne Twitch. Si les viewers sont nombreux (73%) à visionner plus de trois chaînes « régulièrement » (Graph. 4), ils ne sont déjà plus que 44% à être abonné à au moins une chaîne (Graph.5) et seulement 16% à se sentir « tout à fait membre » d'une communauté (Graph.6). Se dégage un principe de relative exclusivité de la relation à un vidéaste au-delà du simple visionnage de ses streams : si les viewers regardent plusieurs streamers, ils ne s'engagent vraiment qu'envers un ou deux en général. C'est alors à cette échelle fine d'appariement que les phénomènes d'identifications s'opèrent le plus, que l'efficacité sociale du streaming se déploie pleinement.

Graphique 4 – Répartition des viewers selon le nombre de chaînes qu'ils suivent régulièrement



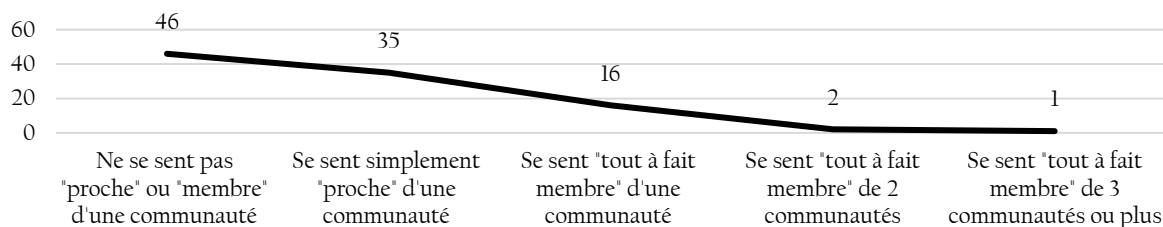
Source et champ : COVIDEO

Graphique 5 – Répartition des viewers selon le nombre de chaînes auxquelles ils sont abonnés (%)



Source et champ : COVIDEO

Graphique 5 – Répartition des viewers selon leur sentiment d'appartenance à une ou plusieurs communautés (%)

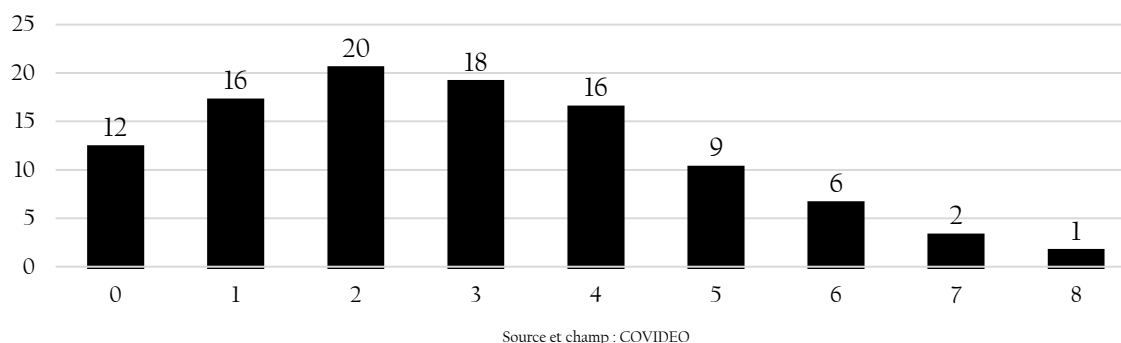


Source et champ : COVIDEO

Afin de mesurer le degré d'engagement social auprès d'un streamer, je passe par la construction d'un score agrégeant huit variables binaires. Chacune d'elle vaut un point lorsque le viewer déclare la modalité active, et son score possible s'étale ainsi de 0 (engagement social inexistant au-delà du visionnage) à 8 (engagement social maximal). Les deux premières variables sont celles du suivi des streams d'un vidéaste *du début à la fin*. Lorsque le viewer est suffisamment impliqué auprès d'un streamer pour suivre sur son Twitter ou sur Discord le planning de sa chaîne afin d'être présent régulièrement dès le début de ses streams (lors de la phase de salutations et de présentation du stream du jour), son score augmente de 1 point. Lorsqu'il est de plus présent tout le long des heures de ses streams, jusqu'aux salutations finales, son score augmente de 2 points. Ensuite, une autre variable est celle de la pratique du « clip » : un viewer qui capture régulièrement sous forme de clips des extraits de streams du vidéaste voit son score augmenté d'un point supplémentaire. Faire *confiance* aux streamers pour la recommandation à l'achat de jeux plutôt qu'aux « YouTubers » ou

à la « presse spécialisée » fait aussi croître le score, de même que le fait de *se sentir membre* de sa communauté ou d'être *modérateur* sur sa chaîne. Enfin, le fait d'accorder une importance subjective à la croissance de la taille de la chaîne du streamer (« être content » ou « mécontent » de l'arrivée de nouveaux viewers) plutôt que de déclarer que « cela n'a pas d'importance » fait également augmenter le score. Ce score capture donc un éventail de dimensions de l'implication sociale auprès des vidéastes, de l'investissement temporel et objectif aux sentiments subjectifs d'appartenance. Il distingue alors les 12% de viewers non engagés au-delà du visionnage, la majorité des 70% de viewers modérément engagés (avec un score allant de 1 à 4) et les 18% de viewers les plus fortement engagés envers les streamers (avec un score allant de 5 à 8) (Graph. 6).

Graphique 6 – Répartition des viewers selon leur score d'engagement social auprès des streamers (%)



Parallèlement, je construis un score d'homogénéité sociale reprenant ses différentes modalités dégagées plus haut. Il augmente d'un point à chaque fois que le viewer partage le même résultat sur une variable avec le streamer au moins visionné : le genre, l'âge, l'ancienneté sur la plateforme, le fait d'avoir un profil TikTok, l'orientation politique (pour les viewers des chaînes « de gauche » précédemment évoquées) et la trajectoire. Dès lors, en réalisant une régression linéaire sur le score d'engagement social, il apparaît que le score d'homogénéité sociale est bien la variable explicative qui a le plus de poids dans l'explication de cette implication auprès des streamers : toutes choses égales par ailleurs, il augmente très fortement et significativement le score d'engagement (Tab.3). Il en va de même dans une moindre mesure pour le fait de déclarer préférer, devant les autres propositions, « l'authenticité » ou « l'originalité » du vidéaste. A l'inverse, préférer à ces qualités celles de « l'accessibilité » (« il est facile de lui parler depuis le chat »), de « l'humour » ou des « anecdotes », des « opinions » personnelles et surtout de « l'expérience » ou du « niveau de jeu »

du streamer diminue en tous ces cas le score d'engagement social (Tab.3). L'ancienneté sur la plateforme a également un effet positif et significatif, montrant la dimension processuelle de cet engagement (Tab.3).

C'est bien ainsi la construction de soi comme personnage singulier et authentique, avec lequel est partagé un même fond social préfiguratif qui semble être source d'engagement en premier lieu sur Twitch. La narrativité du streaming, fondée sur la mise en personnage de soi au travers de chaînes d'actions et de réactions, est d'autant plus engageante lorsque, comme Tarek vis-à-vis de Kamet0 par exemple, les viewers peuvent s'identifier à ces actions et ces réactions configuratives de la narrativité latente aux dispositions sociales partagées avec le public (EE.6). Autrement dit, la configuration narrative de soi par streaming des vidéastes implique les viewers d'autant plus qu'ils peuvent *se reconnaître* soi-même dans l'autre personnage qu'est le streamer.

Extrait d'entretien 6 : « mes réactions, comment je rigole, comment je parle, ça influe et je me reconnaît dedans ouai »

« - Et cette authenticité de Kamet0, à quoi tu la reconnais ?

Ce qui rend ses streams authentiques bah c'est qu'il a pas pris la grosse tête, il a pas changé dans sa manière d'être depuis le début ça reste le même. Et par rapports aux streamers qui essayent de se lisser, de s'autocensurer pour éviter d'être *cancel* du coup ouai, c'est ça. Et après être soi-même sans être *borderline* ça veut dire qu'il va pas jouer avec le feu et essayer de garder son personnage quoi.

- Je sais que c'est un streamer qui s'en fout un peu du rapport à l'autorité et tu as dit que toi tu avais eu des problèmes avec ça pendant l'adolescence : est-ce que tu te retrouves dans sa manière de parler, les gros mots tout ça, ce que tu peux pas dire à l'école ou dans ta famille, ça te plaît de retrouver ça chez Kamet0 ?

C'est sûr qu'il parle pas comme les profs tout ça, plus comme moi. Après je pense que j'ai pas vraiment besoin du stream pour me sentir libre et de me sentir qui je suis mais de voir quelqu'un assumer avoir une personnalité... Parce que moi je me retrouve énormément dans ses streams, je sais pas si c'est ses streams qui m'ont rendu comme je suis ou si c'est le hasard qui fait que je me retrouve dans ses streams mais j'ai vraiment l'impression de ... des fois genre... Attends je vais te prendre un exemple c'est quand il se passe quelque chose dans le stream, bah je sais genre avant que les gens écrivent ce qu'ils vont mettre dans le chat parce qu'il mettent tous la même chose et genre dans ma tête je me dis si je devais mettre la même chose j'allais mettre ça. Pareil pour Kamet0 je *pré-shot* ['j'anticipe'] ce qu'il va dire ou quoi à pleins de moments. Ça fédère une espèce de communauté qui sont pareils et donc le fait de voir des gens assumer et être comme moi bah ça me reconforte et je me dis que c'est normal et voilà.

- Donc ça fait ça aussi avec Kamet0 ? Il exprime ce que toi tu ressens devant ton écran ? Il réagit comme toi tu réagirais à sa place ?

Ouai exactement, exactement.

- Est-ce-que même au niveau de tes émotions elles sont ancrées sur celles du streamers tu dirais ?

Ouai ça serait mentir de dire que non mais ouai énormément, énormément. Mes réactions, comment je rigole et ça, comment je parle, ça influe et je me reconnais dedans ouai.

- En gros ça fait un peu, tu te verrais presque dans la personne du streamer en fait c'est ça ?

Ouai ouai. Bah oui clairement. » (*Tarek, 17 ans, lycéen*)

D'autres variables davantage liées aux caractéristiques macrosociales du hors écran expliquent également le score d'engagement. Je ne fais ici que les évoquer, celles-ci renvoyant à une échelle explicative dépassant celles directement impliquées par les qualités différentielles des streamers mis à l'écran et dans le rapport tissé avec le public : je les aborderai frontalement au moment d'étudier l'inscription routinière des usages du streaming en fonction des différents quotidiens socialement structurés. Il s'agit de l'âge (qui a un effet négatif et significatif sur l'engagement social auprès d'un streamer), du genre (les vieweuses femmes sont toutes choses égales par ailleurs plus engagées que les hommes), du niveau de diplôme (qui croît à l'inverse du score d'engagement) et, surtout, de la PCS (qui n'a alors un effet significatif et positif que pour les chômeurs et les inactifs) (Tab.3).

Tableau 3 – Régression modélisant le score d'engagement social des viewers auprès des streamers

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Variables sociodémographiques			
Âge	-0,060	0,018	***
Genre – Homme (vs Femme)	-0,051	0,018	***
Score niveau de diplôme	-0,015	0,021	***
PCS – Cadre / Prof. Int. Sup.	0,002	0,026	ns
PCS – Elève ou étudiant	0,053	0,031	ns
PCS – Inactif	0,036	0,020	*
PCS – Ouvrier/employé	0,036	0,024	ns
PCS – Chômeur	0,051	0,025	**
PCS – Profession intermédiaire (réf.)			
Profils de viewers			
Score d'homogénéité sociale avec le streamer	0,197	0,021	***
Sur Twitch depuis 6 mois (vs plus de 4 ans)	-0,097	0,019	***
Préférence primordiale NON déclarée pour... « Authenticité » ou « originalité » du streamer	-0,037	0,018	**

« Accessibilité » du streamer	0,045	0,018	**
« Expérience » ou « niveau » du streamer sur le jeu	0,084	0,018	***
« Humour » ou « anecdotes » du streamer	0,064	0,018	***
« Opinions » personnelles du streamer	0,078	0,018	***

Source et champ : base COVIDEO

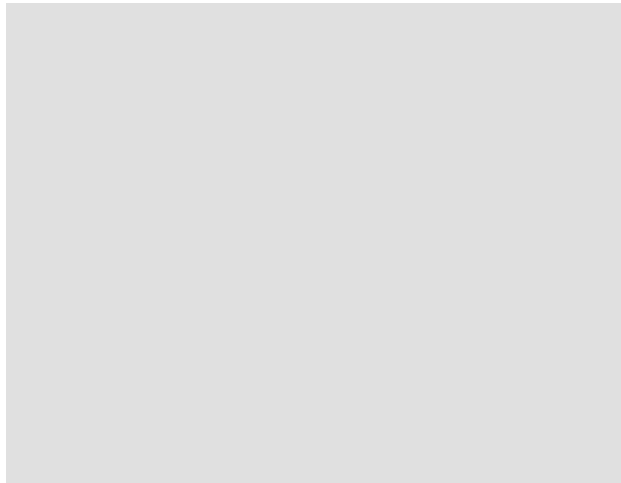
b) De « l'authenticité » à « l'inauthenticité » : une valeur différentielle éclairant les conditions sociales d'efficacité sociale de la configuration streamée

Les ressorts de l'engagement social auprès des streamers comme personnages apparaissent non seulement lorsque l'identification fonctionne, mais aussi lorsqu'elle ne fonctionne pas. Selon leur positionnement dans le réseaux de Twitch, les viewers s'attachent à des streamers qui s'opposent sociodémographiquement à d'autres, qu'ils ne suivent pas et peuvent avoir tendance à considérer comme « inauthentiques ». L'authenticité perçue est ainsi une valeur relative qui dépend du degré d'homogénéité sociale entre les viewers et les streamers. Aussi, si cette logique relève d'un processus distinctif relativement classique, fondé sur un « dégoût du goût » (notamment vidéoludique) des autres (Bourdieu, 1979) (les viewers des régions les plus culturellement favorisées ont tendance à déclarer en entretiens ne pas apprécier les streamers plus populaires et « pour les ados » des régions Call of Duty et Fortnite par exemple), elle révèle également en creux toutes les conditions nécessaires pour que la magie sociale du streaming opère, pour que les streamers apparaissent effectivement comme des personnages authentiques auprès du public. L'authenticité des streamers est repérée par les viewers au travers de la cohérence qu'ils attribuent à leurs actions et réactions au cours du temps. Or, cette cohérence n'est pas donnée objectivement, elle suppose, pour être perçue et reconnue, un système interprétatif adapté à la réception du récit de soi du streamer : lorsqu'ils ne partagent pas suffisamment de dispositions communes (soit, lorsque la configuration par streaming du vidéaste est trop éloignée des schèmes narratifs préfigurés du public), le sens des actions et réactions streamées apparaît artificiel, non attribué à la personnalité du streamer mais au dispositif du streaming lui-même.

Ce que donnent à voir les cas de non identification, d'effet repoussoir que provoquent les streamers opposés socialement de certains viewers dans l'espace de Twitch, c'est finalement les conditions de l'efficacité sociale de la construction de soi comme sujet autonarratif. Lorsque l'écart social est trop grand avec les viewers, le streamer n'apparaît pas comme le sujet de ses actions et de ses réactions mises à l'écran (il n'apparaît pas configuré comme personnage de son propre récit)

mais plutôt comme mécaniquement manipulé par les contraintes du dispositif. La réception de la construction de soi comme personnage authentique fonctionne en fait en suivant le principe de la paréidolie : de même qu'il existe des schèmes cognitifs d'appréciation visuelle de la réalité qui nous amène à voir des visages humanoïdes sur la façade d'une maison là où il n'y a que des fenêtres et des portes (Im.1), de même les viewers doivent disposer de schèmes d'interprétation adaptés pour voir un personnage authentique au-delà de l'objectivité des déterminismes que le dispositif fait peser sur le comportements des streamers à l'écran.

Image 1 – La paréidolie : « ceci n'est pas une maison, c'est un personnage »



Ainsi, « l'authenticité » est le mot donné pour désigner la perception du sens des comportements streamés qui, par l'adéquation sociale entre la teneur de la configuration de soi du vidéaste et des schèmes interprétatif de ses viewers, apparaît comme étant celui du streamer comme personnage auto-déterminé. A l'inverse « l'inauthenticité », c'est lorsque la configuration des dispositions responsables des comportements à l'écran est perçue comme effectuée par le streaming et non le streamer. Lorsque les viewers ne partagent pas ces dispositions, leur sens reste opaque, la « paréidolie sociale » - qui amène à voir un personnage authentique par-dessus une séquence d'actions et de réactions objectivement déterminée par la situation artificielle (au sens de construite et maîtrisée) du streaming – ne fonctionne pas¹²⁹. Le dispositif apparaît alors trop frontalement, le récit de soi ne peut conjurer ou absorber l'artificialité de l'exposition de soi et des relations : il ne peut plus transfigurer en un sens personnel original et singulier une activité auto-

¹²⁹ On pourrait également prendre l'exemple d'un acteur de théâtre interprétant le rôle de Cyrano mais avec une voix tremblante et écrasée par le stress : le public ne verrait pas le personnage - identifié par son éloquence - sur scène, mais bien la personne de l'acteur déterminée par l'objectivité de la situation. Dans ces conditions, l'identification au personnage est empêchée.

expressive extrêmement normée et objectivement guidée par des intérêts de maximisation d'audience ou de revenus. Le vidéaste n'apparaît plus comme un personnage doté d'un pseudo, mais comme une personne statutairement « streamer », qui ne fait que streamer.

Si les streameuses « hot tub » - qui se streament en maillots de bains et effectuent des actions sexualisées explicitement sur la demande du public¹³⁰ (elles n'agissent ni ne réagissent pas moins « spontanément » que les streamers, mais le font explicitement en échange de dons monétaires) – forment le grand repoussoir chez la majorité des viewers (et des streamers), c'est ainsi non seulement parce qu'elles transgressent la norme de la passion authentique et du désintéressement financier en vigueur sur Twitch (Ruberg & al, 2019 ; Roques & Coavoux, 2020), mais aussi parce qu'elles imposent en cela aux viewers majoritairement masculins la réalité déniée du dispositif (Im.2). Car si l'on retire cette possibilité d'apparaître comme personnage authentique plus que comme objet soumis au dispositif dans ses actions et ses réactions, tout ce que le récit de soi parvient à transfigurer en source de subjectivation, tout le refoulé derrière la construction de soi des streamers, revient en plein jour : les streamers apparaissent inauthentiques (comme Squeezie et Locklear pour Mathieu – EE.7) à mesure que se voit l'influence de la course à l'audience, de la distance liée à la médiation technologique, de l'argent, bref de tout ce qui fait l'armature objective du dispositif, masquée par l'activité auto-expressive des vidéastes. L'inauthentique c'est ainsi le perçu comme socialement construit par le dispositif, la fin de la possibilité de voir un personnage original au-delà de la personne réelle du streamer qui ne fait fondamentalement que la même chose que les autres vidéastes : « inauthentique », il n'est pas « vraiment lui-même », il n'expose pas sa « personnalité », il ne fait que se filmer en train de jouer à des jeux vidéo contre de l'argent.

¹³⁰ Leur activité sur Twitch ressemble en cela à celle des *Cam Girls* (Brasseur & Finez, 2019) qui utilisent elles-aussi la technologie du live-streaming. Le streaming des streameuses hot tub fait cependant construction de soi un degré de moins comme objets et un degré de plus comme sujets par rapport aux *Cam Girls* : la nudité totale n'est pas autorisée sur Twitch et la relation sexualisée avec le public passe autant par les streameuses comme être parlants que comme corps exposés (les *Cam Girls* parlent cependant elles-aussi, pour « mettre en scène l'amateurisme » (Brasseur & Finez, 2019), mais cette dimension est moins centrale que sur Twitch). De nombreuses « stars pornographiques » féminines ont ainsi lancé leur chaîne Twitch, leur permettant l'accès à une notoriété fondée sur leur individualisme expressif, tout en renvoyant via leurs streams à des réseaux sociaux pornographiques, comme *Onlyfan* notamment.

Si les viewers engagés socialement auprès d'un streamer avec lequel ils partagent des dispositions ont donc un intérêt objectif à l'aider à « garder la face » (Goffman, 1967) au cours des interactions streamées (en effectuant un travail de modération bannissant toute critique dans le chat ou en exprimant un contentement face à son attitude par exemple) – dès lors que le streamer n'apparaît pas vraiment authentique, ils perdent eux-mêmes la face en tant que viewers impliqués affectivement envers lui –, ils sont moins disposés à ne pas critiquer les streamers opposés socialement dans l'espace de Twitch. En ce cas, ils ne « jouent plus le jeu » attendu des viewers, et montrent qu'ils sont pleinement conscients des biais de production et de réception induit par le dispositif. Mathieu est par exemple le premier à juger inauthentique les réactions de Squeezie et de Locklear lorsque ces derniers « crient » en stream, mais est beaucoup moins soupçonneux de la spontanéité de la réaction spectaculaire de la streameuse qu'il suit régulièrement lorsque celle-ci va jusqu'à « tomber de sa chaise » de peur lors d'un stream sur un jeu d'horreur (EE.7). La critique d'inauthenticité est ainsi très intéressante à étudier en entretiens, en ce qu'elle met au jour, par clair-obscur, toute l'attitude disposée et la prise au jeu nécessaire à la réception engagée du récit de soi streamé.

Extrait d'entretien 7: « ils crient au moindre truc »

- Il y a des streamers que tu aimes vraiment pas, que eux pour le coup tu trouves inauthentiques ?
Oui bien sûr bah il y a Squeezie, Locklear par exemple toute cette team là quoi. Eux pour le coup ça se voit qu'ils surjouent tout le temps, ils crient au moindre truc et comme c'est beaucoup des gamins qui les suivent aussi... En plus Locklear par exemple je trouve qu'il force vachement sur les subs, c'est dit en mode second degré mais ouai ça se voit (...) Je sais pas si tu avais suivi ce drama mais il a même été critiqué parce qu'il s'était exilé à Malte pour payer moins d'impôts tu vois quoi.

[...]

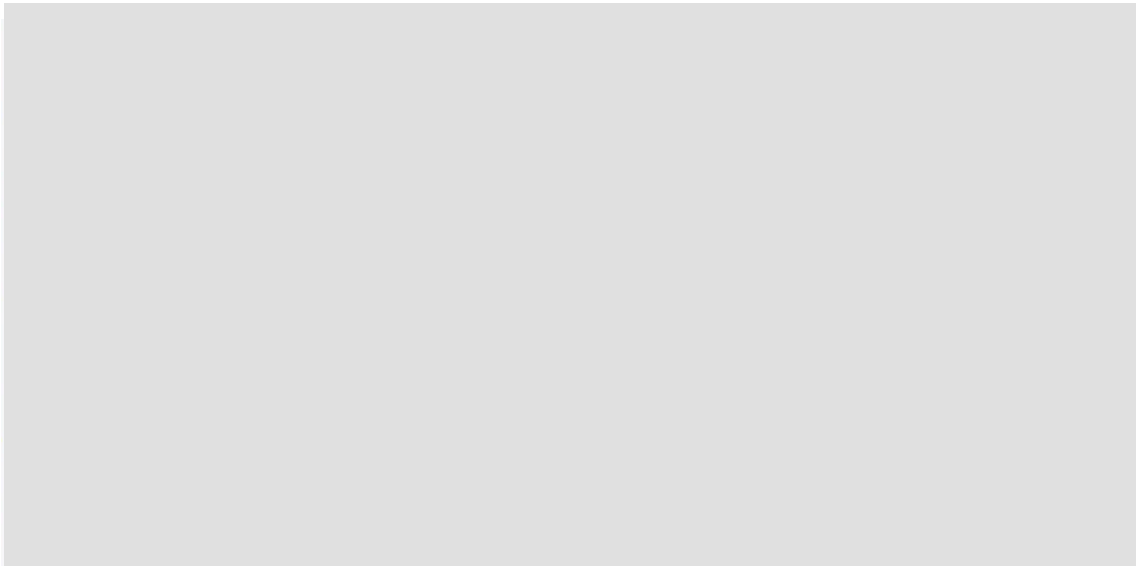
- Tu as indiqués que tu clipais des streams ? C'est quelles parties du stream généralement ?
Majoritairement les choses que je trouve très rigolotes, notamment je sais pas si tu as vu ce clip passer, un clip de la streameuse OPCrotte qui tombe de sa chaise parce qu'elle a peur a un moment sur un jeu. Ce genre de moments-là que je vais aller cliper ou alors des blagues vraiment drôles ou des moments ultra *skillés* dans les jeux » (Mathieu, 23 ans, étudiant)

c) *Extension communautaire de l'identité narrative individuelle*

L'identité narrative des communautés sur Twitch se construit au travers d'une collectivisation de celle des streamers. Autrement dit, les viewers de chaque chaîne s'identifient les uns les autres en reprenant dans leurs communications – en stream dans les chats ou hors-stream dans les salons de discussion Discord associés aux chaînes (Im.3) – les schèmes narratifs-identitaires de leur

streamer de référence. La temporalisation commune par le suivi collectif d'une même chaîne au fil du temps se double ainsi de la production d'un temps raconté collectif, dont le déictique est formé du personnage du streamer : la mémoire et l'anticipation du groupe s'élabore en référence à l'évolution du streamer au cours du temps, au travers du partage de ses streams passés et de ses objectifs futurs sur la plateforme. La refiguration du récit streamé se donne ainsi comme refiguration collective, au travers d'échanges conversationnels entretenant un récit communautaire fondé sur la reprise et l'extension collective du récit de soi du vidéaste. Jusqu'à leur nom, les communautés expriment cette logique de regroupement sous l'étendard d'une individualité numérique (les viewers du streamer Squeezie s'appellent les « *squeezos* », la communauté de BagheraJones la « BagheraJones Tribe » (Im.6) etc.).

Image 2 – Page de présentation des clips publiés par les viewers sur la page de BagheraJones

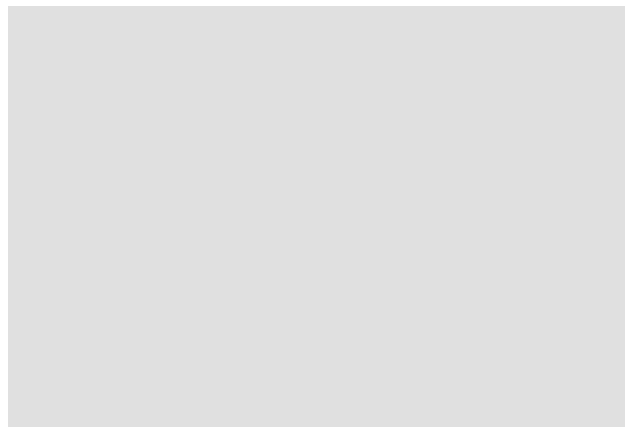


La construction de cette identité narrative communautaire personnalisée par la figure du streamer passe d'abord par la capture et la sauvegarde des moments les plus marquants des streams en direct en traces d'activité passée, que les viewers transforment en symboles d'appartenance et s'échangent en fonction du contexte discursif. Comme la production et la diffusion de *memes* viraux sur internet (Jost, 2022), les clips mis en ligne par les viewers (sur la page personnelle du streamer (Im.2), sur son Discord ou sous la forme de compilation sur YouTube) relèvent ainsi à la fois d'une réplique à l'identique d'un passage de stream et de la variation créatrice donnant aux viewers un rôle actif de définition de son sens. Comme des co-

producteurs de l'identité narrative numérique du vidéaste, les viewers sélectionnent d'eux-mêmes (ou suivant l'appel du streamer à cliquer un passage de son stream auxquels ils viennent d'assister) les moments à cliquer et leur donnent un titre. Ces clips forment alors – comme les « images conversationnelles » (Gunthert, 2014) – des « vidéos conversationnelles » matrices à discussions, participant du maintien de la mémoire des moments marquants des streams au fil du temps. Ils dotent la communauté d'un passé reconstruit, stabilisant la perception communautaire de l'identité narrative du streamer. Cette pratique ressemble en cela à « l'écriture en ligne de la mémoire de la Grande guerre » par des communautés d'historiens internautes amateurs passant par la « citation visuelle », qui consiste à « prendre en photo et recadrer un document » en lui donnant un titre (Beaudouin, 2019). 29% des enquêtés (majoritairement ceux se déclarant par ailleurs « tout à fait membre » d'une communauté) déclarent ainsi cliquer des passages de streams de leur vidéaste de référence.

Adjoints au partage d'une multitude hétérogène d'autres types de traces identifiant le streamer (de ses posts instagram (Im.3) à ses textes de sections « biographiques » de ses réseaux) et de citations de ses paroles (les viewers reprennent dans leurs échanges les blagues et les expressions propres au streamer – EE.8), les clips s'insèrent dans une écriture numérique de l'identité du vidéaste et de sa communauté « qui se nourrit d'archives, que ce soit des citations, des photographies ou des images de documents, et qui les met en scène (...) dans un réseau de relations » (Beaudouin, 2019). Le streaming est en somme le support narratif de fabrication de l'appartenance des viewers et de leur mémoire collective, qui « ne conserve pas le passé, mais le reconstruit, à l'aide des traces matérielles, des rites, des textes, des traditions qu'il a laissé, mais aussi à l'aide de données psychologiques et sociales récentes, c'est-à-dire avec le présent » (Halbwachs, 1994, p.221, cité par Beaudouin, 2019).

Image 3 – Capture du salon de discussion de la communauté de BagheraJones



La refiguration collective des streams au cours du temps est donc, comme la tradition chez Ricœur, une « transmission génératrice de sens (...), une opération qui ne se comprend que dialectiquement dans l'échange entre le passé interprété et le présent interprétant » (Ricœur, 1985, p.320). Ce n'est pas un passé mort, mais un passé toujours ouvert à la reprise créatrice de sens et appelant en permanence à de nouveaux événements. Les viewers interpellent les vidéastes en stream ou sur Discord en les enjoignant à rejouer à tel jeu marquant par exemple, les streamers peuvent rediffuser leurs anciens streams en se streamant en train de réagir à eux même tels qu'ils étaient dans le passé (Im.4), et l'accumulation de traces numériques participe de la diffusion de leur notoriété trans-plateformes (entre Twitch et YouTube notamment – Im.4). Tourné par-là également vers le futur, le récit communautaire intègre également les anticipations sur la chaîne du streamer : les viewers discutent des streams futurs comme autant de rendez-vous collectifs (via la référence au planning de l'activité de la chaîne mis à disposition du public et le partage des liens hypertextes renvoyant aux annonces du début imminent d'un nouveau stream sur d'autres réseaux comme Twitter – Im.5) et construisent une attente commune d'autres types d'événements communautaires comme les éventuelles rencontres IRL avec le streamer (lors de conférences par exemple) ou les séances de jeu avec celui-ci.

Image 4 – Capture d'un stream passé mis en ligne sur la chaîne YouTube d'Antoine Daniel, où le streamer « réagit à lui-même en train de réagir » à une conférence qu'il a donné en 2014

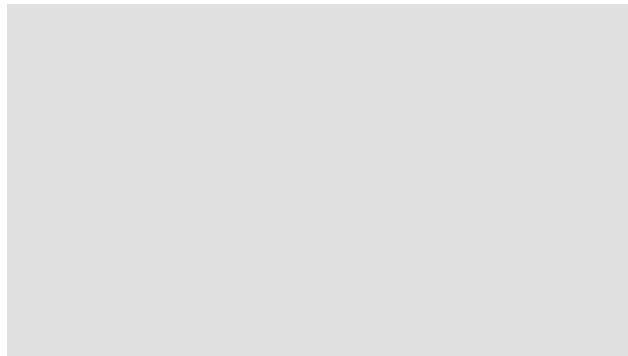
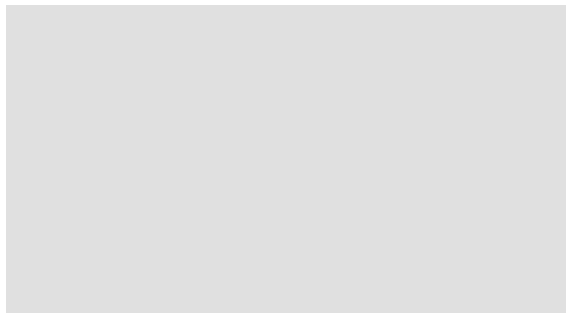


Image 5 – Extrait du fil d'actualité Twitter d'Altaïr, où celui-ci annonce ses streams à ses viewers



Les sociabilités connectées et les pratiques communautaires viennent entretenir une identité narrative partagée également au travers de l'utilisation et de la production d'émoticônes spécifiques. Les échanges discursifs entre les viewers sont médiatisés par l'identité du streamer mise en symboles communicatifs, entretenant le sentiment d'appartenance et le maintien de l'identité collective au cours du temps. Chaque chaîne dispose en effet d'émoticônes personnalisées par le streamer ou des membres actifs de sa communauté, reprenant les références culturelles et autres éléments issus du stream (une expression, une situation ou une blague particulière, comme la phrase « Be mou, be happy » de Joyless – EE.8) ou de la vie personnelle du vidéaste (la communauté de JoyLess dispose par exemple d'une émoticône à l'effigie du chat de la streameuse – EE.8). Elles reprennent également le visage du streamer exprimant différentes émotions, que les viewers postent dans les chats ou les discords pour exprimer leurs propres émotions. Collectivisées et personnalisées par la figure du streamer, les expressions affectives du public passent ainsi en partie par une *institutionnalisation du soi du vidéaste en langage*. Par ces émoticônes, les viewers réalisent en effet les fonctions langagières de communication et de signalement de leur personne particulière par un langage visuel propre à la communauté, dont les « mots » sont fait « d'identitèmes »¹³¹ (Boyer, 2017) renvoyant à l'identité du streamer lui-même. Aussi, comme tout langage, celui-ci « structure [l'] identité [de la communauté des viewers] en ce qu'elle [les] différencie de ceux qui parlent d'autres langues et en ce qu'il spécifie [leur] appartenance » (Lamizet, 2002, p.5-6) : les émoticônes permettent aux viewers du collectif de signaler leur appartenance et de se reconnaître entre eux y compris dans les chats des autres chaînes (EE.8).

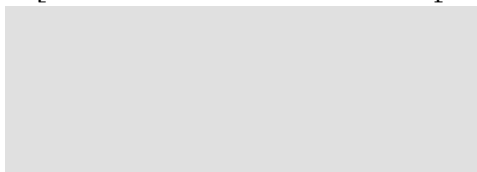
¹³¹ En sociolinguistique, les identitèmes désignent des mots ou des expressions qui produisent et contrôlent une identité collective dans les actes de dénominations. Sur les réseaux sociaux comme Facebook, ces identitèmes sont de « nature très variée (unités linguistiques, scripto-icôniques, audio-visuelles...) et interagissent les uns avec les autres pour représenter une sorte de *carte d'identité virtuelle*, que chaque usager confectionne lui-même en fonction de la manière dont il veut se présenter aux yeux des autres » (Moukrim, 2022). La spécificité des identitèmes sur Twitch est alors que, si d'ordinaire ce concept désigne la construction de communautés linguistiques *nationales* (Boyer, 2008), ceux-ci participent d'un lien social d'appartenance fondé sur le partage d'un personnage individuel collectivisé (on devrait donc comparer ce lien social davantage avec celui issu du partage d'icônes religieuses d'un même personnage (comme le Christ) que du partage d'identitèmes nationaux).

Extrait d'entretien 8 : « ce 'be mou be happy' ça a été la première démarcation de la communauté de Joyless »

- Du coup l'identité de la communauté c'est celle de la streameuse en fait ?

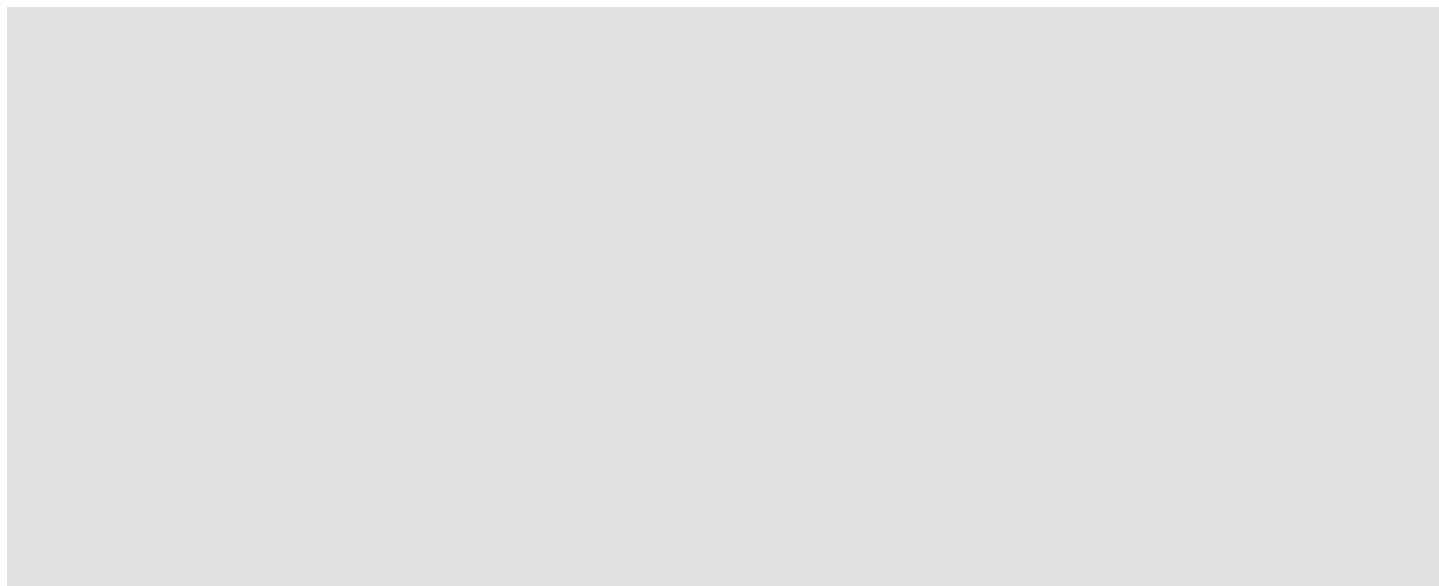
Ah oui bah oui, pour le coup clairement. Ba déjà y'a son chat [l'animal, et non le logiciel de messagerie] qui a un nombre d'émotes infini dans le discord, et tout le monde *spam* [poste en grande quantité] un peu ses emotes dans les chats et du coup quand on les voit on sait 'ah toi tu viens de là aussi'. Elle a aussi un style graphique de ses emotes qui est très marqué, et donc du coup on ne peut pas passer à côté quand on le voit ailleurs. Et il y a aussi un peu ce truc qui était à l'origine de sa création de communauté, qui est le... T'as peut-être vu là, je sais pas si tu fais partie de la communauté d'Horty ou pas, parce que pendant un temps Horty avait fait une vente d'un mug où y'avais un Pikachu et où y'avais marqué « be mou, be happy » dessus. Elle a fait une vente de *merch* [merchandising] là-dessus et en fait à la base ce 'be mou be happy' vient de chez Joy. Parce que c'est ce qu'elle a dit pendant qu'elle était en train de tatouer Avamind [une autre streameuse] parce que en fait pendant la séance de tatouage [en stream] elle était tendue, et Joy lui a dit de se détendre parce que plus la peau est détendue, plus ça rentre facilement l'encre dans la peau. Et donc elle dit 'be mou be happy' et ensuite il y a eu un emote de chez Horty qui est sortie, et ensuite il y a eu ce 'be mou be happy' qui a été rattaché malheureusement à la communauté d'Avamind alors que ça vient vraiment de chez Joy. Et ce 'be mou be happy' ça a été le premier... comment on dit, la première démarcation qu'il y a eue de la communauté de Joyless ça a été les personnes qui ont eu le 'be mou be happy'.

[Les émoticônes du chat et de l'expression en question :



(Robin, 24 ans, technicien son)

Images 6 – Emoticônes disponibles sur le stream et le discord de BagheraJones (gauche) et de MrChonks (droite)



3. Refiguration individuelle de la narrativité du social streamé

Effectuée à une échelle collective au travers de pratiques et de sociabilités communautaires, la refiguration des schèmes narratifs-identitaires des streamers est également à l'œuvre dans l'expérience individuelle des viewers particuliers. C'est à cette échelle de l'individu que les processus d'identification et d'engagement auprès des vidéastes donnent à voir toute leur finesse et leur complexité. La construction identitaire de soi par et pour d'autre que réalise le streaming est réceptionnée et refigurée de façon chaque fois spécifique à la biographie (notamment vidéoludique) et à la construction identitaire de chaque viewer. Pour aborder cette refiguration individuelle, je me concentre sur la réception du récit streamé en lui-même (je laisse pour l'instant de côté les pratiques individuelles des discords). En entretien, toute la difficulté de l'entreprise était alors de faire ressortir la logique unifiant le parcours biographique des viewers, leurs usages du jeu vidéo et de Twitch, leur construction narrative de soi et leur réception du streaming par identification. Je choisis de présenter trois portraits qui éclairent à leur manière une modalité particulière de la refiguration individuelle, tout en sachant qu'ils n'épuisent pas la variété du phénomène comme une typologie : ce sont des cas exemplaires dont les éléments se retrouvent à différents degrés et sous différentes formes chez l'ensemble des viewers.

a) Sofyan : la refiguration de la réussite mise en personnages

Sofyan vient d'une famille appartenant à la fraction inférieure des classes moyennes, son père de 53 ans est animateur en centre de loisirs et sa mère est conseillère d'éducation dans une faculté des métiers. Ses parents sont « plutôt à gauche » selon lui, sans que la politique n'ait été un sujet de conversation pendant son enfance. Après un baccalauréat scientifique obtenu pendant la crise du coronavirus et un parcours marqué par du harcèlement scolaire, il a effectué sa première année de licence de chimie à la fac et espère continuer dans cette voie jusqu'à travailler dans la recherche. Il habite encore chez ses parents, dans une ville moyenne de l'Essonne. A côté de Twitch et du jeu vidéo, il ne lit pas de romans, regarde quelques films et séries sur Netflix et s'investit surtout dans la lecture de mangas. Ses parents et lui-même ont toujours placé de grands espoirs dans sa réussite scolaire. Il engage un rapport ascétique à ses études, qu'il considère comme la condition de sa « réussite », érigée en style de vie : il dit de lui-même qu'il a des « objectifs élevés dans la vie », et déclare se distinguer en cela des personnes de son âge « alcooliques » ou qui « fument de la

drogue ». Il fait de la musculation et des compétitions de karaté dans l'objectif de « se dépasser toujours plus » et déclare en questionnaire qu'il est « tout à fait d'accord » avec la proposition « vous savez parfaitement qui vous êtes et ce que vous voulez faire de votre vie ». Cette construction personnelle et ces dispositions au développement personnel semblent lui venir notamment de sa période de harcèlement au collège et lycée : face à la violence sociale reçue de ses camarades, il s'est surinvesti dans les cours en fixant son système d'auto-identification distinctive des autres personnes de son âge autour des oppositions entre « l'immatunité » et la « maturité », entre les comportements qu'il considère « futiles » (les soirées alcoolisées notamment) et le travail pour s'élever socialement et entre la « médiocrité » et « l'ambition ». Twitch formait alors pendant cette période un tiers lieu de sociabilités entre le travail et la famille, dans lequel il retrouvait des personnes « comme lui » (c'est-à-dire implicitement, ici, différentes de ses camarades scolaires, « matures »).

« - Et au-delà des notes et des cours, ça s'est passé comment pour toi le collège et le lycée, avec tes camarades ?

Bah en fait au collège c'était une période très compliquée où j'ai vécu du harcèlement... Et voilà j'étais un peu le mouton noir, voilà entouré de pleins de personnes qui sont totalement différentes de moi. Twitch ça a permis de vraiment d'être dans une communauté où tout le monde se ressemble en fait. (...). C'était vraiment l'adolescence pure et dure, le rebellement, les soirées tout ça et moi j'étais quelqu'un de très calme et appliqué dans les études bah forcément je faisais tache. Je dirais beaucoup plus mature en fait. Et sur Twitch je partageais quelque chose que je partageais pas avec les autres personnes que je voyais tous les jours.

- Ils étaient plus vieux les gens sur Twitch ?

Oui voilà notamment oui. »

Sa pratique vidéoludique est alors elle aussi marquée par ces dispositions à la réussite et à l'auto-perfectionnement constant : il a une pratique intense (il jouait 70 heures par semaines durant les confinements et entre 35 et 40 heures en temps normal), complétionniste (il cherche à finir tous ses jeux à 100%, à obtenir tous les trophées et *farm* beaucoup dans les jeux) et compétitive du jeu vidéo. A rebours des paniques morales associant le jeu vidéo et les sociabilité connectées à un échec social, il n'oppose pas la réussite scolaire et la pratique vidéoludique intensive, au contraire. Il fait explicitement de son investissement dans Twitch et les jeux vidéo un moyen de construction de soi qui lui a permis d'affirmer sa construction identitaire distinctive ; un support dans ses objectifs de réussite qui permet de se « développer » en y trouvant un « nouveau monde à

l'extérieur de nous »¹³². La thématique de l'augmentation technologique du corps est quelque chose qui l'intéresse particulièrement dans les jeux et ses rapports aux avatars, qu'il s'agit de rendre de plus en plus puissant : l'avatar supporte une projection et une maîtrise symbolique de son propre rapport à lui-même, il joue à augmenter un autre comme soi-même, avec la même abnégation qu'il met dans ses études. Les jeux permettent l'accès à un monde ordonné, machine à production de sens de soi et de sa vie : ils lui fournissent des mondes dont le « Dieu c'est le développeur qui a créé ce monde, ces règles-là » qui « sont là depuis le début » et qui « ont une cohérence » comme il le dit lui-même.

« Mais est-ce que par rapport à ces objectifs scolaires élevés, des fois tu as pas de la culpabilité à passer beaucoup de temps sur les jeux vidéo et Twitch ?

Pas du tout pour moi les jeux vidéo et Twitch c'est un, c'est un...C'est extrêmement important j'ai pas honte de le dire. En fait ça m'a construit, ça a construit la personne que je suis et j'en suis tout à fait fier.

- Ça t'a construit tu dis ?

Oui très clairement et c'est aussi toute cette diversité qu'il y a où il y a toujours des jeux ou des streams qui sont intéressants, qui seront bien qui pourront aider à se développer. C'est toute cette diversité qui permet de se raccrocher à quelque chose, qui nous emporte, qui permet de passer outre, de s'enfermer dans un nouveau monde à l'extérieur de nous. (...) Ça aide énormément en fait dans la vie il y a pas de règles qui viennent directement ce que tu dois faire ou pas c'est nous qui les avons créées, alors que dans un jeu on pourrait définir que Dieu c'est le développeur c'est celui qui a créé le jeu, ce monde, ses règles et ses règles là elles sont là depuis le début elles ont une cohérence.

- Tu fais beaucoup du *level up* dans tes jeux ?

Oui totalement, bah j'aime beaucoup farmer pour des petites optimisations ça m'arrive par exemple sur Genshin de passer 12 heures à couper des arbres pour avoir du bois pour fabriquer des choses, ou juste sur Final Fantasy passer des heures et des heures à farmer juste pour level up. Voilà c'est ça c'est vraiment cette dimension où il faut travailler assez dur pour pouvoir bien monter, même si c'est des choses minimes. Après pour l'immersion, je joue beaucoup à des actions RPG, par exemple celui que j'aime beaucoup c'est *Deus Ex Mankind Divided*. Bah du coup c'est un FPS, ça m'aide énormément pour l'immersion et c'est un sujet que j'aime beaucoup les améliorations cybernétiques et tout en fait, la condition de l'humain.

Et tes parents quel regard ils ont sur ta pratique de jeu et de Twitch ?

Moi je leur ai dit directement, pour moi le jeu vidéo c'est vital pour moi, voilà. Si on les enlève bah forcément je pars un peu dans les extrêmes mais je pourrais commencer à consommer de la drogue à devenir alcoolique. Je leur ai fait comprendre que c'est quelque chose de très important pour moi

¹³² Notons qu'il déclare aussi un score de 10/10 à la sensation de liberté en jeu, le même que celui de sa sensation de liberté hors-jeu, et dispose d'un ordinateur gamer à 3 000 euros sur lequel il prend ses cours. Il temporalise également ses différentes périodes biographiques en référence à des jeux marquants (Pokémon pour son enfance, Final Fantasy XV pour son adolescence), qui ont en commun d'être des jeux structurés fortement par le trope narratif de l'accumulation.

que c'est quelque chose qui me fait du bien mentalement parlant et qui donc forcément me fait du bien physiquement aussi.

Et Twitch ça t'as aidé aussi du coup, pendant le harcèlement notamment ?

Oui bien sûr, oui je pense que sans Twitch, je serais pas la personne que je suis aujourd'hui. »

Il a une pratique intensive (70 heures hebdomadaires pendant les confinements et 40 heures hebdomadaires depuis) et solitaire de Twitch : s'il déclare se sentir proche d'une communauté, il ne poste pas dans les chats et ne joue pas avec d'autres viewers rencontrés sur Twitch. Ses usages de la plateforme et les relations qu'il engage vis-à-vis des streamers qu'il suit particulièrement participent alors de sa construction identitaire en fournissant des personnages modèles de réussite et porteurs de valeurs auxquels il s'identifie. Il indique ne pas apprécier les chaînes des streamers qu'il juge « immatures » et utilise une image du personnage du manga « One punch man » comme photo de profil sur les discords des chaînes : il s'identifie à ce personnage connu pour son abnégation aux entraînements pour devenir de plus en plus puissant et prend son image pour signaler son identité sur la plateforme.

Il suit une dizaine de chaînes mais est abonné et particulièrement impliqué auprès de Crocodile et de Sardoche, deux streamers qui, comme lui, ont fait des études scientifiques, diffusent des parties de jeux de la forme Stream Performance et prônent le travail acharné pour se dépasser. Dur avec lui-même lors de ses streams, Sardoche est ainsi connu pour réagir avec énervement à ses propres mauvaises performances dans le jeu tout en défendant des valeurs étiquetées à droite comme le mérite ou la liberté d'entreprendre. Il s'engage régulièrement dans des défis demandant beaucoup d'entraînement (terminer Elden Ring sans prendre un seul coup par exemple), utilise souvent un langage technique ou conceptuel (il lui arrive de parler de ses études d'ingénieur et a une approche scientifique de ses performances sur les jeux, au moyen de tableaux statistiques présentés en stream notamment) et réagit en exprimant toute sa joie face à la réussite et sa frustration face à l'échec. Ses manières de penser, d'agir et de réagir configurées en stream sont ainsi très « inspirantes » pour Sofyan, sans qu'il ne les perçoive pour autant comme marquées politiquement (à la différence de Robin comme dans le cas précédemment évoqué).

« - Je vois que ta photo de profil discord c'est One punch man, c'est un personnage qui est important pour toi ? Il t'inspire quelque chose ?

C'est un manga que j'adore énormément, vraiment je l'aime trop. C'était un manga qui s'est démarqué par le fait qu'un super-héros puisse tuer des monstres en un seul coup de poing et tout, et ouais ensuite l'histoire qui l'a créé derrière.

- Tu t'identifies à lui ?

Ben je dirais, un peu. Dans le côté psychologique c'est quand même quelqu'un qui reste tout seul dans son coin et qui n'hésite pas à se donner pour la société et aussi c'est mon cas. Certes je suis, de par mes pensées, mes hobbies, je suis un petit peu à l'extérieur de ce qui pourrait être la majorité. Pourtant je suis pour que la société aille bien.

- Est-ce que tu entretiens aussi les mêmes rapports que lui avec tout ce que tu fais, genre tu es perfectionniste aussi ?

Ah oui totalement. Pour moi l'entraînement, le but c'est vraiment de pousser ses limites, voir où est-ce que je peux aller, essayer de dépasser ça. Le problème c'est que les limites à moi bah c'est les limites physiques de mon corps je pourrai jamais les dépasser. Et après oui dans le travail ou l'école il y a ça aussi, c'est vraiment une mentalité que j'ai apportée dans la vie de tous les jours.

- Tu as le même rapport avec Sardоче et Crocodile qu'avec One punch man ?

Il y a un peu de ça parce que c'est des streamers ils ont pas peur de parler, de se montrer aux yeux du monde, c'est inspirant. Ils sont toujours en recherche de meilleur, ils donnent tout dans ce qu'ils font, il y a toujours un certain dépassement, une certaine évolution. En fait c'est ça ce sont des personnages qui sont inspirants, qui te conseillent indirectement par leur comportement, comment ils streament tout ça. Voilà par rapport à ceux qui réagissent dans le chat ou comment ils racontent leur vie, un peu ce qu'ils ont vécu, comment il agissent et tout.

- Ils ont le même avis politique que toi tu penses ?

Ouai non pour moi la politique c'est totalement séparé de Twitch. J'aime beaucoup regarder les *reviews* de débats de Sardоче mais je regarde vraiment pour ses réactions plus que pour le contenu, je m'en fiche de son avis ou autre.

- Et ça t'a aidé du coup pour te construire ?

Oh bien sûr oui. Twitch ça fait partie du développement de la personne que je suis. Oui vraiment bah ça a permis de me développer culturellement parlant et aussi en tant que personne. Parce que bah c'est vrai que très souvent on oublie que certes on est juste un viewer, on peut interagir avec la personne, on a pas d'autres pouvoirs qui nous soient accordés. C'est juste en fait se rendre compte de ça : que même si on est un viewer, on est une personne à part entière mais dans notre monde à nous aussi, pas dans le monde de Twitch. »

Il caractérise alors de lui-même leurs streams « d'histoires » qu'il suit au fil des jours : Twitch fournit quotidiennement des nouveaux « chapitres » à la chaîne de Sardоче et de Crocodile, qui lui permettent de suivre leur personnage et de s'identifier à eux sur le temps très long, assurant un maintien de soi au cours du temps. A la différence d'un héros de roman d'apprentissage qui a la même durée de vie que la lecture de l'histoire qui l'enserme, les streamers sont des personnages vivants, qui se renouvellent constamment en faisant émerger leur propre histoire et évoluent sur la plateforme au cours du temps. Sofyan ne fait ainsi pas que réceptionner et s'identifier au récit de soi streamé proprement dit, mais aussi au récit de chaîne de ses vidéastes : comme il le dit lui-

même, « le streamer crée sa propre histoire sur la plateforme et c'est ça que je suis aussi ». Dès lors, son cas permet de mieux comprendre l'étrange corrélation mise en évidence statistiquement entre la trajectoire sociale des viewers et leur préférence pour des chaînes à la trajectoire semblable (ascendante ou descendante) sur la plateforme. Aspirant à une ascension sociale par le travail et l'école, Sofyan a tendance à préférer les streamers à « success story » et, au contraire, à délaïsser les streamers qui stagnent ou perdent des viewers au fil du temps. L'« histoire sur la plateforme » de ces derniers est moins engageante pour les viewers qui, comme Sofyan, consomment aussi la mise en personnage de la réussite sur Twitch.

« - Tu regardes Twitch tous les jours du coup est-ce que c'est important de garder cette continuité avec Sardoche et Crocodile pour t'impliquer ?

Oui totalement. Ça aide énormément. Le fait d'avoir cette répétition bah ça permet de garder une suite dans l'histoire de son parcours sur Twitch. Voilà par exemple s'il fait un *let's play* sur plusieurs jours bah on aura l'histoire complète. Si par exemple il y a un *drama* [événement impliquant le streamer, un « *bad buzz* »] qui se passe et ben on pourra le voir réagir, on pourra comprendre.

- Tu as utilisé l'expression 'histoire', les streams ils forment une histoire ?

Bah oui c'est ça. C'est ça en fait le streamer crée sa propre histoire sur la plateforme et c'est ça que je suis aussi. Par exemple je reprends l'exemple de Shisheyu que j'ai découvert quand il faisait le tournoi Isaac [un jeu] de DFG [un streamer] et c'est là où je l'ai découvert, où le jeu m'intéressait un peu et vu qu'il était fort au jeu bah ça permettait quand même de pouvoir bien suivre et c'est ce qui m'a poussé en fait dans le fait de le regarder actuellement. En fait je dirais que l'histoire c'est pas chaque stream, je dirais plutôt que chaque stream c'est un chapitre.

- Est-ce que il y a des genre de climax dans cette histoire ?

Ouais bien sûr en fait. En fait les climax viendraient vraiment des... En fait en prenant l'histoire générale d'un streamer. Voilà on peut prendre l'exemple de Kamet0 [qu'il suit aussi régulièrement] qui a commencé sur LoL, qui a commencé sa courbe un petit peu vite fait ; après il a rejoint Eclipsia, il a un petit peu stagné en sinusoïde ; après il a quitté Eclipsia il a commencé tout seul ; après il a créé la Kameto Corp ; après il a créé le géant qu'est la Karmin Corp et là ça a totalement explosé en fait. C'est une success-story un peu et c'est ça qui est incroyable avec bah on peut prendre l'exemple de Kameto mais aussi de ZeratoR ou de Domingo, qui ont créé des choses énormes en fait pour le *Twitch game* français et même quasiment mondial (...).

- Mais du coup quand le streamer il a pas cette success story, genre qu'il perd beaucoup d'abonnés, qu'il est pas au top, tu les suis moins ? Par exemple Sardoche tu as dit qu'à un moment t'avais arrêté de le suivre, c'était pendant un moment comme ça ?

Ouai un peu parce que moi j'arrive pas à ressentir son mal-être, et c'est pas ça que je cherchais sur Twitch. Et donc j'ai juste arrêté de le suivre et je suis allé voir quelqu'un d'autre. »

b) Lays, la refiguration par la mise en personnage de soi comme modérateur

Le témoignage de Lays permet d'éclairer la façon dont le statut de modérateur auprès d'un streamer peut participer lui-aussi d'une construction identitaire, au-delà de la seule réception par visionnage des streams. Ici, ce sont alors moins les schèmes narratifs caractérisant le personnage du streamer qui sont refigurés (comme dans le cas de Sofyan), mais davantage ceux du personnage du viewer lui-même mis en récit par sa participation au streaming : le statut de modérateur permet à Lays d'être mis en personnage par le streamer au sein d'une communauté, et d'ainsi faire sens de lui-même dans l'espace virtuel de la plateforme et son prolongement hors écran. Sur la chaîne, il dispose d'une identité de personnage secondaire, partageant certaines caractéristiques de celle du streamer, et renvoyant aux variations imaginatives par lesquelles il fait sens de lui-même et de ses rapports aux autres malgré des conditions matérielles d'existence précaires. Son cas illustre alors comment le streaming s'appuie sur cette capacité herméneutique à construire un sens de soi qu'ont les individus y compris les plus défavorisés, non sur le mode de la « nécessité faite vertu » bourdieusienne mais du dépassement imaginatif des contraintes sociales et matérielles.

Lays est fils de parents tous deux ouvriers. Après son BTS, il a connu des difficultés d'insertion sur le marché du travail, ayant enchaîné des contrats en intérim, notamment comme aide à domicile. A 32 ans, il est chômeur de longue durée et vit dans le domicile de sa mère qu'il n'a jamais quitté. Ses pratiques culturelles se limitent aux jeux vidéo et à Twitch (et YouTube), auxquels il consacre respectivement environ 20 heures et 35 heures hebdomadaires (confinements ou non), principalement l'après-midi et tard dans la nuit (il se couche à 4 heures du matin et se lève vers midi) : il ne fait pas de soirées entre amis, ne pratique pas de sport ou d'instrument, ne fréquente pas les musées, ne fait pas d'autres sorties culturelles, ne lit pas de livres et ne regarde pas de films. Il écrit cependant des fictions pour lui-même, basée sur des tropes narratifs et des univers d'Heroic Fantasy qu'il retrouve dans ses jeux. En dehors de Twitch, il n'a que très peu de relations sociales, y compris avec sa mère avec qui il vit dans le même appartement sans manger avec elle : il participe de temps à autres à des réunions familiales avec sa « grande famille » d'origine immigrée et parle par SMS avec une amie avec qui il se sent suffisamment proche pour lui partager ses fictions. Contrairement à Sofyan, il perçoit l'espace des possibles de sa vie future comme très restreint et déclare en questionnaire être tout à fait en désaccord avec la proposition « vous savez parfaitement qui vous êtes et ce que vous voulez faire de votre vie ». Il n'y indique cependant pas ressentir de

« solitude », « d'angoisse », « d'absence de sens » ou de sensation que « les journées se ressemblent » : en faisant référence à sa situation personnelle quasi inchangée par la crise du coronavirus, il est emblématique de la tendance des viewers à défendre en entretien un mode de vie sans contacts dont participe Twitch, non en termes de manques mais au contraire comme étant « suffisant ».

«- Pour terminer, tu aurais quelque chose à ajouter pour aider à comprendre la place de Twitch et des jeux vidéo dans ta vie pendant le covid ?

Nan bah ce que je dis parfois aux autres gens de la communauté, que ma vie pendant le covid n'a pas vraiment changé parce que la façon dont je vis, la distanciation, ne pas sortir tout ça, je vis comme ça depuis longtemps donc j'ai pas vu de grands changements dans ma vie. Du coup ça m'a pas vraiment impacté contrairement à d'autres gens. Donc pour moi j'ai pas eu un énorme impact plus que les autres psychologique, affectif ou social. Twitch, le discord, ça me suffit comme relations sociales, j'ai pas vraiment ressenti de manque quoi. »

Sa pratique du jeu vidéo est continue et intensive, mais repose beaucoup moins sur la compétition, la complétion ou la quête de performances comme celle de Sofyan par exemple. Il joue surtout à des jeux qui lui permettent de « vivre des aventures » et d'incarner des personnages auxquels il s'identifie. Comme au travers des textes qu'il écrit, il construit des « petit monde à [lui] » et dépose dans ses personnages des « parts de sa personnalité », par lesquels il exprime un renversement de ses conditions objectives d'existence et se raconte en train d'avoir des relations sociales avec des êtres de fiction. Dans les récits de ses jeux et de ses écrits, il est parfaitement inséré dans leur monde social et choisit d'incarner « les bons » qui « aident tout le monde », des valeurs de *care* renvoyant à ses expérience d'aide à domicile, transposées, configurées et refigurées narrativement au moyen de facultés imaginatives. Dans ses univers narratifs, il est « pote avec tout le monde » : sa créativité ludique et narrative maintient à distance l'isolement social et, même si elle ne sont pas destinées à être exposées aux yeux des autres, ses productions témoignent d'une construction sociale de soi possible même en l'absence de liens effectifs avec des êtres de chair et de sang. Ces capacités de mise en récit de soi sont ainsi irréductibles à une transposition mécanique dans l'ordre subjectif du contexte matériel immédiatement présent et à la nécessité d'une médiation par des formes culturelles légitimes¹³³.

¹³³ Ces capacités constituent alors précisément l'autre grande force humaine de transformation de soi et du réel – parallèle au travail marxien – que la thèse cherche à montrer comme captée, monétisée, exploitée et, finalement, aliénée par le capitalisme digital dont relève le streaming.

Bien qu'il soit au chômage, Lays s'est abonné et donne régulièrement sur Twitch (de 100 à 200 euros annuels), notamment à un streamer (Rivière) qu'il suit depuis 6 ans. Il est très impliqué sur sa chaîne, y effectuant un « travail gratuit » (Simonet, 2018) de modération « pour donner un coup de main » et est présent du début à la fin des streams. Il en clippe des passages en les partageant aux autres membre de la chaîne. Rivière est lui-même un ancien viewer, devenu un « petit » streamer (il n'a que 5 viewers en direct en moyenne) qui « a un peu le même type de vie » que Lays selon ce dernier. La communauté de sa chaîne rassemble une vingtaine d'individus, avec lesquels Lays discute chaque jours sur le discord (surtout en soirée et la nuit), principalement de jeux vidéo. Il déclare s'abonner pour obtenir les « badges » et « emotes » réservés aux abonnés, qui permettent de se signaler en haut de la hiérarchie statutaire de la chaîne lors de la participation au chat : Lays apparaît comme faisant partie de la « garde rapprochée » du streamer, est régulièrement mentionné au sein de ses streams et son activité de modération est elle-même mise en récit au sein du stream. La délégation du pouvoir social de contrôle sur le stream que lui accorde le streamer le dote d'un statut social reconnu, le faisant apparaître dans les échanges sur discord et dans les streams comme un personnage, à l'identité semblable à celle qu'il se donne dans ses jeux et ses fictions. Son engagement sur Twitch lui permet ainsi de prolonger sa construction identitaire narrative en étant racontée par le streamer et les autres viewers de la communauté, qui le caractérisent comme étant « le modérateur sympa, qui parle avec tout le monde, qui réagit dans le chat et qui aide les gens ». Twitch lui permet d'être comme le « paladin » aimé de tous de ses fictions, non sur le mode de l'illusion subjective d'un Don Quichotte, mais en étant raconté par un dispositif et une communauté narratifs en ligne : même pour le cas des viewers (à un degré cependant moindre que pour celui des streamers), le streaming est ainsi une pratique collective qui prolonge la mise en personnages des individus, et concrétise socialement ces personnages.

«- Durant tes journées, tu fais quoi quand tu n'es pas sur Twitch ?

Pendant cette coupure bah soit je joue à mes jeux hors ligne, soit je me met à écrire des fictions pour moi-même.

- Ça fait longtemps que tu écris des fictions comme ça ?

Depuis au moins une dizaine d'années, dix, quinze ans.

- Et c'est quoi ces fictions, si tu peux me le dire ?

Je suis surtout fan de RPG, d'Heroic Fantasy, je suis à fond là-dedans. Et aussi de la science-fiction parfois.

- Et tu partages ces fictions-là ?

Souvent je garde pour moi et parfois je partage avec une amie. Mais souvent c'est juste pour exprimer... pour exprimer comme j'ai pas mal d'imagination parfois, je me met à les écrire comme ça.

- Est-ce que quand tu écris une fiction, ça t'arrive de reprendre les personnages que tu joues dans les jeux ?

En général, mes avatars je pense que c'est des petites parts de moi-même. Je joue en me disant que c'est moi qui est à sa place, mais c'est pas vraiment moi... C'est comme les fictions que j'écris, il y a toujours un ou deux personnages qui s'inspirent de moi-même. Qui s'inspirent, qui s'inspirent de petites parts de ma personnalité. Que ce soit physiquement ou au niveau de la personnalité. C'est ce que j'ai remarqué quand j'écris parfois.

- Est-ce que par hasard, et c'est absolument pas obligé c'est comme tu le sens, tu serais partant pour m'envoyer une de tes fictions ou ça te gêne et tu préfères les garder ?

Heu les fictions que j'ai, nan je pense que ça va me gêner... Et je sais pas, la dernière fiction que j'ai fait c'est un petit monde à moi-même... Comme pour les RPGs quand on construit son univers, j'ai fait quelque chose de similaire.

- Nan mais si c'est gênant il y a pas de souci, c'était juste pour voir qu'est-ce qu'il se passe, c'est qui ce personnage, qu'est-ce qu'il fait : peut-être tu peux me raconter un peu là ?

Je pense que je peux donner des exemples. Quand je joue à des jeux et qu'il y a des alignements de bien ou mal, souvent j'ai du mal à jouer des personnages méchants. Du coup je joue souvent les bons, en aidant. Donc j'aide les PNJs [Personnages Non Joueurs] dans le jeu, j'aide tout le monde. Et quand il faut incarner le méchant, je pense que j'ai un peu plus de mal, sauf si je me dit c'est pas vraiment... Entre guillemets 'les vrais rôles', je les fais souvent en jouant le bon personnage quoi.

- Généralement, c'est des personnages héroïques, qui font des grandes choses, ou ça peut être quelqu'un de lambda dans l'univers du jeu ?

Je peux donner deux exemples de jeux par exemple. Le premier c'est *Never Winter Night* où c'est bah Donjons et Dragons où je joue le 'loyal bon' en fait. J'aide tout le monde, je suis une sorte de paladin. Et le deuxième c'est *My time at portia*, où le personnage c'est un fermier quoi, mais il aide tout le monde, il est pote avec tout le monde quoi (rires).

- Ça ressemble à toi quand tu fais modérateur un peu ?

Oui je pense que ça a un lien avec ma façon de vouloir, tu sais, aider des gens, ou donner un coup de main. Je pense qu'il a un lien avec la personne que je suis sur discord et Twitch.

- Le streamer et les autres ils te renvoient cette image de toi aussi ?

Bah oui plutôt je dirais. Ryvière il me remercie souvent pour ce que je fais, les gens savent qui je suis dans la communauté, pendant le stream ou sur discord je suis un peu le modérateur sympa, celui qui parle avec tout le monde, qui réagit dans le chat et qui aide les gens. »

d) Yohan : omnivorité culturelle et refiguration difficile

Enfin, le cas de Yohan rend compte d'une autre dimension des conditions sociales de l'engagement auprès d'un streamer par identification et de la refiguration de la narrativité issue du streaming par le public. Loin de se faire sur un terrain vierge, la réception du streaming s'effectue par la mobilisation des propres schèmes identitaires des viewers, qui peuvent ainsi s'identifier aux vidéastes avec qui ils sont en situation d'homogénéité sociale : lorsque, suite à une trajectoire sociale génératrice de profonds clivages dispositionnels, les viewers ont des difficultés à définir leur propre identité, ils peinent à se reconnaître dans la figure des streamers de la plateforme et à s'impliquer sur leur chaîne.

Yohan est d'origine populaire, son père est ouvrier et sa mère employée. Préparateur-cariste depuis 8 ans, il a 30 ans lors de l'enquête et vient d'accéder à la propriété par un emprunt à la banque. Sa trajectoire scolaire fut chaotique : il se décrit comme ayant été « le cancre de la classe, celui qui fait rire la galerie » et qui a fini par « se prendre le mur à la fin du lycée ». Il a redoublé son année de terminale, a changé d'établissement pour aller dans une institution privée où il obtient un baccalauréat professionnel. Au sein de ce lycée, il ne se fait que « très peu d'amis » et poursuit en études supérieures. Dans ce nouvel environnement, il est confronté à une population urbaine et plus favorisée que celle de sa petite ville d'origine. Il passe ainsi quelques années à Strasbourg en s'inscrivant en fac d'histoire et de langues « pour devenir guide touristique ». Il y découvre notamment le théâtre et l'opéra, qu'il continue de fréquenter régulièrement (plusieurs fois par ans) et se met à développer une « soif de curiosité insatiable ». A la fac, il « participe à plus de cours où [il] n'était pas inscrit qu'à des cours où [il] était inscrit » : « ça pouvait être en droit, en géographie, en mathématiques, c'est à partir de là que j'ai commencé à chercher toujours de nouvelles choses intéressantes ». Il développe une omnivorité culturelle qu'il a conservée jusqu'ici : « mangas, animes, films, musique, c'est un peu ma passion quoi, autant que lire des livres, aller voir des pièces de théâtre, enfin j'aime vraiment tout quoi ». Il se met alors aussi à se poser « beaucoup de questions sur [lui] même et le monde en général », sur « le sens de la vie », un questionnement permanent qui le poursuit encore et lui « pourrit la vie ». Cette dispersion scolaire et un manque de moyens financiers finissent par lui faire abandonner ses études et par le faire rentrer dans sa région natale, où il trouve rapidement un emploi de manutentionnaire. Il rentre alors dans une phase de deux ans de « dépression sévère ».

C'est pendant cette période qu'il découvre Twitch et redécouvre les jeux vidéo, qui l'aident face à sa dépression, notamment en lui offrant une source de continuité biographique malgré une trajectoire sociale décousue. Il a en effet pratiqué le jeu vidéo durant toute sa scolarité d'avant son déménagement à Strasbourg et rejoue alors à des jeux de son enfance, y compris avec ses amis qu'il connaissait « depuis la maternelle ». En questionnaire, il déclare être « tout à fait en désaccord » avec la proposition « vous savez parfaitement qui vous êtes et ce que vous voulez faire de votre vie ». Il signale un score de sensation de liberté en jeu de 5 et hors-jeu de 2 et affirme souvent utiliser le jeu vidéo et Twitch pour « calmer des angoisses ».

« (...) Pour moi le jeu vidéo il m'a pas aidé à faire face au travail, il m'a aidé face à la vie en général quoi. En général, quand encore aujourd'hui, quand je me sens pas bien j'allume le PC j'allume ma console et je joue à un jeu [avec un stream en fond] quoi, c'est vraiment une soupape.

- Tu pourrais détailler un peu ce qui fait que ça te fait du bien dans ces moments-là ?

Bah je vais être un peu personnel, quand j'ai fait ma dépression pendant 2 ans, je me suis complètement coupé du monde pendant ces deux ans. Je parlais absolument à personne et le jeu vidéo c'est tout ce qui, tout ce qui me restait dans ma vie quoi. Et le jeu vidéo si il y avait pas... c'est peut-être un peu extrême mais si j'avais pas le jeu vidéo je pense que je me serais foutu en l'air quoi. Je suis peut-être un petit peu extrême, mais ça m'a vraiment aidé à surmonter ça. C'était les seuls moments où je déprimais pas en fait, où j'étais concentré sur autre chose, à fond dedans quoi. (...) Pendant ma dépression je me suis remis à jouer à des jeux NES [sa première console], ça m'a vraiment rappelé mon enfance et ça me rappelait les moments où j'allais bien en fait, ça m'a aidé psychologiquement à tenir le coup. »

Sa pratique du jeu vidéo et de Twitch est critiquée par sa famille : « mes parents détestent ça, mon frère déteste ça, je suis un peu l'ovni dans ma famille de ce côté-là (...) pour eux c'est quelque chose de réservé aux enfants, et « il est temps que je devienne un adulte' quoi ». Ils ne comprennent pas non plus son goût pour le théâtre et l'opéra. D'une façon générale, il déclare qu'« il y a beaucoup de choses que j'adore et que eux n'aiment pas et vice versa », et que sa famille et lui sont « complètement aux antipodes ». Parmi les viewers interrogés en entretien, ses usages vidéoludiques sont les plus éclectiques : il joue autant « pour le challenge » et « la compétition » que pour le « côté créativité » et « l'immersion dans un univers » ; autant à des jeux « grosse production » et des « petits jeux indés artistiques » ; autant à des longues parties de jeu « en solo » qu'à des jeux « en multijoueur » avec des amis du IRL ou rencontrés sur Twitch. Il valorise aussi le jeu vidéo à la fois comme pratique ludique et comme culture, matrice à conversation qui lui permet de découvrir de nouveaux points de vues : « moi quelqu'un qui joue au même jeu que moi je pourrais en parler pendant des heures et partager les ressentis qu'on a eu chacun de son côté (...) c'est ça que j'adore dans le jeu vidéo, chacun aura une façon de le prendre différemment, une façon de faire différente et c'est ça que je trouve passionnant quoi ».

Ses usages de Twitch sont alors eux-aussi marqués par son omnivorité culturelle et sa quête de « découvrir toujours plus de nouvelles choses » : il suit régulièrement plus d'une dizaine de streamers, appartenant aux quatre coins du réseau de Twitch et streamant sur tous les types de jeux ou de contenus. Via la plateforme, qu'il consulte une vingtaine d'heures par semaine hors confinement et sur laquelle il participe aux chats « de temps en temps », il « consomme des streams très variés », « même s'il n'est pas d'accord avec le streamer » : des streams eSportifs

ou de jeux culturels, d'hommes ou de femmes de tous âges, des streams politiques (que le streamer soit explicitement de gauche et féministe comme Nat_Ali ou implicitement de droite et masculiniste comme Manuel Ferrara, un acteur pornographique prodiguant notamment des « conseils de drague » à ses viewers), des streams de dessin ou de musique etc... Dans les chats et les discords, il discute à la fois de jeu vidéo, de « politique », de « problèmes personnels au travail » ou de « problèmes psychologiques ». Malgré le suivi quotidien et au temps long de toute ces chaînes, il ne se sent membre d'aucune communauté ni impliqué affectivement auprès d'un streamer. Il n'accorde aucune importance à la taille ou à la croissance d'une chaîne. Il ne se « reconnaît dans aucun [des vidéastes] en particulier », les trouve d'une façon générale « tous authentiques » et accorde moins d'importance à leur « façon de jouer, de parler ou même [à leur] personnalité » qu'au contenu de « ce qu'ils disent ». Il n'effectue ses dons importants (de 500 à 1000 euros annuels) principalement lors des événements caritatifs comme le Zevent et à aucun streamer en particulier. Le cas de Yohan tend en somme à montrer la reconduction des effets identitaires d'un clivage dispositionnel sur la possibilité d'une implication par identification auprès d'un vidéaste : la cohérence et la stabilité de l'ipséité des streamers telle qu'exprimée par leur mise en récit streamé suppose un certain degré de cohérence et de stabilité de celle des viewers pour rendre effective son efficacité. Lorsque, sous l'effet d'une trajectoire spécifique, s'identifier soi-même est malaisé et source d'angoisses, s'identifier dans l'autre devient également difficile.

Conclusion du chapitre 6

La sociologisation du modèle ricœurrien de la mimésis a permis de réarticuler au sein d'un même mouvement et d'une façon originale les phénomènes de construction médiatique de soi sur internet, de réception de celle-ci, des liens sociaux numériques qui s'établissent par cette rencontre et du partage de caractéristiques sociodémographiques lui étant sous-jacent. Partageant avec leurs viewers un fond socialisé commun *préfiguré narrativement*, les streamers *configurent* en autonarration streamée cette narrativité du social partagé qui est alors *refigurée* par les viewers dans leurs constructions identitaires individuelles ou collectives.

Loin de n'être que l'affaire de technologies ou d'un travail conscient de construction de communautés, le lien social streamé s'établit ainsi au travers de l'activité vivante de constitution des identités narratives en ligne, tout en reposant sur la reprise et la transformation symbolique de l'homogénéité sociale qui lui préexiste, depuis le hors écran et en amont de toute forme d'interactions effectives. Ce modèle invite en somme à voir le streaming comme un processus, numérique et socialement située, de socialisation du récit de soi.

Chapitre 7

Un mode de valorisation par autonarration

« L'argent n'est qu'une fiction. » - Aristote, *La Politique*

Après avoir étudié la construction narrative de soi par streaming et sa socialisation, je peux maintenant en venir à son économicisation. Il s'agit de mener l'exploration empirique de l'économie du streaming (I), avant de poser l'armature théorique générale qui me permet de faire sens de cette dernière comme participant d'un capitalisme autonarratif, en rupture avec le capitalisme industriel marchand (qu'il soit numérique ou non) (II). Ce passage correspond alors en partie à celui d'une sociologie économique, centrée principalement sur l'analyse de la monnaie et de ses transferts sur Twitch, à une théorie de la valeur, faisant sens des mêmes phénomènes mais par une discussion de l'analyse marxienne des catégories fondamentales du capitalisme (travail, marchandise, valeur) et des théories contemporaines sur l'économie numérique.

I. Un dispositif de monétisation plateformisée de la mise en récit de soi

L'engagement social que produit la mise en récit de soi streamée prend également une forme économique, faisant du streaming un dispositif d'autonarrations *monétisées*. Par le streaming, les streamers économicisent leur identité numérique et convertissent en revenus les effets propres à la narrativité découlant de leur mise en stream. Après avoir dégagé le principe de cette monétisation et montré en quoi elle n'est pas réductible à la monétisation d'un travail (1), j'expose son déroulement empirique, en tant que mise en valeur du pouvoir social dont sont dotés les streamers en tant que narrateurs (2). Après cela, j'en viens à l'exploitation de cette activité autonarrative que réalise la plateforme (3), avant d'étudier la reconduction économique des différences sociales des manières de se raconter et de jouer qu'opère ce mode de valorisation par autonarration (4).

I. Streaming et économicisation *narrative* des identités narratives

a) *L'économie de Twitch : marché, travail et au-delà*

L'auto-expressivité sur internet n'est d'ordinaire pas valorisée sur un mode autonarratif mais sur

un mode marchand. A la manière d'autres « influenceurs » comme les « instagramers » notamment (Godefroy, 2021), les streamers économicisent ainsi en partie leur activité identitaire en en faisant une vitrine de campagnes promotionnelles pour des entreprises tierces (typiquement des éditeurs de jeux vidéo). Twitch est donc en partie une plateforme d'auto-publication « comme les autres » d'un point de vue économique : elle met en relation des annonceurs avec des viewers-consommateurs potentiels par l'intermédiaire d'une « mise au travail » promotionnelle de ses « créateurs de contenus ». La construction numérique de soi est en ce cas l'objet d'une « marchandisation » brouillant les frontières du travail et du loisir sur internet (Jourdain & Naulin, 2019 ; Godefroy, 2021). Dans ce cadre, l'économicisation de soi se réalise selon des rapports sociaux marchands, c'est-à-dire ceux faisant du stream un *service*, des streamers des *travailleurs*, des annonceurs des *clients*, des viewers des *consommateurs* et de la plateforme un *intermédiaire de marché*.

Les règles comptables de cette économie *marchande* du streaming éclairent son fonctionnement comme reposant sur une conversion économique d'un « capital communautaire » constitué des viewers fidélisés par les streamers comme travailleurs (Cocq, 2018). Le calcul de la rémunération pour les « *sponso*s » (terme indigène désignant les campagnes promotionnelles) repose à la fois sur le nombre d'heures de stream durant lesquelles le streamer doit mettre en avant le jeu sponsorisé (ce qui renvoie au streaming comme travail promotionnel, mesurable en termes de temps de travail) et sur le nombre moyen de viewers en direct sur ses streams (Eq.1¹³⁴). Ici, la teneur narrative des streams importe peu, tout comme les processus de refiguration du public. Le stream est simplement un *spectacle marchand abstrait* (au sens d'une suite d'événements mis à l'écran pour un regard, indépendamment de son contenu et de sa structure narrative concrète), dont l'efficacité économique se mesure en termes d'audience quantifiée. Le même processus de valorisation marchandisée est à l'œuvre dans la mise en avant de produits dans la section « biographique » des chaînes (Im.1) et dans la diffusion de publicités lors des streams. Dans ce dernier cas, les streamers peuvent choisir un nombre de minutes de publicité à diffuser toutes les heures (3, 4 ou 5 minutes) et reçoivent une part des revenus issus des annonceurs (30% pour moins de 3 minutes, 55% sinon, le reste étant capté par Twitch).

¹³⁴ J'ai obtenu cette règle comptable lors de mon ethnographie du salon de la Twitch Con, durant une conférence apprenant aux streamers à « se vendre » auprès d'annonceurs. Le fait qu'elle soit bien en vigueur m'a par la suite été confirmé lors de mes entretiens avec les vidéastes.

Equation 1– Règle comptable de rémunération des streamers par les annonceurs pour les campagnes promotionnelles sur Twitch

Prix de sponsoring = $CCV^* \times 1,75 \times \text{Nb d'heures de stream sponsorisées}$

*Avec CCV = « Concurrent Viewers » = “the active audience during a specific time frame of a livestream”

Economicisé de la sorte, le récit de soi en tant que tel n'a pas d'efficacité économique propre, ne valorise pas directement au travers de ses effets sociaux-narratifs, mais reste indexé aux produits du travail d'autrui en venant leur offrir une visibilité auprès de viewers dont l'engagement reste quantitatif d'un point de vue comptable. En ce cas particulier, il s'agit d'une *valorisation par marchandisation du récit de soi par streaming*, devenu un service de captation d'attention rémunéré par des publicitaires. Le rapport social supportant cette économie est alors principalement celui de la relation d'emploi : payés à la tâche au sein d'un « néo-tâcheronnat numérique » (Abdelnour & Méda, 2019), les streamers valorisent par un travail en stream (en jouant, communiquant et s'exposant pour faire vendre) et hors-stream (en s'organisant pour attirer les annonceurs et pour répondre à leurs offres de campagnes promotionnelles rémunérées, notamment compilées sur des sites spécialisés comme *Gamepress.dot* –(Im.2)).

Enfin, conformément à ce capitalisme marchand, le taux de rémunération des vidéastes est fixé par l'intermédiaire d'un *prix du travail* (correspondant au « prix de sponsoring » dans l'équation précédente) mettant en concurrence les streamers sur le mode du « travail [de streaming] *en général* » (Marx, 2008) : si les annonceurs peuvent choisir les streamers en fonction des communautés de viewers à atteindre selon des stratégies marketing de segmentation du marché d'après la sociodémographie de la « clientèle cible », le nombre de viewers en direct fournit l'équivalent général permettant de comparer comptablement les streamers. Quel que soit leur manière de se raconter en stream, c'est fondamentalement en tant qu'opérateur d'une « pure dépense d'énergie abstraite » (définition du travail abstrait source de la valeur d'échange chez Marx), mesurée à sa durée et selon sa productivité quantitative (ici, sa capacité à attirer un grand nombre de viewers), que les streamers sont en ce cas mis en comparaison marchande, rémunérés et exploités.

Image 1 – Mise en avant promotionnelle de marques et de marchandises dans la section « bio » de LittleBigWhale

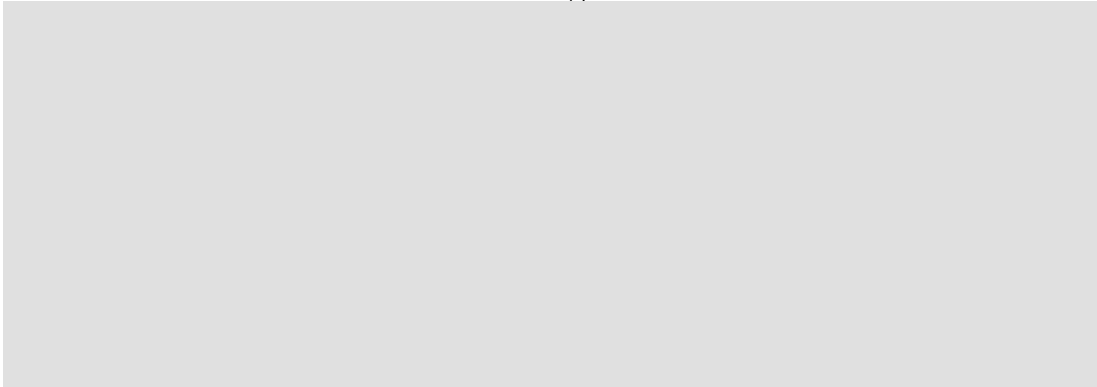
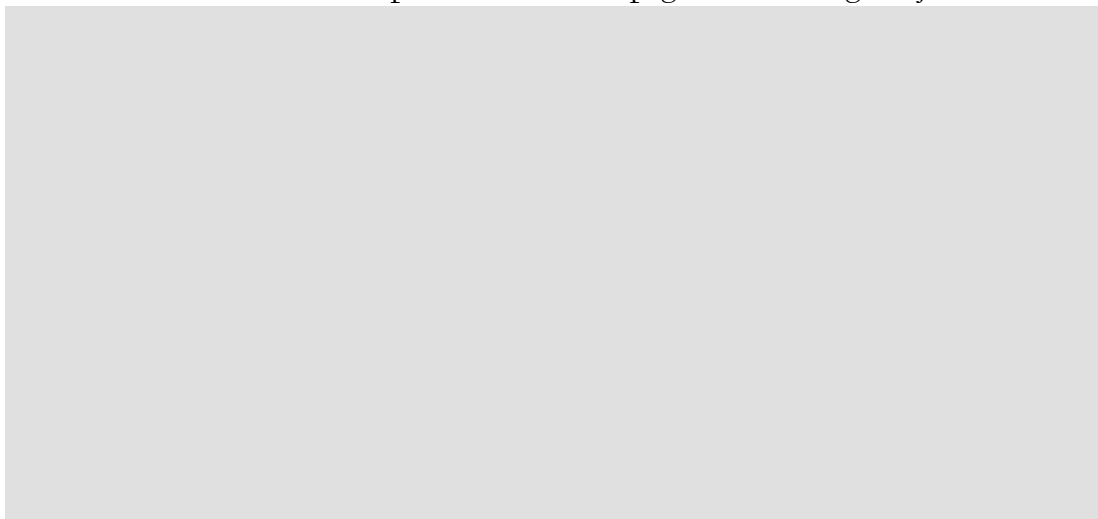


Image 2 – Capture d'écran du site *GamePress*, compilant les sorties, les « assets promotionnels » et les contacts des responsables des campagnes marketing des jeux



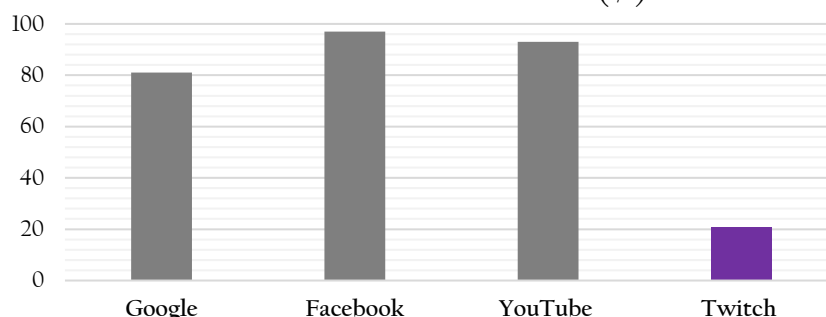
Tout l'intérêt épistémologique de l'économie du streaming est alors qu'elle parvient à dépasser ce stade marchand de l'économicisation de la construction numérique de soi et du lien social sur internet : sitôt que les streamers deviennent « affiliés », lorsqu'ils remplissent les conditions d'avoir au minimum 50 followers, une moyenne de 3 viewers en simultané et de diffuser 500 minutes par mois, ils peuvent avoir accès à la monétisation de leur chaîne par dons et abonnements¹³⁵. Sur les 230 000 chaînes ayant diffusé en français au mois de mars 2023, 52 000 appartiennent à des streamers ainsi affiliés¹³⁶. Toute l'activité de travail de promotion marchande de ces streamers affiliés ne forme alors qu'une petite partie de leurs revenus propres (13% en

¹³⁵ Tous les streamers de la base chaînes sont donc affiliés.

¹³⁶ Source : *sullygnome.com*

moyenne pour ceux de la base et concernant la diffusion directe de publicité sur le live – Tab.1). Symétriquement, en 2019, seulement 21% du chiffre d'affaires mondial de Twitch provenait de ses revenus publicitaires, proportion très faible comparé à des acteurs tels que Google, Facebook ou YouTube par exemple (Graph.1).

Graphique 1– Part du CA publicitaire dans le CA total de quatre entreprises emblématiques de l'économie d'internet en 2019 (%)



Sources: - Pour Google et Facebook (Megali, 2021)

- Pour YouTube, j'ai réalisé une estimation à partir d'un rapport sur les résultats financiers de l'entreprise *Alphabet*, filiale de Google détenant la plateforme. Les revenus non-publicitaires de YouTube (abonnements « premium » à l'application, revenus du streaming sur YouTubeLive etc.) y sont comptabilisés dans le même ensemble que le CA des ventes des enceintes connectées « GoogleHome » et des smartphones « Pixel » : en estimant les revenus issus de ces ventes par des données de marchés de la même année, j'ai ainsi isolé un ordre de grandeur d'environ 325 millions de CA non publicitaire provenant de YouTube en 2019.

Le rapport financier d'Alphabet est disponible à l'adresse [https://abc.xyz/investor/static/pdf/2019Q4_alphabet_earnings_release.pdf?cache=05bd9fe]

- Pour le CA de Twitch, les données sont publiques à l'adresse [<https://fr.statista.com/themes/9206/twitch/#dossierKeyfigures>]

Tableau 1 – Statistiques descriptives des revenus publicitaires des streamers de la base chaîne

Statistique	Part rev. pub. dans le revenu total des chaînes
1er Quartile	4%
Médiane	8%
3ème Quartile	17%
Moyenne	13%
Variance (n-1)	212
Ecart-type (n-1)	15

Source: Base chaînes

Champ: Revenus publicitaires issus de la diffusion de publicités automatiques lors des streams (hors campagnes promotionnelles qui, elles, apparaissent cependant dans le CA publicitaire total de Twitch du graphique précédent)

Le streaming apparaît donc inédit dans sa capacité à valoriser directement (sans le truchement du rapport marchand) les activités auto-expressives et le lien social en ligne. Il constitue un mode de valorisation original, en pleine expansion, et peut-être le plus typique du stade numérique des rapports sociaux. Fondée sur une rémunération essentiellement par dons directs ou sous forme d'abonnements, l'économicisation de soi par streaming ne passe majoritairement pas par la fixation d'un prix à l'activité comme travail, ni par la constitution d'une valeur d'échange de biens ou de services. Bien qu'elle puisse être vécue et qualifiable d'un point de vue sociologique comme

un travail (je préfère utiliser en ce cas le terme de profession, moins essentialisant), d'un point de vue économique et d'une théorie de la valeur, l'activité des streamers ainsi source de dons et d'abonnements n'est pas réductible à un travail.

Statistiquement, si les revenus publicitaires des chaînes sont mécaniquement (de par leur modalité comptable de détermination) fortement corrélés au nombre moyen de viewers en direct et au nombre d'heures streamées – ce qui renvoie respectivement à une productivité du travail relationnel et de captation d'attention d'une part, et au travail comme dépense d'énergie abstraite au cours du temps (le *travail abstrait* chez Marx) d'autre part –, il en va très différemment pour la majorité des revenus formée des dons et des abonnements. Ces derniers sont en effet à la fois totalement décorrélés du nombre d'heures streamées et même corrélés négativement avec le nombre moyen de viewers en direct (ce qui remet en cause l'idée du streaming comme travail relationnel mesurable en termes de production et de maintien d'une audience) (Tab.2). Je reviens plus loin en détail sur ces résultats. Il me paraît cependant important de souligner dès maintenant que ceux-ci confirment une nouvelle fois, dans une dimension économique, qu'il convient de décaler l'analyse par rapport à l'idée du streaming comme travail relationnel de proximation et de « construction » de communautés virtuelles. De même que nous avons vu que ces dernières étaient loin de se réduire à un effort conscient et aux stratégies gestionnaires de la part des streamers, la spécificité économique de la majeure partie de la plateforme invite à rompre avec ce paradigme (qui tend à faire du streaming un travail de « community manager » (Jammet, 2015) parmi d'autres) et à retrouver la dimension fondamentalement narrative du phénomène dans l'étude même des mouvements monétaires sur la plateforme.

Dès lors, j'entends montrer que les dons et les abonnements se comprennent ainsi avant tout comme l'effet de la narrativité du streaming : sur Twitch, la mise en récit de soi est la modalité même de l'économicisation des identités narratives. La valorisation se réalise non seulement « sur », mais aussi « par » cette mise en récit de soi. Cette dernière est par-là, comme le travail producteur de marchandises, un phénomène socio-économique très particulier : c'est une activité de production (de soi) qu'une institution sociale (en l'occurrence, le dispositif du streaming sur la plateforme Twitch) rend source de production de valeur économique en la « retournant » sur elle-même . Le « travail » (au sens trans-historique de *praxis*) ne devient du travail au sens capitaliste

moderne du terme (comme travail humain en général, ressource exploitable) que par l'application sur celui-ci des cadres sociaux et comptables qui président au traitement de ses produits ; le travail devient source de valeur dès lors qu'il est ainsi socialement transformé lui-même en marchandise (« fictive ») par le marché du travail (Polanyi, 2009 ; Marx, 2008). De la même façon, la mise en récit de soi (qui ne fait autrement que produire du sens) devient une mise en récit de soi *streamée* (source de valeur économique) par l'application sur elle-même d'une économie suivant des lois narratives : la mise en récit de soi devient une source de valeur dès lors qu'elle est ainsi socialement elle-même racontée par l'argent au travers du dispositif du streaming.

Dans le cas du travail ou celui de la mise en récit de soi, l'activité est ainsi source de valeur capitaliste par son intégration dans un système de rapports économiques *autoréférentiels*. Par le marché du travail la valeur marchande « maîtrise » et « constitue » sa propre source en traitant la cause des produits du travail (le travail) sur le même mode que ses effets (les produits du travail). De même, par le streaming, une valeur non-marchande « maîtrise » et « constitue » sa propre source en traitant économiquement la mise en récit de soi sur un mode narratif. Autrement dit, sur Twitch, la mise en récit de soi est à la fois ce qui est valorisé et ce qui valorise, et *le streaming est ainsi à l'autonarration ce que le marché du travail est au travail* : une institution par laquelle une médiation monétaire est appliquée aux capacités vivantes des individus eux-mêmes, devenant par là une monétisation d'un pouvoir social de faire agir et réagir autrui. En faisant participer narrativement les pratiques économiques des viewers au récit de soi des streamers, le streaming délivre un pouvoir spécifique à l'argent : raconter celui qui se raconte en retour, assurant le passage des phénomènes de l'ordre du narratif vers l'économique et *vis-versa*. Sur Twitch, raconter, c'est valoriser et valoriser, c'est raconter. C'est donc finalement l'extension de l'autoréférentialité constitutive de la valeur et de l'argent dans l'ordre de l'autoréférentialité narrative de soi que donne à voir l'économie du streaming, engageant par-là les rapports sociaux narratifs dégagés jusqu'ici.

b) Lorsque l'argent raconte : un « encastrement narratif » de l'économie de Twitch dans les récits de soi streamés

L'approche culturelle et relationnelle de l'argent développée notamment par Viviana Zelizer met en évidence le fait que les diverses formes de marquages de celui-ci, les façons dont il est utilisé et

les significations sociales qu'on lui prête dépendent des types de relations sociales qu'il permet d'exprimer (Zelizer, 1994 ; Dodd, 2014). La gestion monétaire des liens sociaux passe par la recherche de « *good matches* » (de « la bonne adéquation », selon des critères partagés) entre la forme du transfert d'argent et les catégories de personnes qui en sont destinataires (Zelizer, 2011). Appliqué originellement à l'analyse de la monétisation de phénomènes à la frontières de l'intime et du marchand, comme le marché de l'assurance-vie par exemple (Zelizer, 2007), cette approche invite d'abord à comprendre la signification sociale dont le lien social narratif bien particulier que constitue le streaming imprime à l'argent. Ce dernier exprime le sens que les viewers donnent à leur relation avec le streamer, qui est en premier lieu un sens de soutien entre des donateurs et un donataire.

Qu'ils soient qualifiés directement de « dons » (dans le cas des transferts de bits du public) ou cadrés comme des abonnements payants (« subs ») par l'infrastructure de la plateforme, les transferts monétaires sur Twitch ne conditionnent en effet pas l'accès au stream et sont organisés selon la logique formelle du don : face au « don de soi » des streamers pour leur public, les viewers effectuent des contre-dons monétaires sur la base du volontariat. La représentation collective du sens de ce transfert correspond à cette logique du don. Si les variables déclaratives concernant les raisons du recours à l'abonnement de la part des viewers sont loin de refléter les motivations de ces derniers dans leur complexité (le rapport à l'argent étant moralement marqué (Blic & Lazarus, 2007), certaines modalités de réponses sont déniées par les enquêtés¹³⁷) elles objectivent cependant fidèlement cette représentation collective : la justification la plus déclarée est aussi celle la plus légitime socialement sur la plateforme, et 65% des viewers enquêtés répondent ainsi s'abonner pour « *donner de la force* (expression commune sur Twitch) au streamer ou à la streameuse ».

¹³⁷ Notamment, seulement 2% des enquêtés reconnaissent par exemple s'abonner au moins en partie pour que leur pseudo apparaisse dans le stream, là où l'ensemble du dispositif favorise cette motivation, notamment par les alertes de dons et d'abonnements incrustés dans le stream : revendiquer cette signification de l'argent ne va pas de soi, mettant au jour un sens moralement égocentrique posé sur un acte monétaire cadré socialement comme un don, devant être au contraire désintéressé et altruiste envers le streamer.

Réciproquement, face aux dons monétaires des viewers, les streamers doivent faire contre-don d'eux-mêmes dans leur stream. La médiation sociale streamée enserme l'argent dans des liens personnels et des obligations morales, nécessaires à la caractérisation du don (Testart, 2007). Par exemple, les streamers sont tenus d'accepter le transfert monétaire et de remercier son auteur, sous peine de sanctions sociales, au premier rang desquelles se trouve le désabonnement. L'étude des réponses aux variables déclaratives concernant le désabonnement sont très instructives à ce propos (peut-être davantage que celles concernant l'abonnement, enregistrant avant tout les justifications socialement admises sur la plateforme) : elles mettent au jour une dimension morale importante de l'économie du streaming. Au-delà des raisons pratiques du manque de temps et du manque d'argent pour s'impliquer vis-à-vis du streamer (qui sont aussi les plus « faciles » à mettre en avant pour se justifier en questionnaire), 19% des viewers qui se sont déjà désabonnés déclarent l'avoir fait « car le streamer [les] a déçu.e[s] ». En outre, si seulement 15,5% des désabonnés justifient leur geste par le fait que « le contenu de la chaîne a changé » ils sont quasiment le double (29%) à le justifier en référence non pas au contenu des streams mais à la personne même du streamer, en indiquant « le streamer ne m'intéressait plus ».

Au-delà du remerciement nominatif des donateurs, une multitude d'autres obligations morales qu'implique le don pèse alors sur les streamers, en en faisant un instrument de contrôle de main d'œuvre pour la plateforme adapté à la nature de l'activité : authenticité des réactions émotionnelles, engagement affectif envers le public, minimisation des périodes hors-stream etc. La signification de l'argent sur Twitch, loin d'être réductible au paiement pour un service, relève donc pleinement de rapports interpersonnels valorisant la personne, le « soi » streamé.

Cependant, l'économie du streaming n'est pas réductible à une économie de donations, tout simplement car le lien social streamé n'est lui-même pas réductible à une simple relation entre un créateur de contenu et un public qui le « soutient » financièrement. Comme j'ai essayé de le démontrer jusqu'ici, le lien social streamé est extrêmement complexe et implique moins l'idée de « production de contenu » pour des « fans » que d'une construction de soi exprimant le collectif sous une forme narrative. L'activité (le streaming comme mise en récit de soi), la forme du lien social qu'elle médiatise (les rapports sociaux narratifs) et ce qu'elle met à l'écran (l'identité narrative du streamer et le lien avec sa communauté) s'entremêlent et empêchent de ramener le phénomène à un service ou un bien immatériel produit par un travail et rémunéré en tant que tel

(fût-ce par don). Surtout, si l'argent est ici comme ailleurs doté d'un pouvoir social expressif, il ne porte pas de l'extérieur sur les relations par streaming mais participe directement de leur constitution, et donc, d'une mise en récit. Comme le relève notamment Neumann, l'approche relationnelle et culturelle de l'argent tend à reconduire implicitement et paradoxalement l'opposition entre la « culture » et « l'économie » : dire que la première « façonne » la seconde (pour reprendre le titre de l'ouvrage de Zelizer) implique qu'il y aurait des phénomènes relationnels non économiques d'un côté (la sphère des affects et de l'intime notamment) et de l'autre des phénomènes dont le caractère économique préexisterait à ces derniers et au sein desquels les seconds seraient inscrits (Neumann, 2020). Réciproquement, la monétisation de phénomènes culturels historiquement non economicisés ne les laisse pas intacts dans leur logique et invite à étudier ses effets sur les individus et leurs relations : les formes que prennent l'argent produisent des effets concrets, symboliques et sociaux (Blic & Lazarus, 2007).

Pour toutes ces raisons, plus qu'un « marquage » social de l'argent, les relations par streaming constituent et transforment activement ce dernier. Les usages numériques de l'argent le réinventent en permanence, non seulement dans sa signification sociale mais aussi dans sa nature « économique » (Hart, 2000). Lorsque de nouveaux types de rapports sociaux monétisés comme ceux mis en évidence jusqu'ici apparaissent, émergent un nouveau type d'argent et finalement, d'économie. L'argent de l'économie de marché considéré par les économistes est un argent universalisant, substituable, opérant une quantification du réel et une mise en équivalence comptable généralisée. L'argent de l'économie de l'intime considéré par l'approche culturelle est un argent marqué, imbriqué dans les relations sociales, opérant une personnalisation des transferts économiques et une expressivité affective de l'argent. Dès lors, l'argent de l'économie du streaming est quant à lui un argent *raconté* et *narratif*, constitué par mise en récit et opérant une monétisation de la narrativité du social. Autrement dit, au pouvoir expressif comptable et/ou affectif des relations monétaires marchandes et/ou intimes, le streaming ajoute un pouvoir expressif narratif à l'argent, ce qui constitue la grande originalité du mode de valorisation par streaming. Via le dispositif et ses rapports sociaux, le sens social de l'argent impliqué par la relation donateurs-donataire est transfiguré par la relation narrateur-narrataires, permettant un mode de valorisation inédit des identités narratives et du lien social numériques.

Comme le montre l'exemple des jeux d'argent télévisés (Metzl, 2004) ou des salles de ventes aux enchères (Jarvenpa, 2003), la valorisation « n'est pas seulement quelque chose qui est effectué, c'est aussi quelque chose qu'un public peut regarder, en tant que spectacle » (Muniesa & Helgesson, 2013, p.119). Il en est donc de même *a fortiori* sur Twitch, où la valorisation de l'activité des streamers et du lien social qu'elle supporte est non seulement un événement concret, mais aussi un événement raconté à l'écran. Encadrés par la mise en scène des annonces de dons et d'abonnements s'incrutant dans le stream, les transferts d'argent du public y apparaissent comme des énoncés signifiants : comme la « chorégraphie de l'argent » que réalise le compteur du Téléthon par exemple (Cardon & Heurtin, 2016), le dispositif fait sens des mouvements monétaires. Ces énoncés recouvrent plusieurs formes d'expression, entre communication (ils peuvent médiatiser une discussion avec le streamer en étant accompagné d'un message), commentaires (ils permettent aux viewers de qualifier et d'évaluer les actions et la personne du streamer), et réactions (ils permettent au public d'exprimer les effets que le spectacle du streamer produit sur eux). Irréductible à l'évaluation comptable ou à l'expression d'un lien de donation, l'inscription de ces énoncés dans la chaîne narrative des actions / réactions des streamers les fait participer du récit de soi streamé lui-même, reconduisant monétairement le principe spéculaire de la construction de soi et du lien social par streaming. Ce dernier *configure*¹³⁸ *les actes monétaires du public en actes narratifs*, qui font avancer l'histoire émergente du stream en se synchronisant avec les événements vécus par le streamer et en participant de sa subjectivation narrative¹³⁹.

Les relations monétaires streamées sont donc « encadrées narrativement » dans les récits de soi streamés, mais en un sens actif, différent de son sens original : inclus en eux, ils *racontent*, invitant à considérer la performativité de leur narrativité. J'emprunte pour autant ce mot d'encastrement à Polanyi (2009) afin d'insister sur le parallèle et les différences avec l'encastrement spécifique des marchés. De même que le concept invite à comprendre les marchés contextuellement, en considérant les conditions sociales de réalisation des échanges marchands (Le Velly, 2002), il me permet finalement d'affirmer le fait que l'on ne peut comprendre les tenants et les aboutissants

¹³⁸ Au sens fort, comme celui à propos de la configuration de la personne des streamers en personnages de sujets.

¹³⁹ Ils ne sont en cela pas effectués au hasard mais, comme je le montre plus loin, ont lieu à des moments précis des séquences streamées.

des activités économiques non-marchandes auxquels donne lieu Twitch qu'en les resituant dans la texture des récits de soi qui les génèrent et les contiennent. Par « encastrement narratif », je désigne ainsi l'inscription des transferts monétaires dans une intrigue socialement construite, les dotant d'une narrativité particulière. Si dans le cas du streaming cette intrigue est celle d'un récit de soi très particulier, rendant cette narrativité performative économiquement, le concept est ainsi plus large et permet d'envisager d'autres applications. Notamment, il permettrait d'explorer la dimension économique de diverses formes de narrativités propres à des configurations sociales variées, y compris extra-numériques.

c) La valeur comme soi-même : la performativité du récit de soi comme performativité économique

Le concept de performativité, au sens d'Austin, désigne une catégorie de verbes qui ne font pas que décrire une action mais qui l'impliquent (Austin, 1962). L'emploi en sociologie économique de ce concept, notamment pour désigner un pouvoir de structuration du réel par les théories qui ne sont censés que le décrire, peut entretenir l'illusion d'un pouvoir propre aux énoncés économiques, indépendant des conditions sociales de reconnaissance de l'autorité de celui qui les tient (Ambroise, 2015). Parler de performativité économique à propos d'énoncés implique donc d'une part de montrer en quoi ils constituent des actes de langages faisant advenir ce qu'ils désignent et, d'autre part, de prendre en compte le statut de son auteur et le contexte de leur énonciation.

D'abord, concernant le second point, il convient de bien souligner que, sur Twitch, le pouvoir de faire advenir une valeur monétaire à partir d'une mise en récit dépend de l'activité du streaming elle-même. C'est en socialisant l'autonarration streamée, en en faisant un support monétisé d'engagement et d'identification pour d'autres, que le streaming la dote du pouvoir de faire advenir une valeur économique. Le récit audiovisuel d'un vidéaste qui se filmerait en train de jouer sans qu'un public ne puisse participer de son récit par des transferts d'argents comme actes narratifs ne construirait aucune valeur économique en lui-même : se raconter ne revient pas à se valoriser comme par magie ; raconter sa valeur monétaire ne la fait advenir qu'en tant que les énoncés narratifs participent de rapports sociaux, médiatisés par une organisation matérielle et monétaire comme celle du streaming. On retrouve ici le problème de l'impossibilité de considérer, comme le fait Marx ou la Critique de la valeur, une valeur travail qui serait indépendante du marché dans sa nature même (ce qu'implique le substantialisme) ; de considérer que l'on pourrait

distinguer une sphère de la production produisant la valeur et une sphère de la circulation ne faisant qu'en déterminer le *quantuum* socialement valide dans l'échange. De même que la valeur produite du travail est activement construite (en même temps que le travail abstrait) par l'institution du marché, la valeur du récit de soi dépend d'une institution permettant d'exprimer l'activité autonarrative sous une forme socialisée et monétisée (le streaming).

Il s'ensuit que si le récit de soi a une performativité économique, c'est que la valeur, comme le soi, sont des abstractions herméneutiques socialement constituées : la valeur, comme le soi-même (Ricœur, 1990 ; Butler, 2007), ne sont en dernière instance rien d'autre que ce que l'on raconte qu'elles sont. Twitch forme un ensemble de rapports sociaux qui donne au récit de soi une efficacité d'engagement et d'identification, un pouvoir d'imposer comme existant ce qui est raconté en faisant agir et réagir les viewers en fonction du récit à l'écran. La plateforme offre par-là une existence sociale concrète à la construction médiatique de soi des streamers et à sa valeur économique. De même que les rapports sociaux marchands concrétisent la valeur d'échange des choses en les traitant « comme si » elles étaient effectivement pourvues d'un critère d'équivalence quantifiable sous forme monétaire, les rapports sociaux narratifs du streaming concrétisent la valeur de la personne des streamers par des transferts d'argent suivant sa construction. En d'autres termes, si - comme le mettent en avant les économistes « herméneuticiens autrichiens » (Michel, 2018)- les actions économiques marchandes (et les signaux que sont les prix) sont dotées d'une signification narrative et sont interprétés par les agents¹⁴⁰, le streaming montre la réciproque : l'activité autonarrative des streamers est interprétée par les viewers comme ayant une valeur économique, comme appelant à des transferts monétaires à des moments précis ; la signification autonarrative est traduite et évaluée en termes monétaires.

La mise en récit de soi a ainsi une performativité économique non seulement au sens où elle pousse les viewers à transférer de l'argent à son auteur, mais aussi au sens où elle amène une entité abstraite (le soi) à être exprimée par des signes et des comportements monétaires qui désignent une autre abstraction, économique (la valeur). Via les rapports sociaux du streaming, la

¹⁴⁰ Sur la dimension interprétative et signifiante des comportements marchands, voir les chapitre de Ebeling, de Palmer et Madison dans (Lavoie, 1990). Pour une synthèse des travaux de cette école et de leur lien avec l'herméneutique ricœurienne notamment, voir Michel, 2018.

subjectivation narrative des streamers est également une subjectivation narrative de la valeur elle-même : la narrativité de soi supporte l'expression de la valeur économique et inversement, l'expression monétaire de la valeur économique supporte l'expression de soi.

Ce mécanisme de double subjectivation narrative, des individus et de la valeur, invite finalement à reconsidérer l'approche de la monnaie comme « forme de pensée » (Brodbeck, 2012 ; Neumann, 2020) identifiant la figure du sujet moderne comme sujet cartésien et rationnel, traitant le monde et lui-même par des schèmes d'abstraction comptable (Sohn-Rethel¹⁴¹, 2010). L'extension historique des rapports marchands et des formes d'écritures comptables s'est accompagnée de la diffusion d'une forme de pensée monétaire. Cette forme de pensée, performée collectivement et reconduite par les institutions marchandes, est conçue jusqu'ici comme une pensée de sujet calculeur, instrumental, universaliste et objectivant le monde comme indépendant de lui-même (Sohn-Rethel, 2010 ; Jappe, 2017 ; Neumann, 2020). Ainsi, comme le résume Brodbeck, « l'extension croissante des marchés accroît les processus calculatoires de la pensée, qui à leur tour transforment la perception, de sorte que d'autres processus, autrefois non marchands, sont conçus comme calculables, évaluables, vendables » (Brodbeck, 2012, p. 879, je traduis à partir de Neumann, 2020). Or, Twitch est un dispositif monétisé *non marchand* et l'argent streamé est moins doté d'un pouvoir expressif quantitatif de mise en équivalence généralisée que d'un pouvoir expressif narratif : à la forme de pensée monétaire identifiant le sujet cartésien, le streaming oppose une *monnaie comme forme de pensée identifiant des sujets narratifs*. Autrement dit, le streaming permet d'attester que l'extension de la culture vidéoludique et des médiations numériques économicisent la pensée et les sujets sur un mode bien différent que celui de la valeur marchande : le développement de la narrativité de l'argent numérique est, dans le cas de Twitch, lié à celui de subjectivités auto-expressives, ludiques, démondanéisées et émotives.

Enfin, comme l'a montré l'historien Jean de Vries, l'extension des marchés, de la valeur d'échange des produits du travail et de la monnaie marchande dans l'Europe de l'époque moderne s'est accompagnée d'une modification des préférences dans l'arbitrage entre choses concrètes et argent (Vries, 1974). L'établissement et l'expansion du capitalisme industriel a conduit les familles

¹⁴¹ Chez cet auteur, la monnaie est en effet la forme de l'a priori kantien, la catégorie pré-sensible structurant les perceptions et les représentations de soi et du monde, qui chez lui est propre au « sujet moderne ».

paysannes à devoir progressivement valoriser davantage la détention de monnaie pour le marché (par le biais direct d'un salaire ou de la rémunération à la tâche d'un travail réalisé domestiquement au sein du modèle « proto-industriel » (Mendels, 1972)) plutôt que la détention de choses concrètes aptes à satisfaire directement leurs besoins (par l'autoproduction familiale). Or Twitch, en proposant aux viewers d'acheter avec de l'argent doté d'un pouvoir d'échange sur les marchés (l'euro) une monnaie numérique marquée permettant de ne faire que des dons en streams (les bits, dotés d'un pouvoir expressif narratif) permet d'étudier un processus analogue dans son principe : un arbitrage entre la préférence pour l'argent lié au stade marchand du capitalisme industriel et celle pour l'argent lié à l'économie numérique narrative du streaming.

2. Monétisation du pouvoir social des streamers en tant qu'autonarrateurs

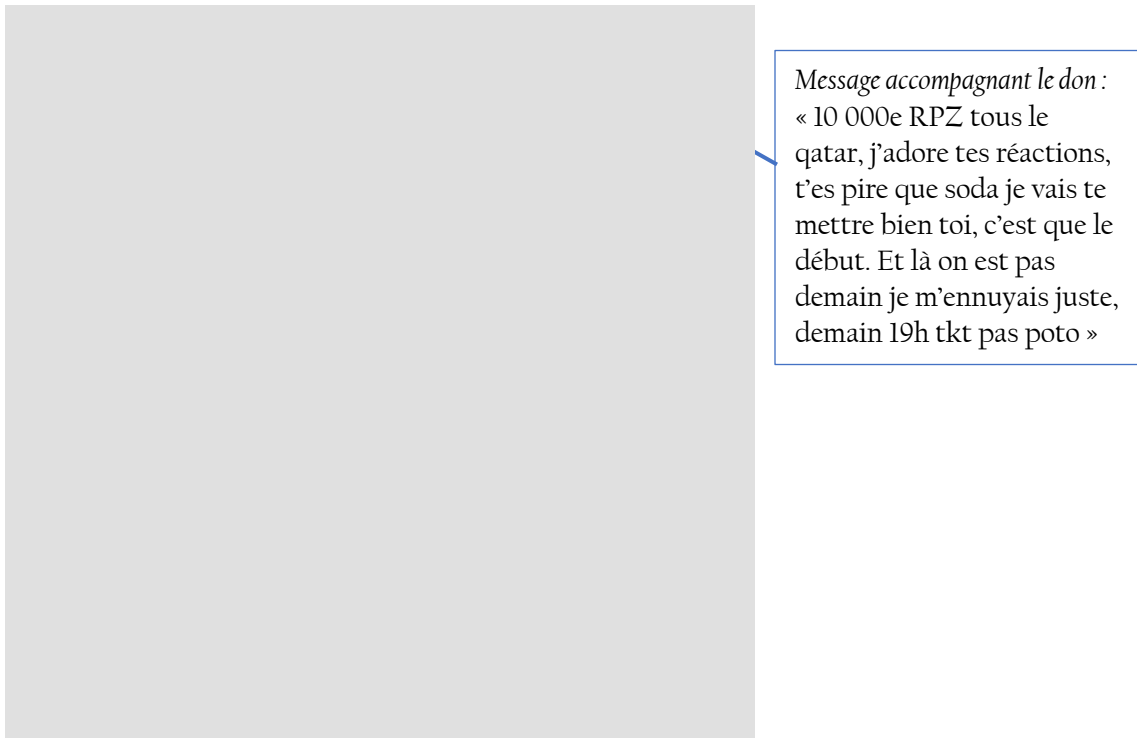
En encastrant les transferts monétaires dans les récits de soi, le streaming rend ces derniers performatifs économiquement. Il est en cela un mode de monétisation des ressources et des formes de pouvoirs dont le dispositif dote les streamers en tant qu'autonarrateurs. Ce mode de monétisation porte ainsi sur les dimensions sociales de la narrativité de soi des vidéastes : la configuration du sens d'actions pratiques en sens autonarratif (monétisation du pouvoir auto-expressif des streamers-autonarrateurs)(a), le lien social communautaire que supporte leur construction numérique de soi (monétisation du pouvoir d'intermédiation symbolique des streamers-autonarrateurs) (b), et la mise à l'écran des viewers actifs (monétisation du pouvoir d'objectivation narratives des autres par les streamers-autonarrateurs) (c).

a) Faire agir et réagir par l'argent

Nous avons vu que la narrativité des streams découle pour une part des interactions émergentes que les vidéastes engagent avec le public : les streamers se racontent en se plaçant d'eux-mêmes dans une situation dans laquelle ils doivent faire face aux sollicitations des viewers, et y réagir de façon spontanée. Les dons conséquents peuvent en eux-mêmes ainsi générer des réactions chez le streamer mis à l'écran et constituer des actes narratifs ayant une grande influence sur le déroulement du stream. Il existe à ce propos une catégories de vidéos sur YouTube compilant les clips de réactions de vidéastes de la plateforme face à des dons d'un montant hors du commun (jusqu'à 10 000 euros). L'argent existe alors diégétiquement comme opérateurs d'émotions intenses et Twitch permet au donateur de consommer les effets affectifs qu'il provoque ainsi à

l'écran.

Image 3 & 4– Captures de streams lors de dons hors du commun à des streamers francophones



Au-delà de ces dons exceptionnels, les transferts d'argent aux streamers viennent d'ordinaire accompagner et faire perdurer des actions ou réactions du streamers générées en amont, lors des « grands moments » du récit streamé. Comme déjà évoqué, ces derniers sont autant ceux où le streamer réagit en exprimant un abandon du contrôle sur ses émotions que ceux où il réalise des actions de jeu et des interactions avec le public spectaculaires, comiques ou attentionnées. En déclenchant une annonce de don ou de sub lors de ces moments, les viewers en expriment l'importance narrative et l'effet de contagion collective que provoquent les actions/réactions du streamer. Comme l'écrit Quéré, « pour qu'il y ait émotion collective, il faut qu'opère un dispositif de symbolisation qui la figure par des gestes, des actes et des mouvements conventionnels » (Quéré, 2021, p. 333) : l'argent cadré en acte narratif par le stream y célèbre les émotions exprimées par le retour caméra en émotions collectives, et enjoint les autres viewers à donner à leur tour pour entretenir l'euphorie collective. Le plus souvent, les dons ou subs s'enchaînent ainsi en cascade, entretenant une boucle rétroactive de réactions déclenchant encore plus de dons. Par sa monétisation, le récit de soi mis à l'écran collectivise en cela l'émotion du streamer, non par son

« partage » avec les viewers, mais par « la symbolisation de celle-ci dans un espace public [le stream], à l'aide de médiations matérielles et symboliques et la participation à un 'agir ensemble' » (Quéré, 2021, p. 352).

Extraits d'Entretiens 1 – « c'est son émotion qu'on recherche derrière »

« Il y a un moment précis du stream où tu fais tes dons ?

C'est plus quand y'a eu une donation d'un pote et qu'on est en vocal [sur Discord] et que je suis en mode 'putain trop marrant, je vais le faire aussi !'. Du coup, si jamais, moi aussi je vais essayer d'en faire aussi parce que c'est rigolo, surtout aussi quand le streamer est plus gêné qu'autres choses par ces dons. C'est toujours marrant d'approfondir le malaise et d'encore plus donner pour mettre les gens dans le malaise. (...) Pour le coup tu sens que ça va être le moment très rigolo du stream, à jouer sur les dons etcetera. » (Robin, 24 ans, technicien son)

« Est-ce que tu prends plaisir à regarder le streamer recevoir des dons importants ?

En soit c'est pas forcément dans les sommes. C'est comme quand on fait un cadeau à quelqu'un on est juste heureux qu'il soit heureux et dans ce cas-là on est juste heureux que cette personne reçoivent des dons, c'est son émotion qu'on recherche derrière. Là où par exemple quand il y a eu la meta hot tub, où juste en fait bah les cadeaux c'était dans le but de plaisir visuel, là en fait le sub c'est dans le but d'un plaisir psychologique. » (Tarek, 17 ans, lycéen)

Extraits d'Entretiens 2 – « ils font 'putain on va le faire chialer' et tout »

« Les dons ça fait longtemps que j'en ai pas eu mais les subs je pense que à chaque fois que je me met à discuter... En fait à partir du moment où il y a une personne qui se sub et du coup je suis trop contente et du coup je fais un peu la fête, je vais danser rigoler raconter des conneries, et puis du coup ça entraîne d'autres subs derrière. » (S.5, 30 ans, streameuse)

« (...) Quant il y a des subs après c'est l'enchaînement en fait. 'Ha ouai tu balance un sub, bah moi j'en balance 5', 'moi je balance des bits'. Il y a un effet boule de neige de ouf. Une fois je streamais sur GTA et puis un mec anonyme qui m'a balancé 20 subs [l'équivalent de 100 euros] et puis l'autre 30 subs, j'ai eu genre 200 subs gifs en 30 minutes, c'était boule de neige et tout, avalanche. Ce côté boule de neige c'est lié aux réactions que tu as ?

C'est par rapport aux réactions, c'est clair et net. Et ils le voient, ils font 'putain on va le faire chialer et tout', les mecs ils me rinçaient il y avait vraiment des alarmes dans tous les sens, c'est ouf quoi. » (S.6, 31 ans, streamer)

Le streaming est ainsi une source de revenus pour les vidéastes d'abord en ce qu'il leur offre une maîtrise inédite sur leur propre façon d'apparaître publiquement au sein d'un récit audiovisuel en direct, mais pour mieux permettre un relâchement pulsionnel et un abandon de soi monétisés aux yeux du plus grand nombre. Leur chaîne d'actions/réactions supporte le sens affectif de l'argent et du lien monétisé avec leurs viewers. En cela, le dispositif met en valeur les émotions, mais sur un

mode narratif bien différent de leur marchandisation en « marchandises émotionnelles » (Illouz, 2019).

b) Le don et l'abonnement comme « performance commissive » mise en récit

Si observer le don permet de saisir « l'instant fugitif où la société prend » (Mauss, 2007, p.243), la forme très particulière du lien social communautaire personnifiée au travers du récit de soi streamé ne laisse pas intacte cette logique d'expression et de cohésion du collectif dont est doté le don. Sur Twitch, l'identification des communautés à la personne du streamer implique qu'affirmer son appartenance au collectif en accédant au statut d'abonné ou de donataire passe par un transfert d'argent au streamer lui-même : placé en position d'intermédiation (effective et symbolique) entre ses viewers, le vidéaste reconduit fractalement l'intermédiation assurée par la plateforme sous une forme humanisée et personnalisée. Son activité autonarrative donne chair au lien social médiatisé dans la distance par l'infrastructure technique et algorithmique de Twitch, et permet par-là sa monétisation par dons.

À l'instar de l'expression par dons des solidarités familiales ou de voisinage (Weber, 2013), les actes monétaires des viewers sont un moyen de se solidariser avec les streamers, de s'engager dans une relation sans fin prédéfinie auprès d'eux et de revendiquer son appartenance au collectif des viewers. Les abonnements sont reconductibles d'un mois sur l'autre et l'annonce correspondante met en avant la durée continue de l'abonnement : les streamers remercient souvent les viewers en y faisant référence (« Merci X pour ton sixième mois ») et les viewers déclarent explicitement en entretien s'abonner pour ne pas « rompre » leur enchaînement mensuel. Ce dernier identifie les abonnés de longue date au sein du stream, qui étaient là potentiellement avant que la chaîne n'attire un grand nombre de nouveaux venus.

Loin du don discret voire anonyme qui entend par-là se doter de la valeur morale du désintéressement, l'inscription de ces transferts au sein du stream en font ainsi des performances spectacularisées. Sur Twitch, « l'intérêt au désintéressement » (Bourdieu, 2022) est revendiqué et mis en actes narratifs au sein du stream : comme les streamers le recevant, les viewers offrant leur

don en direct se savent et se veulent regardés¹⁴². L'acte narratif du don streamé forme une « performance commissive » (Austin, 1962) envers le public rassemblé autour du streamer, soit une « affirmation de loyauté émanant de ceux qui disent y appartenir » (Dayan, 2000, p.432). En particulier, davantage que les bits, les viewers donnent surtout des subs aux streamers, en les offrant à d'autres viewers. Pour un viewer déjà abonné, le bouton « s'abonner » est remplacé par celui « offrir un abonnement », et il lui est proposé différents montants (1, 5, 10, 20, 50 ou 100 subs) : « offrir des subs » revient ainsi à transférer de l'argent au streamer par l'intermédiaire d'un don à la communauté elle-même, mettant en scène la générosité des donateurs non seulement vis-à-vis des vidéastes mais aussi des autres viewers. Toute cette activité participe à faire de la chaîne personnelle du streamer une sorte paradoxale « d'autoentreprise collective », à laquelle peuvent s'identifier les viewers donateurs et dont le succès est vécu par procuration comme un succès collectif au sein d'un récit commun.

Extrait d'Entretien 3 – « il y a plein de 'une personne comme moi qui ont réussi à amener la personne là où elle est aujourd'hui »

« (...) Croco [le streamer] a instauré ce qu'il appelle la 'team Croco Enterprise' voilà où lui c'est le grand patron, c'est le CEO, et les viewers sont les salariés donc du coup voilà même si c'est un délire ça permet quand même de très vite s'intégrer dans une sorte de communauté. (...) Quand sa chaîne elle grossit je ressens une certaine fierté parce que bah certes je suis juste un viewer mais il y a plein de 'une personne' comme moi en fait qui ont réussi à amener la personne [le streamer] là où elle est aujourd'hui. C'est un petit peu comme une fourmilière où il y a pas beaucoup de monde qui se développe plus lentement et après il y a juste plein de personnes qui se rajoutent et ça devient un royaume à part entière. » (Sofian, 20 ans, étudiant)

c) Donner pour être raconté

En stream, la capacité d'ainsi accéder à l'attention et à la reconnaissance des autres viewers par sa participation à la vie communautaire de la chaîne est alors conditionnée au fait d'être reconnu et mentionné par le streamer lui-même : pour acquérir son statut de performance commissive, le don capte l'attention du vidéaste en permettant à son auteur de profiter du pouvoir social de narrateur dont dispose le streamer. Le don permet en cela d'être soi-même raconté au travers du récit de soi

¹⁴² Notons sur ce point qu'une comparaison de la mise en récit streamé de l'argent avec celle issue de la dramaturgie des combats de coqs balinais et de l'argent auxquels ils donnent lieu chez Clifford Geertz (1973) serait très éclairant. Elle permettrait de comparer un mécanisme de dons/paris théâtralisés dans deux cultures et deux systèmes sociaux économiques très différents. J'ai pour projet d'écrire un texte sur ce point et remercie Arnaud Esquerre et Johann Michel pour cette référence que je n'ai lu que trop tardivement.

du streamer, d'être personnalisé et singularisé par un message incrusté lors du stream et les réactions du streamer qu'il génère. Il est l'acte narratif qui fait passer les viewers narrataires impersonnels (les lurkers) au statut de personnage de narrataire donataire identifiés au sein du récit streamé. L'attention des streamers et leur pouvoir de mise en personnage des viewers les plus engagés est ainsi une ressource rare que l'annonce du transfert monétaire permet de capter.

Dans ce cadre, loin d'être réductible à une conversion économique mécanique d'un capital social constitué par l'ensemble quantifié du nombre de viewers suivant la chaîne, la monétisation par streaming du lien social peut aller à l'encontre de la croissance de la chaîne en termes de taille d'audience : plus le streamers a de viewers en direct, plus son pouvoir attentionnel et de mise en personnage de ses viewers est dilué entre un grand nombre de narrataires. Il ne peut lire tous les messages d'annonce et y réagir directement, ne laissant que peu de différences en termes d'inscription diégétique dans le stream entre les donateurs et la masse des autres viewers en direct. Toutes choses égales par ailleurs, si le nombre total de followers (viewers suivant régulièrement la chaîne sans pourtant être abonnés) a bien un effet positif et significatif sur les revenus de dons et d'abonnements des streamers, le nombre moyen de viewers en direct, lui, a ainsi un effet négatif et significatif (Tab.2). De façon cohérente, le même phénomène pris du côté du public explique que toutes choses égales par ailleurs, la propension à transférer de l'argent aux streamers est plus forte chez les viewers préférant « regarder des streams avec peu de monde en direct » (plutôt que peu de monde ou sans préférence) (Tab.3).

3. Capitaliser sur le récit des autres

Par son infrastructure de médiation technique et la relation d'emploi platformisé qu'elle met en place auprès de ses streamers, Twitch dispose d'un « pouvoir d'intermédiation » (Bessy & Chauvin, 2013) assurant l'encadrement, la maximisation et l'exploitation des revenus issus du streaming (Cocq, 2018). Platformisée, l'activité du streaming ne constitue autrement dit pas uniquement un mode de monétisation des mises en récit de soi, mais aussi un mode de standardisation et d'exploitation de ces autonarrations. L'exploitation en question ne porte donc pas sur une valeur d'échange, elle ne se comprend pas par l'écart entre un salaire et un prix de marché, mais par un écart entre le montant donné par les viewers et celui reçu par les streamers. Le principe reste cependant semblable à l'exploitation de la valeur produite par un travail salarié : la plus-value correspond à la portion de valeur générée par la mise en récit de soi streamé (le

montant d'argent que les viewers sont prêts à donner au vidéaste) mais qui ne revient pas au streamer. Si, avec internet, le don se fait de plus en plus à distance par l'intermédiaire d'organisations spécialisées (Naulin & Steiner, 2016), la plateforme capitalise directement sur sa capacité d'ainsi centraliser, systématiser et médier les transferts monétaires des viewers à destination des streamers. Les chaînes de ces derniers constituent autant d'unités de valorisation sur lesquelles elle prélève ses revenus. Les 2/3 de son chiffre d'affaires (soit 1 550 millions de dollars en 2020) proviennent directement d'un prélèvement sur les revenus de dons et de subs des streamers. Ceci en fait donc une des rares plateformes numériques capable de capitaliser sur un contenu audiovisuel pourtant gratuit au visionnage, et ce au-delà de la vente d'espace publicitaire à des annonceurs.

Dans ce cadre, son travail organisationnel consiste autant à « transformer les donateurs et donataires potentiels en donateurs et donataires effectifs » (Naulin & Steiner, 2016, p.258) en attirant de nouveaux streamers, en leur délivrant une socialisation professionnelle informelle et en maximisant l'engagement monétaire des viewers par une interface gamifiée notamment, qu'à encadrer les dons d'une telle sorte que leur prélèvement soit rentable et justifié. Je me concentre pour l'instant sur cette dernière dimension : comment une plateforme de monétisation du récit numérique de soi parvient-elle à réaliser le paradoxe d'une telle « accumulation par dons » (Fourcade & Klutzz, 2020)¹⁴³ ?

Comme d'autres plateformes numériques - qui, elles, fonctionnent cependant sur la base de rapports marchands - Twitch tire profit d'une subversion des frontières entre travail et loisir (Naulin & Jourdain, 2019), entre le salariat et l'autoentrepreneuriat (Abdelnour & Méda, 2019) et entre les activités amateurs et professionnelles (Flichy, 2017 ; Beauvisage & al, 2018). La capitalisation à partir des récits de soi streamés, monétisés par des dons comme actes narratifs, implique alors une subversion de frontière en plus : celle entre le don et la consommation. Si les viewers peuvent donner en euros aux streamers en passant par d'autres tiers que Twitch (comme le logiciel *Streamlab* par exemple), l'achat de bits auprès de la plateforme permet de réaliser des annonces dans le stream en étant accompagné d'une emote spéciale dans le chat et/ou le live (Im.5)

¹⁴³ Dans l'article de Foucade et Klutzz, le concept d'accumulation par don porte sur les données personnelles des internautes, il en va donc différemment sur Twitch où l'accumulation en question l'est au sens capitaliste fort d'accumulation de revenus monétaires.

et d'ainsi faire du don un acte narratif. En contrôlant par-là le pouvoir narratif de l'argent spécifique au streaming, Twitch peut faire du don un *service à consommer* et justifier ainsi un prélèvement sur le transfert au streamer. Pour 100 bits achetés 1,52 euros et donnés au streamer, ce dernier ne recevra qu'1 euro de la part de Twitch.

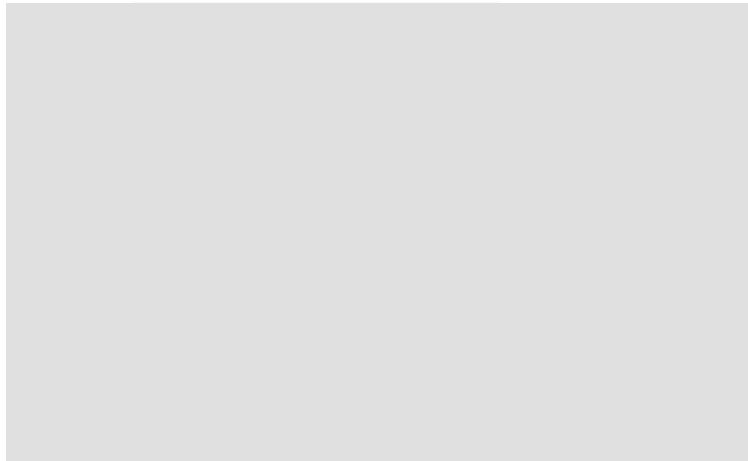
Image 5 – Emotes (normalement animées) correspondant au montant de bits donnés et apparaissant dans le stream (gauche) et badges apparaissant dans le chat à côté du pseudo du donateur (droite)



Il en va de même pour l'abonnement (de 5 euros à 20 euros mensuels), dont Twitch prélève 50% du montant¹⁴⁴. Donnant accès à des emotes réservés et à un badge personnalisé apparaissant dans le chat à côté du pseudo de l'abonné (Im.6), il est cadré pareillement comme un service autant que comme un acte de soutien aux streamers. Seuls 22% des viewers déclarent cependant s'abonner pour ces récompenses statutaires symboliques : dans les faits, c'est bien la logique du don envers des vidéastes streamant gratuitement en direct qui guide la grande majorité des abonnements du public. Ceci à tel point que l'abonnement est, pour rappel, très souvent offert comme un don au streamer sous la forme d'un don intermédiaire à d'autres viewers. Tous ces mécanismes ingénieux permettent à la plateforme de fidéliser monétairement le public des chaînes, de régulariser les revenus des streamers et de capitaliser sur la générosité à distance du public mise à l'écran.

¹⁴⁴ Ce taux de prélèvement est variable dans le temps, et donne lieu à des protestations à bas bruit de la part des streamers. Si certains d'entre eux, les plus importants sur Twitch, avaient jusqu'ici accès à un contrat de « partenariat » avantageux (seulement 30% de prélèvement de la part de Twitch), l'entreprise a annoncé mettre fin à cet avantage et à ramener l'ensemble des chaînes au même taux de 50% à partir de juin 2023.

Image 6 – Onglet d'abonnement à la chaîne du streamer Gotaga



Pris entre le don, l'acte narratif et le service à consommer, le mode de valorisation de soi des streamers relève finalement de l'articulation d'un rapport social entre un public et un vidéaste, d'un récit de soi mis à l'écran et d'une relation de plateforme. Donnant lieu à une accumulation par dons, il invite en cela à définitivement rompre avec les lectures du capitalisme fondées sur « l'opposition binaire entre don et marché » (Weber, 2007, p.58).

4. De l'encastrement narratif à l'encastrement sociodémographique de l'économie du streaming

La prise en compte des variables sociodémographique des streamers d'une part et de leurs viewers d'autre part permet de resituer le mode de valorisation du streaming dans la structure sociale en général. Twitch donne alors à voir la reconduction d'inégalités et de différences sociales dans la répartition des revenus entre les streamers (a) et des transferts monétaires entre les viewers (b).

a) Conversion économique des différences socialement situées de se raconter sur Twitch

Les manières de parler de soi (Poliak, 2002 ; Perrin-Joly *et al*, 2020), de mettre sa vie en récit (Delory-Monberger, 2009 ; Ertul *et al*, 2014), de s'exposer sur internet (Granjon & Denouël, 2010 ; Cardon *et al*, 2017) ou encore de choisir des jeux vidéo et d'y jouer (Boutet, 2012) sont toutes socialement situées et impriment, comme nous l'avons vu, une narrativité différente aux streams. Selon leur caractéristiques sociodémographiques et leur degré de professionnalisation, les streamers et les streameuses ne déploient pas les mêmes types de récits de soi sur Twitch, ni n'en retirent les mêmes revenus par leur diffusion auprès des mêmes publics. Si la plateforme forme un

espace très concurrentiel faisant du streaming un « *hope labor* » digital (Woodcock & Johnson, 2019) duquel très peu de vidéastes parviennent à vivre¹⁴⁵, cette concurrence en favorise certains selon leurs caractéristiques sociales : le streaming retranscrit les différentes façons de se raconter en stream en différences économiques.

Tableau 2 – Régression modélisant le total cumulé des revenus d’abonnements et de dons des streamer.ses

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Genre			
Femme (vs Homme)	0,047	0,023	**
Perf. Sociale			
Nb. d'heures visionnées	0,738	0,041	***
Nb. cumulé de followers Twitch	0,256	0,046	***
Nb. moyen de viewers en direct	-0,129	0,046	***
Nb. de followers gagnés en nov.20	-0,070	0,040	*
Nb. d'heure streamées	-0,005	0,026	ns
Contenu			
Mono-contenu (vs multi-contenu)	-0,058	0,025	**
Jeux de sport-0 (vs 1)	0,087	0,024	***
Jeux Compétitifs (multi)-0 (vs 1)	-0,015	0,026	ns
Jeux Try Hard (solo)-0 (vs 1)	-0,045	0,024	*
Jeux MMORPG-0 (vs 1)	-0,054	0,024	**
Jeux Aventure-0 (vs-1)	-0,017	0,025	ns
Jeux Stratégie-0 (vs-1)	0,058	0,023	**
Jeux Party Gaming-0 (vs-1)	0,022	0,023	ns
Jeux culturel-0 (vs-1)	0,010	0,024	ns
Nb. de followers sur d'autres réseaux			
Discord	0,031	0,020	*
Tik Tok	-0,060	0,024	**
YouTube	-0,073	0,036	**
Twitter	0,046	0,033	ns
Instagram	-0,042	0,029	ns

Note : ***, **, * et ns renvoient respectivement à des coefficients significatifs aux seuils de 1 %, 5 %, 10 % ou non significatifs.

R² ajusté = 0,615

Champ : streamers de la base chaîne

On retrouve ainsi par l'étude des revenus l'ensemble des éléments dégagés jusqu'ici à propos de la structuration de l'espace de Twitch et du principe de l'activité du streaming. D'abord, si toutes choses égales par ailleurs le nombre d'heures visionnées et le nombre cumulé de followers a bien un effet positif et significatif sur les revenus de don et d'abonnement, il en va différemment

¹⁴⁵ Au sein même du sous-ensemble des 1000 chaînes en langue française les plus regardées, si la moyenne des revenus mensuels est de 2 459 euros, la médiane est, elle, à peine au-dessus de 1 000 euros.

concernant le nombre de viewers en direct en moyenne et le nombre de follower gagnés (signe d'un arbitrage entre le suivi gratuit et l'abonnement payant de la part des viewers). En outre, Discord est le seul réseau social lié à Twitch dont le nombre de followers est positivement et significativement corrélé aux revenus des streamers, à l'inverse de YouTube notamment : plus qu'une visibilité forte des streams sur internet, c'est bien l'engagement communautaire qui importe en premier lieu afin de générer des transferts d'argent vers la chaîne. Ensuite, à autres paramètres fixés, le fait d'être un streamer « multi-contenu » plutôt que « mono-contenu » augmente significativement les revenus perçus : le fait de ne pas être attaché à un seul jeu, de streamer une variété de contenus constitue un avantage économique réservé aux streamers dont la communauté en valorise la personnalité avant les compétences vidéoludiques.

La plateforme ne reconduit ainsi pas frontalement sous forme économique les inégalités de genre face à la pratique du jeu vidéo fondée sur les performances et l'expertise (Paaßen *et al*, 2016). Dans les déterminants des revenus, le jeu apparaît avant tout comme un facteur de production de soi et de lien social avec le public : les dispositions genrées au care et à l'expression de soi par ses émotions impriment aux récits de soi des streameuses une performativité économique supérieure à celle des hommes streamers. Contrairement à la tendance qu'ont ces derniers à se raconter en stream par leurs performances et la quantification de soi que permettent les jeux (et leur pratique compétitive), les femmes streameuses construisent davantage un soi affecté par les relations avec le public, au sein de communautés plus resserrées et attentives à faire du stream un « *safe place* » (par tout un travail de modération efficace). Si elles ne forment que 14% de l'échantillon des chaînes les plus visionnées et ont des publics de taille plus réduite que ceux des hommes, leurs streams maximisent ainsi l'engagement monétaire de leurs viewers : à taille d'audience et type de jeux fixés, elles dégagent plus de revenus que les hommes.

J'ai déjà évoqué la reconduction streamée des appartenances de classe avec l'exemple des streamers Fifa et le principe de configuration narrative des dispositions partagées. Il m'est ici possible de compléter le phénomène dans sa dimension économique : le fait de ne pas streamer de jeux de sport et de ne pas avoir un grand nombre d'abonnés TikTok ont tous deux un effet positif et significatif sur les revenus d'abonnement. Plus populaire, la population des streamers et des viewers concernés illustre ainsi le report de la structure de classe non seulement dans la forme des

récits de soi streamés et des communautés d'identification qu'ils génèrent, mais aussi dans leur performativité économique différentielle. Par le streaming, les différences de mise en récit de soi supportent autrement dit des inégalités économiques. L'étude de l'argent sur Twitch permet en cela de quantifier des phénomènes narratifs fondamentalement qualitatifs : il devient la mesure des effets sociaux de différentes formes sociales du récit de soi.

b) Qui donne sur Twitch ?

Pour ne pas donner à penser que la performativité économique des autonarrations streamées ne dépendrait que de leur production et non de leur réception par des publics différents, il convient de terminer ce tour d'horizon de l'économie du streaming en exposant quelques indices sur les déterminants sociaux de l'engagement économique des viewers (qui, recoupant les déterminants de l'engagement social, implique l'ensemble des phénomènes d'affiliation déjà étudiés) (Tab.3). Selon les streamers qu'ils suivent et leurs propres caractéristiques sociales, les viewers ne vont en effet pas tous donner, ni dans les mêmes proportions. Ils sont 45% à avoir souscrit un abonnement payant à au moins une chaîne Twitch (14% à deux ou trois et 5% à plus de 3) et 42% à avoir effectués des dons en bits dans l'année précédant l'enquête (entre 1 et 20 euros pour 15%, 20 et 50 euros pour 8%, 50 et 100 euros pour 7% et plus de 100 euros pour 8%).

Si le genre des viewers n'a pas d'effet en lui-même¹⁴⁶, l'âge a quant à lui un effet positif et significatif sur cette propension à donner de l'argent aux streamers¹⁴⁷. Il en va de même pour le niveau de revenus, tandis que le niveau de diplôme ne joue que pour les modalités extrêmes : toutes choses égales par ailleurs, le fait d'avoir un doctorat plutôt qu'un diplôme de niveau inférieur au bac diminue significativement le montant de dons et d'abonnement transféré aux streamers. Conformément à la manière dont le transfert d'argent y forme une performance commissive envers le streamer et sa communauté, l'engagement économique sur Twitch est également très fortement

¹⁴⁶ Ce qui invite à écarter l'hypothèse (souvent invoquée sur la plateforme et au-delà) d'une explication centrale de la réussite des streameuses par l'idée d'un public masculin donnant plus aux vidéastes femmes pour faire exister un lien affectif amoureux avec elles (sous l'hypothèse d'une prévalence de l'hétérosexualité du public).

¹⁴⁷ Le facteur de l'âge, de l'inscription de Twitch dans le quotidien et de l'isolement dans les usages de la plateforme sont explorés au chapitre 8.

corrélé à l'engagement social chez les viewers. A paramètres du modèle fixés, les faits de se « sentir appartenir à une communauté », de participer au chat, de jouer régulièrement à des jeux multijoueurs avec d'autres membres d'une communauté, d'avoir fait des rencontres sur Twitch ou d'être modérateur sur une chaîne augmentent tous significativement la probabilité de faire des dons aux streamers.

Tableau 3 – Régression modélisant le montant total des transferts d'argent annuels aux streamers de la part des viewers (dons bits et subs)

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Genre et âge			
Un homme (vs une femme)	0,008	0,020	ns
Age	0,068	0,020	***
Revenu mensuels nets			
Sans revenus	-0,215	0,030	***
Moins de 1000 euros	-0,195	0,028	***
1000-1500 euros	-0,091	0,024	***
1500-2000 euros	-0,055	0,022	***
Plus de 2000 euros (réf.)			
Niveau de diplôme			
Bac professionnel	-0,007	0,020	ns
Bac général	-0,039	0,025	ns
Bac+1 ou Bac+2	-0,025	0,025	ns
Bac+3 ou Bac+4	-0,009	0,026	ns
Bac+5 ou doctorat	-0,076	0,030	***
Diplôme de niveau inférieur au bac (réf.)			
Statut professionnel			
Chômeur/inactif/arrêt de travail ou d'études (vs actifs occupés en emploi ou en études)	0,033	0,019	*
Temps hebdomadaire passé sur Twitch			
Moins de 7 heures	-0,131	0,024	***
7-30 heures	-0,106	0,023	***
Plus de 30 heures (réf.)			
Investissement social et communautaire sur Twitch			
Ne se sent pas membre d'une communauté (vs se sent membre)	-0,038	0,019	**
N'est pas modérateur.ice dans une communauté (vs est modérateur.ice)	-0,039	0,019	**
Ne participe pas au chat (vs y participe)	-0,052	0,020	***
Ne se réveille ou ne s'endort pas avec Twitch (vs le fait)	-0,033	0,018	*
A fait des rencontres ou discuté sur Twitch (vs non)	0,093	0,021	***
Ne joue pas régulièrement avec des membres d'une communauté Twitch (vs y joue)	-0,069	0,020	***
Temps hebdomadaire passé à jouer à des jeux vidéo			
Moins de 7 heures (vs plus de 30 heures)	-0,008	0,022	ns
7-30 heures (vs plus de 30 heures)	-0,030	0,021	ns
Achat de skins dans les jeux vidéo			
N'achète jamais de skins (vs en achète)	-0,076	0,019	***
Sensibilité au marketing d'influence			
N'a jamais utilisé un code promo. proposé par un.e streamer.se (vs l'a déjà fait)	-0,057	0,018	***
Préférences en termes de stream			
Choisi des streams regardés par beaucoup de monde en direct (vs peu de monde ou sans préf.)	-0,030	0,018	*
Regarde des streams d'avantage pour le jeu que pour le streamer (vs d'avantage pour le streamer ou sans préf.)	-0,062	0,018	***

Note : ***, **, * et ns renvoient respectivement à des coefficients significatifs aux seuils de 1 %, 5 %, 10 % ou non significatifs. R² ajusté = 0,116
Champs : Audience de Twitch ayant répondu à l'enquête COVIDEO au printemps 2021 (n=3 455 viewers)

Ensuite, si l'intensité de la pratique du jeu vidéo n'a pas d'effets, il en va différemment pour l'achat de skin (des marchandises virtuelles de personnalisation d'avatar de jeu) qui, elle, augmente significativement la propension à donner : payer une marchandise virtuelle pour exposer son identité dans les jeux est corrélé au fait de déclencher des alertes de dons pour apparaître dans le stream (double résultat cohérent avec le statut du jeu sur Twitch comme facteur de production de soi). Le degré d'inscription quotidienne des usages de Twitch détermine aussi cet engagement économique : le fait de s'endormir ou de se réveiller en utilisant la plateforme a un effet positif et significatif sur le montant des dons et des abonnements.

Enfin, une dernière variable fondamentale pour l'explication des déterminants du don sur la plateforme semble être l'isolement social lié à l'exclusion des champs du travail et de l'école : toutes choses égales par ailleurs, le fait d'être chômeur, inactif ou en arrêt d'études (plutôt qu'actif occupé en emploi ou en études) augmente significativement la propension à transférer de l'argent aux streamers. La fraction la plus isolée de la population jeune (79% ont moins de 30 ans), précaire (seuls 25% gagnent plus de 2000 euros par mois) et surdiplômée (seuls 19% ont un diplôme de niveau inférieur au bac général) des viewers - particulièrement touchée par le chômage (à hauteur de 16%) et l'inflation scolaire - semble ainsi trouver dans Twitch une forme de lien social numérique identitaire adapté à la crise d'intégration par la « condition salariale » (Castel, 1997).

II. Du capitalisme industriel au capitalisme autonarratif

L'économie digitale est emblématique d'une phase du capitalisme où « la base de la production de richesse est la production de soi » (Gorz, 2008, p.21). Pour présenter cette évolution, les nombreux travaux qui l'analysent et la place singulière de l'économie du streaming, il est alors possible de rattacher chacune de ses dimensions au statut du jeu sous le capitalisme contemporain : le jeu met au travail les subjectivités dans la sphère de la production, constitue une marchandise emblématique de l'industrie culturelle contemporaine, supporte des échanges et des sociabilités connectés de *prosumers* et, finalement, est un facteur de production narratif de soi intégré au streaming comme mode de valorisation par autonarration analysé précédemment. Au cours de cette partie, je pointe alors les raisons permettant de dire que la rupture la plus fondamentale du régime de valorisation déployé au sein du capitalisme digital avec celui du capitalisme industriel

est portée par le mode de valorisation par autonarration exposé précédemment, identifiant ce que j'appelle un *capitalisme autonarratif*.

1. Numérique et renouvellement du régime de valorisation capitaliste : état de la littérature

Intégrées aux modes de productions post-fordistes, les technologies de l'information et de la communication permettent à la relation d'emploi de mettre au service de la construction de valeur marchande un ensemble de ressources cognitives, émotives et créatives qui jusqu'alors restaient majoritairement employées en dehors de la sphère du travail productif. Le capitalisme producteur de marchandises, en devenant « cognitif » dans ses ressources anthropologiques (Gorz, 2008 ; Hardt & Negri, 2005 ; Vercellone, 2019) et « sémiotique » dans ses produits (Lazzarato, 2014), s'étend ainsi à la sphère des subjectivités, brouillant les frontières entre construction de soi et construction de valeur et délivrant la promesse d'un « travail passionné » (Leroux & Lorient, 2015) pour le plus grand nombre . Le jeu rencontre ici une première forme d'intrication avec le capitalisme contemporain, en tant qu'outil managérial adapté à cette extraction de forces subjectives. La « *gamification* du travail », prétendant faire vivre aux travailleurs leur travail comme un jeu, fournit un régime d'adhésion et de maximisation au travail : on joue à travailler de l'usine (Brochier, 2011) aux startups (Savignac, 2017), en passant par les plateformes comme Uber avec leurs applications gamifiées (Vasudevan & Chan, 2022).

Dans la sphère de la consommation, la subjectivité est également mobilisée en fournissant de nouveaux débouchés à la production, au travers de la marchandisation des émotions (Illouz, 2019) et des activités de loisirs domestiques (Naulin & Jourdain, 2019). La culture, commun fondamental aux processus d'individuation, est bien sûr elle aussi largement marchandisée en « industrie culturelle » (Adorno & Horkheimer, 1974), trouvant dans le numérique une voie de diffusion massive de ses biens immatériels. Un bien numérique comme le jeu vidéo forme ainsi le premier secteur de l'économie culturelle marchande. Dans une période contemporaine de faible croissance générale¹⁴⁸, l'industrie vidéoludique fait figure d'exception par sa vitalité : en 2018, son

¹⁴⁸ En 2019, le PIB réel par habitant exprimé en volume ne connaissait qu'un taux de variation annuel moyen de 1,4% en 2018 et 2019 (INSEE, 2023).

chiffre d'affaires mondial s'élevait à 120 milliards de dollars, devant celui de l'industrie du cinéma (97 milliards) et de la musique (19 milliards), pour une croissance de 13% par rapport à 2017 (contre 9% pour le cinéma et 10% pour la musique). Profitant du développement de l'équipement informatique des foyers et des cycles techniques de renouvellement permanent des innovations, elle forme à bien des égards « l'industrie culturelle du XXIème siècle » (Benghozi & Chantepie, 2017).

Pourvoyeuses d'émotions, de jeux identitaires et de bien être psychique (Johnson & al, 2013), mais aussi de modes d'engagements ludiques fondés sur l'accumulation de richesses virtuelles (Bonhomme, 2019), la marchandise vidéoludique est emblématique d'une synergie très profitable entre les logiques capitalistes et les logiques d'épanouissement culturel de soi. Ceci à tel point que certains essayistes voient les mondes vidéoludiques comme des reflets idéal-typiques, « parfaits », de la société capitaliste du hors-jeu (Higgins, 2016 ; Wark, 2019). Notamment, si la gamification du travail progresse, la mise au travail des consommateurs comme joueurs en fournit le corollaire : le jeu vidéo « rêve de manager », vendrait aux joueurs le moyen de devenir « l'opérateur d'un programme » soumis - dans « l'illusion » d'une liberté ludique - aux stimulations et demandes de la machine, en faisant de cette forme vidéoludique « d'aliénation heureuse » un idéal de contrôle par intériorisation de la contrainte (Hoare, 2016).

Le développement d'internet et des sociabilités connectées est outre venu accentuer le brouillage des frontières entre le producteur et le consommateur par rapport au modèle de la séparation nette entre offre et demande du capitalisme industriel. Cette intégration de la sphère personnelle, formellement hors-travail, au processus de valorisation se fait selon trois grandes modalités principales :

- D'une part, la gestion numérique de la « relation client » par les firmes intègre ce dernier au processus de valorisation, opérant une personnalisation de son expérience de consommateur et un contrôle de ses usages (Crescenzo & Floris, 2005). Le consommateur est « mis au travail » (Perronet, 2006) en réalisant des tâches qui pourraient être effectuées par des salariés internes à l'entreprise et en s'appliquant à soi-même des instruments de mesure et de qualification de sa consommation. Internet est ainsi venu fournir une troisième voie au dilemme des entreprises entre « faire » (en interne) et « faire faire » à d'autres (Williamson, 1975) en leur permettant d'externaliser des tâches non par l'appel au marché de la sous-traitance mais en les déléguant à leurs

clients internautes, tout en pénétrant pour cela la sphère personnelle et domestique (Perronet, 2006).

- Ensuite, en ne rémunérant pas par un salaire l'activité de production et de reproduction de contenus en ligne issus des usages quotidiens d'internet, les firmes digitales exploiteraient directement cette activité de contribution volontaire comme « *digital labor* » (Cardon & Casilli, 2015 ; Broca, 2017 ; Simonet, 2018) issus d'internautes prosumers (Fuchs, 2010 ; Arvidsson & Colleoni, 2012). En utilisant (ou en monétisant et en vendant à d'autres acteurs) les « traces numériques » laissées par ces internautes, ces firmes accumulent en outre la ressource nouvelle des « données personnelles » (Couldry & Mejias, 2022). En permettant de « socialiser les algorithmes » de recommandations (Airoldi, 2021), d'améliorer par-là l'efficacité de la « gouvernamentalité algorithmique » (Rouvroy & Bern, 2013) et, finalement, d'acquérir un pouvoir d'orientation des comportements futurs (Zuboff, 2019), ces données participent du ciblage marketing et d'une optimisation des systèmes de captation de l'attention (Citton, 2014), ressource cognitive rare et précieuse en situation d'abondance d'offres culturelles (Auray, 2011).

- Enfin, « plus les biens sont dématérialisés, moins leur valeur se construit en lien avec leurs coûts de production et de distribution et plus elle se construit via la consommation et/ou la réception » (Beaudouin, 2011). L'histoire du développement d'internet peut se lire comme celle de la production successive d'espaces conversationnels (Cardon & Prieur, 2016), supports de sociabilités connectées entre les individus, qui viennent ainsi valoriser ces biens culturels immatériels par leurs échanges et leurs partages de contenus. Les internautes discutent en ligne de marchandises culturelles, favorisant leur diffusion et les logiques de consommation mimétique. Ils mesurent en outre la qualité des produits par des mécanismes de classement et de notation, offrant un pouvoir de structuration du marché aux plateformes qui recueillent ces avis profanes (Beauvisage & al, 2013 ; Beaudouin & Pasquier, 2014). La valeur même de la personne des producteurs de contenus en ligne serait également construite sur ce mode d'échange, de notation et de sociabilité par les récepteurs, permettant d'accroître leur visibilité et leur réputation numérique (Beuscart, 2008 ; Beaudouin, 2011).

Une nouvelle fois, le jeu vidéo est emblématique de cette intégration des consommateurs en ligne au processus de valorisation, les développeurs faisant très souvent appel aux joueurs eux-mêmes pour co-produire l'univers vidéoludique alors conçu sur le modèle du logiciel libre : « d'industrie

de produit, le jeu vidéo se mue alors progressivement en industrie de service (Davidovici-Nora, 2014) plaçant les relations entre les usagers, la constitution et la gestion de « communautés » de joueurs au cœur des stratégies de revenu. » (Cocq, 2019). Cette mise au travail directe des groupements de joueurs s'accompagne en outre d'une gestion systématique des données de jeux recueillies, utilisées pour améliorer l'expérience des utilisateurs et anticiper les attentes du marché (Benghozi & Chantepie, 2017). En tant que support de communautés de pratiques en ligne, les jeux sont qualifiés, notés, détournés dans des productions personnelles partagées sur les média sociaux... Touchant une population jeune et disposée aux technologies d'internet les plus récentes, les jeux vidéo forment un foyer d'activités sociales numériques virales et directement indexées sur le calendrier des sorties du marché. Les joueurs-consommateurs peuvent ainsi se mobiliser en tant que communautés de fans rassemblés autour d'un bien culturel comme les jeux Pokémon, en fournissant un travail numérique et émotionnel collectif participant de l'engouement pour sa sortie et de sa valorisation marchande (Gervasoni, 2021).

2. La rupture numérique avec le mode de valorisation capitaliste industriel n'a pas eu lieu ?

Du point de vue d'une théorie de la valeur, à suivre ce panorama, les technologies de l'information et de la communication ont certes conduits à des inflexions certaines par rapport au mode de valorisation du capitalisme industriel (dont la plus importante est certainement l'érosion des frontières entre le producteur et le consommateur ; entre les activités de sociabilité en ligne et le travail et entre l'épanouissement personnel et la production de valeur marchande), mais ne l'ont pas bouleversé. Ce que les travaux de socio-économie du numérique décrivent fondamentalement, c'est une logique *d'extension* plus qu'une logique de *rupture* par rapport aux rapports sociaux producteurs de valeur identifiés par Marx dès la seconde moitié du XIX^{ème} siècle : le capitalisme digital reste largement conçu comme un capitalisme de *marchés*, la valeur comme ne dérivant que d'un *travail* direct ou indirect et la médiation sociale par cette valeur comme assurée en dernière instance par la *forme de la marchandise* (fut-elle évaluée et commentée en ligne par des communautés d'internautes).

Les activités en ligne, qu'elles soient de sociabilité ou d'expression de soi ne « valorisent » qu'en étant subsumées directement sous la catégorie du travail (cognitif, digital, d'évaluation des biens,

émotionnel, relationnel, issus de prosumers individuels ou collectifs etc.) ou indexées à la production ou l'évaluation de biens et de services marchands. C'est particulièrement vrai de l'exposition de soi en ligne, qui ne semble (au-delà de l'acquisition d'une valeur réputationnelle, qui ne recoupe pas celle, économique, en jeu dans le processus de valorisation capitaliste en tant que tel) pouvoir acquérir une valeur économique qu'en devenant en dernière instance une vitrine de promotion de biens ou de services par des « influenceurs » auprès de « followers » consommateurs potentiels. Ce cas illustre bien le problème plus général d'une certaine sous-thématisation de la « valeur » (et des profits) impliqués dans les processus de « valorisation » en ligne conduisant à des problèmes théoriques et descriptifs (dans le cas des analyses en termes de « digital labor »). Dans d'autres approches, c'est l'impossibilité de thématiser un mode de valorisation plein et entier propre aux activités numériques, non indexé sur la marchandise, qui est en jeu.

Lorsque l'on conçoit directement les activités des internautes comme du travail de prosumers, en les qualifiant de digital labor exploité comme travail impayé, est d'abord reconduite la vision naturalisée et essentialisée du travail fermement critiquée par Marx. Le lien entre une dépense d'énergie humaine en vue de produire quelque chose et la constitution de valeur économique est tout sauf automatique, et dépend d'un ensemble d'institutions socio-historiques précises : la « praxis » n'est ainsi source de valeur qu'en étant traitée comme « *travail abstrait* » par le marché et la sphère de la production, comme une marchandise de travail humain « en général » doté d'un prix de marché, comme une pure énergie productive, mesurée et employée en tant que telle (Marx, 2008 ; Kurz, 2019). En l'absence de telles institutions qui traitent socialement la praxis comme un tel travail abstrait (source de valeur d'échange), les activités des internautes demeurent au stade du travail concret (source de valeur d'usage) : elles ne se voient pas dotées d'un prix monétaire, ne sont pas détachables de leur produit comme « activité humaine en général » supportant un équivalent général entre leurs produits (ce qui est pourtant la définition stricte de la valeur d'échange) et ne peuvent donc être « exploitées » comme du travail. En particulier, sans mesure monétaire de la valeur de leur produit, il est impossible d'affirmer qu'elles seraient exploitées comme travail gratuit puisque la qualification de gratuité ne peut se faire que par rapport à l'existence d'un prix qui est ici manquant.

Dans ce cadre, par rapport au problème de la valorisation, les activités de production gratuite de contenus personnels en ligne restent des activités de production gratuite de contenu personnels en ligne : si digital labor il y a sur des plateformes d'auto-publication, celui-ci relève davantage du travail des « travailleurs du clic » (Casilli, 2019) provenant du *back office* des grandes firmes d'internet qui formatent et vendent les données des utilisateurs pour leurs clients annonceurs. Comme le résume E. Comor dans un article très critique des approches en termes de digital labor et de prosomption et dont je partage entièrement les conclusions, les plateformes comme Facebook « rassemblent, organisent et vendent le contenu produit par les utilisateurs, mais le travail qu'elles exploitent formellement, et donc la valeur qu'elles produisent directement, est le résultat du traitement et du conditionnement de ce contenu qu'elles opèrent pour leurs clients principaux : les publicitaires » (Comor, 2015, *je traduis*). Ainsi, loin d'être une source de valorisation en elle-même, l'activité des internautes sur ces sites ne participe qu'indirectement à la production de valeur, en facilitant le travail de conversion publicitaire de la production à vendre en consommation effective. En cela, l'accumulation des données est une accumulation primitive, celles-ci sont une ressource qui n'est pas valorisante en elle-même mais qui est valorisée par le travail des employés des plateformes. Finalement, « pour les entreprises propriétaires des médias sociaux, les données et méta-données personnelles qu'elles collectent sont marchandisées par leurs propres employés, dont le travail est exploité pour produire l'information vendue (directement ou indirectement) à d'autres entreprises qui les utilisent en vue de diverses activités commerciales, incluant le ciblage et la personnalisation de la publicité en ligne (...). Facebook, LinkedIn, Twitter et biens d'autres génèrent la grande majorité des revenus [par un travail sur] des activités qui ne produisent pas en propre de plus-value. » (Comor, 2015, *je traduis et je souligne*).

Ensuite, les approches existantes sur la façon dont les activités auto-expressives, les sociabilités et les dispositifs de qualification des biens par les consommateurs internautes participent de la valeur confinent ces dernières à leur participation au marché. Défendant à juste titre une vision constructiviste de la valeur, comme une abstraction socialement constituée par des signes et non comme une substance sur le modèle du travail abstrait marxien (Orléan, 2011), les approches centrées sur les nouveaux pouvoirs expressifs de la demande que délivrent aux consommateurs les NTIC n'échappent pas pour autant à une critique marxienne. Courant le risque de reconduire une analyse de la valeur subjective, telle que la valeur serait l'objectivité de l'utilité ressentie par

les consommateurs (Orléan, 2011)¹⁴⁹, ces approches impliquent implicitement que les prix des biens numériques seraient issue d'un compromis entre l'offre et la demande, certes non médiatisé mécaniquement par le calcul rationnel des acteurs mais par l'intermédiaire des dispositifs de cadrage marchands qui rendent l'action économique possible. La sociologie-économique du numérique montre en ce cas de façon très convaincante en quoi les consommateurs internautes ne sont pas des *homo economicus* isolés et rationnels, mais affirmer qu'en discutant de produits ou en donnant leur avis au travers de système de notations ceux-ci « valoriseraient » directement au sens fort est difficilement tenable.

Il existe en effet de nouveau un risque à entretenir la confusion entre la valeur d'usage et la valeur d'échange des biens et services : ces activités *qualifient la valeur d'usage*, mais sont-elles source de valeur d'échange en tant que telles ? A la différence du marché, qui lui traite les êtres et les choses comme des produits du travail et participe ainsi directement de la réalisation de la valeur du travail, les internautes consommateurs ne discutent ni ne mesurent la valeur économique des biens et services, mais leurs qualités. En particulier, leur qualification des choses n'est pas monétisée, ce qui empêche, même du point de vue constructiviste (non substantialiste, donc) de parler de valorisation (Orléan, 2011). Comme pour le digital labor, on peut donc continuer à défendre l'idée que la valorisation n'appartient pas à cette activité sociale des internautes, mais au

¹⁴⁹ De façon très significative, dans l'ouvrage de référence sur les actes d'évaluation comme des actes de valorisation qu'il dirige, François Vatin part du constat de Marx que « l'évaluation ne créer pas de valeur, elle ne fait que mettre à jour une valeur présente dans le bien (...) pour expliquer la valorisation, la création de valeur, Marx considère qu'il faut sortir du paradigme de l'échange, fondé sur le principe de l'échange. C'est, selon son expression célèbre 'dans le laboratoire secret de la production' qu'on pourra espérer éclairer ce mystère. » (Vatin, 2013, p.18). Or, en guise de réfutation, seule une présentation symétrique avec le paradigme néoclassique est proposée, avant d'en venir aux théories des conventions et de la sociologie économique des réseaux, pour finalement étudier les actes d'évaluation inclus dans le travail lui-même (le livre de Vatin finissant donc par retourner comme Marx dans le lieu de la production pour y déceler une valorisation). Le « match » avec les nombreuses et profondes réfutations du paradigme subjectif de la valeur par Marx n'a donc ici pas vraiment lieu, et l'école constructiviste de l'évaluation comme valorisation reste donc relativement désarmée face à une critique marxienne de la valeur. Comme souvent au sujet de Marx, sa position est reléguée au rang de « théorie » datée, voire de « philosophie » qui aurait déjà été maintes fois réfutée empiriquement (lorsque l'on consulte les ouvrages censés avoir « réfutés » Marx, on se rend compte rapidement que cela est cependant loin d'être le cas – sur le sujet du traitement problématique du Capital par les sciences sociales contemporaines, je renvoie à (Kurz, 2019)), justifiant ainsi que la sociologie n'aurait pas à la discuter frontalement.

travail de ceux qui ont produit les marchandises et services dont ils discutent et qu'ils jugent. Ces activités n'ont donc pas d'efficacité économique en elles-mêmes, elles restent indexées à la valeur des marchandises qu'elles qualifient : elles peuvent doter ces dernières d'une valeur symbolique et sociale, mais, du point de vue économique, elles ne créent pas de valeur. Autrement dit, à moins de considérer la valeur comme une catégorie pragmatique de « justification du prix » (Boltanski & Esquerre, 2017) et non comme le phénomène d'explication dernière des prix, la sphère des échanges et des constructions de soi numériques semble devoir rester cantonnée au même rôle que la publicité, en tant que sphère dérivée de la production et non productrice de valeur en-elle-même, aussi ancienne que le capitalisme lui-même (Comor, 2015). Les sociabilités connectées participent de la publicité des produits, de la constitution d'une demande forte, mais la valeur d'échange de ces produits demeure celle du travail qui sert à répondre à cette demande : ces derniers restent des marchandises.

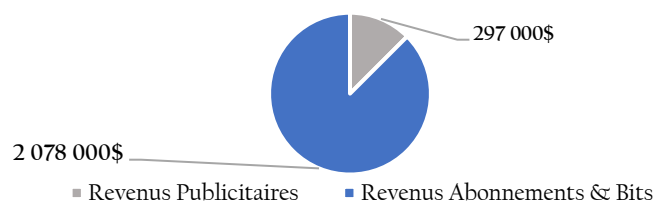
Plutôt qu'un avènement d'une nouvelle source de valeur produite des seuls énoncés sur des marchandise, entretenant une confusion entre leur valeur d'échange et leur valeur d'usage et celle entre le travail productif et les activités improductives, il semble que la rupture d'un mode de valorisation numérique radicalement nouveau n'a *a priori* pas eu lieu. Ce dernier reste indexé à la production de biens et de services par des entreprises privées employant le travail pour proposer des produits à des consommateurs internautes. L'activité de production numérique de soi, les sociabilités connectées, les dispositifs de marché en ligne ; tout ceci n'est une source de valorisation qu'indirectement, qu'en tant qu'il participe finalement des rapports sociaux de production, de consommation et d'échange de marchandises ou de services. Le capitalisme digital serait donc un capitalisme industriel parmi d'autres, certes immatériel et aux frontières plus floues que le précédent, mais partageant le même mode de valorisation par le travail et la marchandise. La description précédente de l'économie du streaming fait alors figure d'exception dans ce panorama.

3. La spécificité économique du streaming : un mode de valorisation ni marchand, ni productif

Au risque de la répétition, on peut affirmer au vu de ce qui précède que le streaming est en rupture avec les autres dispositifs de la sphère numérique du capitalisme comme capitalisme industriel

marchand. La valeur qu'il constitue n'est pas médiatisée par la marchandise, le stream n'apparaît pas directement comme un service sous un rapport économique, et la réception des viewers est source de valorisation en un sens monétaire fort. De même, si elle relève d'une profession pour les streamers les plus avancés dans leur carrière, l'activité est difficilement subsumable sous la catégorie du travail abstrait du point de vue d'une théorie de la valeur. Les rapports sociaux numériques narratifs que j'ai exposés précédemment ne recourent ainsi pas ceux d'ordinaires impliqués dans les processus capitalistes de mise en valeur. Le streaming est un dispositif de valorisation non directement indexée aux produits du travail d'autrui : il ne peut se comprendre sur le modèle de la sphère dérivée de la publicité. 86% des revenus des streamers de la base chaîne proviennent en effet directement des dons en bits et des abonnements, et non des publicités diffusées sur les chaînes (Graph.1). Comme déjà démontré, la construction médiatique de soi des vidéastes est valorisée et valorisante en-elle-même, sans être le simple support de promotion marketing de marchandises.

Graphique 2 – Revenus générés par les 1000 premiers streamers français en termes de vues en novembre 2020



Source : Base chaînes

Ainsi pour comprendre ce mode de valorisation par streaming, plutôt que de faire jouer la logique d'extension des catégories du capitalisme industriel (travail, prosumer, marchandise et dispositifs d'évaluation marchands), il est nécessaire d'engager une redéfinition des instances de valorisation, de la valeur, voire du capitalisme lui-même. Autrement dit, la propriété qu'a Twitch de valoriser sur un mode non marchand la construction numérique de soi nécessite de faire le chemin inverse que celui d'ordinaire effectué par les travaux de socio-économie du numérique. Non pas couler l'activité dans le moule des catégories de valorisation du capitalisme industriel, mais au contraire redéfinir ces catégories elles-mêmes à partir de l'activité. Si le streaming est emblématique d'une phase du capitalisme où la construction de valeur correspond à la construction de soi, c'est ici en un sens direct et fondamental : ce n'est pas la construction de soi des streamers qui est valorisée sur le mode du travail ou de la marchandisation de soi ; mais bien la valorisation qui s'effectue sur

le mode de la construction de soi. En somme, le streaming ne valorise pas les subjectivités en un sens classique de mise au travail ou de constitution de soi en un bien ou service de consommation, mais plutôt valorise sur le mode même de la subjectivation. Par le streaming, la valeur se constitue comme le soi, par mise en récit.

Ne pouvant se comprendre sur le modèle de la valeur substance travail marxienne, ni sur le mode de la valorisation par évaluation marchande, ce mode de valorisation par streaming implique une troisième voie originale entre théorie constructiviste et marxienne de la valeur¹⁵⁰. En rupture avec le marxisme, en l'absence de marché du travail et de marchandise, la valeur économique en jeu n'est pas une valeur d'échange. Aucun équivalent général ne permet de rendre commensurable la production des différents streams entre eux et je montre plus haut que l'efficacité économique des chaînes est indépendante du temps passé à streamer. Le streaming n'est donc pas un mode de production au sens marxien.

En rupture avec le constructivisme de marché, l'activité des streamers n'est pas socialement qualifiée (et donc en ce cadre, valorisée) sur le mode du travail (comme sur le marché du travail), du bien immatériel ou du service marchand : les viewers et le dispositif ne valorisent pas les streamers comme des porteurs d'une force de travail, mais comme des sujets autoexpressifs, en écart avec le paradigme du marché. De même, si la construction de la réputation est un enjeu majeur pour expliquer la répartition différentielle des revenus entre les streamers, elle n'est pas la source de la valeur en elle-même. Pour prendre l'analogie du capitalisme industriel, l'analyse de la construction sociale de la réputation d'un streamer (ou, plus concrètement, des facteurs déterminants le nombre de ses viewers) correspond ici à l'analyse de l'appariement des travailleurs et des entreprises, et non pas à celle du processus de mise en valeur en tant que tel (qui lui, correspondrait alors à l'identification du phénomène de l'exploitation). C'est l'activité expressive du stream qui construit ici la valeur (elle relève donc bien du constructivisme) mais en un sens direct, sans passer par le référentiel des produits du travail (les streamers ne sont ainsi pas des « influenceurs » comme les autres, qui s'expriment pour faire vendre des marchandises). Les

¹⁵⁰ Je m'écarte donc également du courant marxiste de « l'économie politique de la communication » qui, lui, considère les outils de communication en tant qu'outils de production de marchandises informationnelles (Granjon, Guyot & Magis, 2019).

rapports sociaux streamés sont eux-mêmes narratifs et monétisés, ils concrétisent socialement l'abstraction herméneutique de la valeur et du soi valorisé.

Avec Ricœur, j'ai tenté de proposer une clarification du « soi » impliqué dans les expressions qui auraient pu s'appliquer au streaming : le soi de « l'exposition de soi », de la « mise en scène de soi », de « la construction médiatique de soi » ou de la « présentation de soi » des streamers est, tant d'un point de vue narratologique (dans la forme que lui donne le spectacle du stream) que sociologique (dans sa production et sa réception), un soi de personnage, construit par mise en récit. A partir des résultats de l'étude des mouvements monétaires sur Twitch, il est alors possible détendre ce travail à la catégorie de la valeur impliquée dans le streaming, le soi des streamers et la valeurs y apparaissant configurés conjointement. La valeur apparaît alors comme le soi streamé, comme une *ipséité* collective, produite de la captation, de l'exploitation et de l'aliénation d'une autre grande force humaine productrice de réalité, différente du travail : la mise en récit de soi.

En somme, la grande spécificité économique du streaming implique d'aller au-delà des définitions de la valeur en lien avec les catégories de travail émotionnel ou relationnel, de marchandisation et de mise au travail des utilisateurs dans leurs sociabilités, leurs productions ou leurs données. Au joueur comme travailleur (gamification du travail), comme prosumer (digital labor ou évaluation marchande) et comme simple consommateur (marché des biens culturels immatériels), je montre que le mode de valorisation par streaming implique le joueur comme (auto)narrateur. Ce faisant, je m'écarte tout autant du traitement de la mise en récit de soi en termes de « storytelling » (Salmon, 2007) – qui implique de réduire la portée économique du phénomène au marketing, en l'indexant de nouveau sur des produits du travail préexistants – que de l'application du paradigme de l'économie standards aux récits dans une « économie narrative », en réalité conçue davantage comme une économie des récits et de leur circulation (Schiller, 2020).

4. Le capitalisme autonarratif : principe et définition

Résumons le raisonnement. En tant que médiation sociale, la valeur économique est prise dans des rapports sociaux qui lui délivrent sa forme et sa dynamique capitalistes. Or, si le régime industriel du capitalisme repose sur des rapports sociaux de *production* et d'*échanges marchands*, il en va différemment avec le type de capitalisme digital dont relève le streaming sur Twitch. Dans cette sphère numérique, la valeur médiatise les rapports sociaux *narratifs* précédemment exposés : elle

participe de la production narrative de soi en streams et de sa réception par les viewers impliqués auprès des vidéastes. La forme monétaire d'expression de cette valeur, sa dynamique capitaliste d'accumulation, et sa nature même sont alors transfigurées par rapport au régime du capitalisme industriel.

D'une part, nous l'avons vu, la forme d'expression concrète de cette valeur, soit l'argent, acquiert un pouvoir expressif inédit. Aux signes monétaires d'expression de la valeur comme *quantité*, le streaming ajoute à l'argent un sens d'expression de la valeur comme *ipséité* : l'argent est doté d'un sens narratif, permettant non seulement de *quantifier* la valeur de produits du travail mais aussi de *raconter* la valeur d'êtres mis en personnages. Par-là, l'argent impliqué dans les rapports sociaux streamés est adapté à l'expression de la valeur spécifique au soi des individus : comme acte narratif, il économicise l'humain non sur le mode de la marchandise (en tant que force de travail chez Marx) – comme l'effectue l'argent sous forme de salaire –, mais sur le mode du sujet mis en récit.

Ensuite, si la dynamique capitaliste de la valeur impliquée dans les rapports sociaux de production et d'échanges marchands est celle de son *accumulation*, sur Twitch cette accumulation quantitative de la valeur se double d'une dynamique temporelle de mise en récit de cette valeur. Si la formule générale du capital – Argent – Marchandise – Argent' (augmenté des profits) – dégagée par Marx reste à l'œuvre à l'échelle de la plateforme elle-même (qui accumule donc en un sens quantitatif classique), il en va différemment à l'échelle de chaque unité de valorisation que sont les chaînes des streamers. Au sein du temps raconté des chaînes, mises en récits au travers des autonarrations de leur streamer et du récit communautaire de leurs viewers, la dynamique d'accumulation de revenus est en effet configurée narrativement. Elle acquiert le sens narratif d'un projet collectif personnalisé par la figure des streamers, participe de l'évolution de leur personnage au cours du temps. Ainsi encadrée dans le récit d'auto-réalisation des vidéastes sur la plateforme, l'accumulation se réalise indirectement, en tant qu'elle vient accompagner la construction et l'évolution d'un personnage public, et non d'une marchandise-objet. Ce n'est donc pas tant l'accumulation qui fournit le modèle à l'évolution subjective des streamers (comme cela est le cas chez l'auto-entrepreneur pour Foucault, qui calque sa dynamique subjective sur celle du capital industriel, soit sur celle de l'accumulation, devenant « à lui-même son propre capital » (Foucault,

1994)), que l'inverse¹⁵¹ : l'évolution de la valeur économique au cours du temps se coule dans la forme narrative de l'autoréalisation de soi des streamers. En somme, au sein de la dynamique temporelle des chaînes et des streams, l'accumulation se donne socialement comme une *subjectivation narrative de la valeur*, que l'on peut envisager comme une concrétisation de la métaphore marxienne du capital comme « sujet automate » (Marx, 2008).

Enfin, comme déjà évoquée, la valeur générée par le streaming ne peut se comprendre dans sa nature ni comme une substance travail, ni comme une qualification marchande. Elle n'est pas une entité objective qui viendrait régler des rapports d'équivalence entre des produits du travail en amont de la sphère de la circulation, ni une valeur d'échange construite par des dispositifs d'évaluation marchands. Si elle a bien le mode d'existence d'une abstraction socialement constituée par des énoncés et des dispositifs sociaux expressifs, ces derniers sont narratifs et portent sur (et impliquent) directement la personne expressive des streamers. En cela, elle relève dans sa visée (ce qui est valorisé) et dans sa source (ce qui valorise) non pas de l'activité de production de choses ou de services en vue de l'échange par du travail, mais bien de l'activité de production de personnages par la mise en récit. L'exploitation et l'aliénation de l'individu au sein du processus de valorisation par streaming ne portent donc pas sur son travail, mais sur ses capacités de mise en récit.

Pour qualifier cette nature de la valeur impliquée dans la captation, l'économicisation, l'exploitation et l'aliénation des capacités de mise en récit de soi, on peut finalement dire qu'elle se donne comme une *valeur-ipse*, sur le modèle de l'identité-ipséité ricœurienne. Le dispositif du streaming constitue une valeur économique, qui est dotée d'une permanence dans le changement de ses formes d'expression, d'une « transativité » et d'une « unité » (Orléan, 2011, p.34), mais ni sur le mode de la substance comme chez Marx (qui relève d'une identité-mêmeté en termes ricœurien) ni sur le mode de la valeur d'échange constituée par des signes monétaires et des qualifications portant sur des choses ou des services (comme c'est le cas dans le paradigme constructiviste de la valeur *marchande*). Plutôt, cette unité et cette transativité, cette « permanence à soi » de la valeur est réalisée sur le mode de l'ipséité, soit de « quelque chose qui persiste en changeant » (Ricœur, 1983), au sein d'un temps d'accumulation raconté.

¹⁵¹ Ce n'est pas le soi du streamer « qui devient du capital », mais le capital « qui devient le soi » du streamer, pourrait-on dire grossièrement.

L'activité du streaming valorise finalement en transférant les attributs de l'ipséité des vidéastes sur la valeur elle-même : celle-ci est constituée en tant que sujet, mais tire ses attributs d'abstraction, d'autonomisation et d'autofinalisme non des rapports de production comme chez Marx, mais de la production de soi des streamers comme êtres abstraits, autonomes et autofinalistes. La démondénisation narrative impliquée dans l'inversion de la relation intrigue/personnage forme ainsi le corollaire de la démondanésation par privation de la praxis exposée en introduction de la thèse.

En résumé, narrativité de l'argent, subjectivation narrative de la valeur et valeur-ipse forment le mode de valorisation identifiant le capitalisme autonarratif dont relève le streaming et constituant une rupture majeure avec le capitalisme industriel. Le tableau suivant fournit une synthèse thématique de la comparaison du capitalisme industriel et de ce capitalisme autonarratif.

Tableau 4 – Synthèse comparative entre le capitalisme industriel marxien et le capitalisme autonarratif

Phénomènes sociaux économiques impliqués	Capitalisme industriel (modèle de Marx)	Capitalisme autonarratif (cas du streaming)
Nature de la valeur	Valeur d'échange	Valeur-ipse
Forme de médiation sociale	Marchandise	Récits
Rapports sociaux de valorisation	Rapports sociaux de production	Rapports sociaux narratifs
Temporalité de l'accumulation	Temps vide et homogène	Temps raconté
Modalité de l'accumulation	Accumulation quantitative	Accumulation par subjectivation
Référentiel de l'argent	Produits du travail	Soi
Pouvoir expressif de l'argent	Quantitatif	Narratif
Forme monétaire de la valeur	Prix	Dons
Force humaine source de valeur	Travail (« praxis »)	Mise en récit (« mimésis »)
Forme aliénée de la force humaine source de valeur	Travail abstrait	Identité narrative de sujet
Mécanisme de l'aliénation	Séparation du travail abstrait et du travail concret	Inversion de la relation intrigue/personnage
Subjectivation individuelle comme aliénation...	Par démondanésation objective (Fischbach, 2009) (privation du lien pratique avec le monde matériel)	Par démondanésation narrative (privation du lien herméneutique avec le monde comme intrigue)

Dispositions économiques des acteurs de la valorisation	Calculs rationnels	Capacités d'expressivité et de sociabilité
Type de « sujet-valeur »	« Sujet automate » (métaphorique)	Sujet autonarratif (effectif)
Catégorie philosophique pour penser le sujet valeur	Descartes (sujet substantiel)	Ricœur (« cogito brisé »)

Conclusion du chapitre 7

Le streaming sur une plateforme comme Twitch représente un laboratoire social de ce que le capitalisme numérique fait aux récits de soi. En rendant ces derniers émergents, multimodaux, interactifs, spéculaires et collectifs, le dispositif en fait une source de valorisation de la construction de soi sur internet et du lien social qu'elle supporte. L'encastrement narratif des transferts monétaires dans les récits de soi streamés configure ces derniers en actes narratifs, support de monétisation des réactions, de l'attention et de la personnification du lien social que réalisent les streamers par leur activité. L'encadrement et l'exploitation platformisés de ce pouvoir socio-narratif de se raconter et de raconter les autres contre de l'argent constitue alors un régime d'accumulation subvertissant les frontières du don et de la consommation. Enfin, en reconduisant sous forme économique le large spectre des manières socialement situées de se raconter en ligne et des besoins sociaux d'être racontés au sein d'un collectif, la plateforme Twitch s'insère dans la structure sociale de nos sociétés.

Face à la socialisation capitaliste du travail fondée sur les rapports sociaux de productions et d'échanges de marchandises, l'économie du streaming semble finalement emprunter d'autres voies, fondées sur des rapports sociaux narratifs. Chez Marx (2008), c'est par le marché que l'échange des produits du travail deviennent le but de ce travail, qu'une activité productive autrement privée et tournée vers l'autoconsommation devient une activité sociale tournée vers les besoins des autres, monétisable et finalement exploitable. De même, le streaming rend directement sociale l'activité autonarrative et en fait un support monétisable et exploitable d'expression identitaire de soi par et pour d'autres. Au travers de la propriété privée des moyens de production herméneutique de soi sur internet, une plateforme comme Twitch parvient ainsi à valoriser sur un mode non-marchand la narrativité constitutive des identités sociales : celle-ci est économicisée et exploitée au sein d'un *capitalisme autonarratif*.

QUATRIÈME PARTIE

Des crises du lien social à un lien social *de* crise

L'inscription de Twitch dans les trajectoires des streamers et le quotidien des viewers laisse transparaître les conditions sociales et historiques très particulières de l'avènement d'un mode de narration capitaliste dont relève la plateforme. Dans une phase du capitalisme qui « par son développement même a atteint une limite tant interne qu'externe qu'il est incapable de dépasser et qui en fait un système qui survit des subterfuges à la crise de ses catégories fondamentales [le travail et la valeur d'échange] » (Gorz, 2008, p.25), la valorisation de la mise en récit de soi s'appuie sur la fragilisation du modèle de société porté par le capitalisme producteur de marchandises ou de services. Autrement dit, le streaming tire parti de cette crise structurelle, en offrant un débouché aux individus face à la fragilisation du lien social porté par l'emploi stable, l'affermissement des classes moyennes et l'intégration par les études comme bouclier contre le chômage.

Concernant les streamers, ceux engagés dans un processus de professionnalisation sur la plateforme y trouvent un espoir de carrière, permettant de convertir en revenus des dispositions constituées en dehors de, et parfois contre, l'univers scolaire et l'emploi salarié. Leurs trajectoires marquées par la pratique et les sociabilités vidéoludiques, si elles pourraient d'ordinaire être qualifiées en termes de manques, fournissent des capacités à faire sens de soi et à se raconter convertibles en profession de streamer. Malgré la forte incertitude qui pèse sur leur carrière, l'engagement de ces streamers professionnels tend alors à être total, et est encadré par la plateforme elle-même. Dans l'absence d'une relation d'emploi reconnue juridiquement en tant que telle, la plateforme délivre en effet à ses streamers une socialisation vocationnelle et professionnelle, intégrée directement à l'infrastructure de la plateforme ou délivrée lors de la Twitch Con, un salon de professionnalisation informelle (Chap.8).

Concernant les viewers, leurs usages de la plateforme, entremêlés avec ceux de Discord et des jeux vidéo, montrent un lien structurel entre fragilisation de l'intégration sociale du hors écran et pénétration de Twitch dans le quotidien. Révélé par la crise du Covid-19, ce lien renvoie à la capacité qu'a la plateforme de délivrer une aide psychologique et des possibilités de sociabilités inter-viewers, structurant et temporalisant le quotidien d'une population marquée par la précarité et l'isolement social, y compris au-delà du seul contexte pandémique. Là encore, le streaming tire profit d'un contexte de crise multidimensionnelle et structurelle touchant le régime d'intégration sociale par le salariat et le capitalisme producteur de marchandises (Chap.9).

Trajectoires des streamers et socialisation plateformisée à la plateformisation de soi

« My NorthStar is being ‘Gandalf’ kind of way. It's very odd, but it means something for me. I know what it means for me, or ‘Jane McGonigal’, that's my aim. Then I go into rules and principles for myself. How do I behave? How do I want others behave towards me? What are my needs and expectations? What are the general goals on Twitch or wherever you wanted to go? You can have like your personal goals, because you're not having just your Twitch goals. You as well may want to grow outside of Twitch, maybe you want it to earn that much money. Right ? » – Intervenante d'une conférence à destination des streamer lors de la *Twitch Con 2022*

Se raconter par streaming est un métier qui s'apprend. Pour les streamers sur lesquels se concentre cette recherche, soit ceux gagnant suffisamment de revenus du streaming pour en faire leur activité principale¹⁵², il suppose en effet un ensemble de compétences et de dispositions professionnelles. Si le dispositif configure en un récit de soi les inclinaisons à agir, à réagir et à penser mises en stream, ces dernières sont plus ou moins adaptées à maximiser l'engagement des viewers et en impliquent d'autres, en amont et en dehors de l'activité à l'écran. Comme pour d'autres professions, à la façon des coachs de vie par exemple (Salman, 2021), les streamers doivent apprendre à faire sens d'eux-mêmes pour engager d'autres individus s'ils veulent pérenniser leur engagement sur Twitch. Ils composent pour cela avec la technique de soi narrative et spectaculaire qu'est le streaming en mobilisant, depuis le hors écran, tout un « travail biographique » (Strauss, 1992), des apprentissages encadrés et une transformation de soi.

L'aspiration professionnelle à la plateformisation de la construction narrative de soi pour un public suppose autrement dit une reprise et une conversion de dispositions spécifiques, celles relevant précisément de la mise en ordre symbolique du sens de ces dispositions. Ainsi,

¹⁵² Comme c'est le cas pour la majorité des streamers « affiliés » interrogés en entretiens ou présents dans la base chaîne. Pour rappel, Twitch fait en effet figure d'exception par sa capacité à attirer des vidéastes prêts à ainsi faire du streaming leur profession statutaire principale (Woodcock & Jonshon, 2017) et non plus un simple « travail à côté » comme c'est d'ordinaire le cas dans le paysage des plateformes numériques (Weber, 2009 ; Flichy, 2017 ; Beauvisage & al, 2018).

l'entrecroisement de la socialisation professionnelle et des socialisations antérieures est très particulière chez les streamers. Dans leur cas, l'usage d'un dispositif réflexif et d'auto-réalisation comme le streaming ne relève pas que d'un exercice de conversion, de production de sens biographique ou de découverte de soi – à la manière dont peut l'être par exemple l'utilisation « d'ego documents » (Subrahmanyam, 2018-2019) dans la fabrique du « sujet communiste » (Pudal & Pennetier, 2014), du syndicalisme chrétien (Berlivet & Sawicki, 1994) ou de la psychologisation du rapport à soi chez les classes populaires (Schwartz, 2011) – mais aussi d'une profession, qui plus est platformisée. Pour les streamers, la mise en cohérence biographique et dispositionnelle de soi ne s'arrête pas à la forme de réflexivité spectaculaire mise à l'écran, mais se poursuit dans le quotidien et se situe au cœur de la relation d'emploi avec Twitch. En cela, étudier la « carrière » professionnelle des streamers, soit la succession ordonnée des positions et des rapports subjectifs qui structure l'avancement sur la plateforme (Darmon, 2008), revient à étudier un processus d'interpénétration radicale des dimensions « objectives » et « subjectives » de cette carrière.

S'obverse en d'autres termes un isomorphisme profond entre d'une part le caractère autonarratif de l'activité mise à l'écran, l'effort professionnalisant de mise en cohérence dispositionnelle et biographique du hors écran d'autre part, et enfin le rapport de plateforme reposant sur l'intériorisation vocationnelle des contraintes objectives de la profession. Au sein de ces différentes dimensions, c'est la mise en projet de soi qui est en jeu, engageant un rapport narratif totalisé à soi-même, à son quotidien, à sa biographie et à son métier. Sans prétendre à l'exhaustivité sur les trajectoires et la socialisation professionnelle des streamers, je me concentre ici sur cet entremêlement singulier, dont l'étude permet de resituer le récit de soi streamé dans un processus de conversion dispositionnelle et la relation d'emploi platformisée sur Twitch.

Je n'insisterai donc pas sur les dimensions déjà bien documentées à propos de l'emploi sur les plateformes numériques, comme la dénégation du rapport de subordination et de dépendance au sein de la relation d'emploi (Carelli & al, 2022), l'effritement des formes de protections sociales attachées au salariat (Didry, 2016 ; Abdelnour, 2017), la professionnalisation des loisirs (Naulin & Jourdain, 2019) et des activités amateurs (Flichy, 2010) ou encore l'entremêlement des logiques d'épanouissement personnel au travail (Leroux & Lorient, 2015), de « hope labor » (Kuehn, 2013) et de « précarité » (Standing, 2014) dans ces espaces (Woodcock & Johnson, 2017). J'entreprends cependant de retrouver en creux ces thématiques, en me concentrant de nouveau sur l'analyse spécifique de la mise en personnage de soi sur Twitch. Il s'agit de comprendre cette dernière non

plus telle qu'elle se donne dans l'autonarration streamée à proprement parler, au travers des streams, mais en la resituant dans la trajectoire socialisatrice des streamers et les dimensions hors-streams de l'activité.

Pour ce faire, je procède en deux temps. D'abord, je mets en évidence l'origine des dispositions converties en profession de streamer ainsi que les tensions biographiques et dispositionnelles inhérentes à l'engagement totalisant de soi sur Twitch (I). Je me concentre ensuite sur la fabrique de la socialisation professionnelle et vocationnelle encadrée par la plateforme elle-même, notamment au travers d'une ethnographie physique du salon « *Twitch Con* » ayant eu lieu sur trois jours à Amsterdam durant l'été 2022 (II). Ce faisant, j'explore le façonnement de l'activité autonarrative par son inscription dans une socialisation de conversion à la plateforme numérique de soi.

I. Streaming et conversion professionnelle de dispositions à jouer et à se raconter

Dans le sillage de l'analyse de la plus ou moins bonne adaptation des dispositions issues de la socialisation primaire familiale aux attentes de l'institution scolaire (Bourdieu & Passeron, 1964 ; Lahire, 2019), l'étude du transfert au sein de la pratique professionnelle de dispositions acquises en amont ou en dehors de l'exercice du métier a fait l'objet d'une littérature abondante (Avril, Cartier & Serre, 2010 ; Pichonnaz & Toffel, 2018 ; Laurens & Serre, 2016 ; Pagis & Quijoux, 2019). En s'appuyant pour cela notamment sur l'opposition entre les « dispositions fortes » pouvant se manifester dans une pluralité de contextes et les « dispositions faibles » qui elles « ont besoin de contextes très contraignants ou très favorables pour s'actualiser » (Lahire, 1998, p.41), cette approche dispositionnaliste a alors mis en évidence l'existence de dispositions fortes aisément transférables au sein de nombreuses professions, à l'image de celles relatives aux usages du numérique (Granjon, 2022) à l'apprentissage du corps (Denave & Renard, 2019) ou de l'écriture (Lahire, 1993). Vis-à-vis de tels travaux, tout l'intérêt de la socialisation au streaming est qu'elle s'appuie sur des dispositions fortes dont on a peu documenté la transférabilité professionnelle. S'il en va ainsi, c'est que ces dernières sont issues de sphères en rupture avec les grandes instances socialisatrices instituées et légitimes que sont la famille, l'école ou le travail.

A bien des égards, Twitch permet en effet de faire profession de formes de construction de soi déviantes par rapport au modèle de conduite et de réussite sociale promu par l'école et le monde

du travail salarié. Développées principalement durant l'adolescence au travers de la socialisation entre pairs et la pratique vidéoludique comme premier vecteur d'autonomisation vis-à-vis des parents (Coavoux & Gerber, 2016), les dispositions extra-professionnelles à se raconter et à jouer mobilisées sur Twitch sont celles « d'*outsiders* » (Becker, 1985) trouvant dans le streaming un moyen de les faire perdurer dans l'âge adulte sous la forme d'un métier (1).

Par-là, l'engagement total dans l'activité dont font preuve les streamers enquêtés malgré la forte incertitude et la précarité émotionnelle qui la caractérise, peut se comprendre comme relevant d'une perpétuation de ces dispositions au sein d'une construction de soi validée socialement sur la plateforme et plus difficilement en dehors. Pris entre doutes permanents sur soi issus de la fluctuation de l'audience et de l'usage continu d'outils d'auto objectivation de ses performances d'une part, et confirmation sociale d'une identité numérique offrant un maintien de soi d'autre part, les streamers s'investissent sur Twitch en suivant une logique de développement personnel. Opérant un retour réflexif constant sur eux-mêmes et sur leur quotidien afin d'y trouver les ressources autonarratives pour leur activité, leur investissement sur la plateforme relève d'une mise en cohérence, perpétuellement à assurer, entre le rapport à soi-même et le rapport que leurs viewers entretiennent avec eux. Dès lors, sur Twitch, se raconter devient un métier d'auto-transformation pour le regard des autres et de validation sociale de cette construction de soi, d'où découle de profondes tensions entre épanouissement et incertitudes identitaires (2).

I. Faire sens de soi par le jeu : les trajectoires en rupture avec l'école et l'emploi salarié comme ressources professionnelles

Les streamers interrogés expriment tous et toutes à leur manière le double mouvement de continuité dispositionnelle et identitaire vis-à-vis de leur passé de joueurs ou d'utilisateurs de médias d'autopublication en ligne et de rupture biographique vis-à-vis de l'univers scolaire ou salarié dont relève leur engagement professionnel sur Twitch.

a) Se raconter depuis sa chambre. L'origine vidéoludique et connectée des dispositions au streaming

Malgré la profonde variété des trajectoires pouvant mener au streaming, la socialisation enfantine ou adolescente à la pratique du jeu vidéo et aux sociabilités connectées qui y sont adossées est une source de dispositions professionnelles largement partagées. Diffus et peu institutionnalisé, l'espace de socialisation aux jeux vidéo et aux manières de se raconter, d'échanger et de maîtriser les outils numériques qui leur sont associés a des effets socialisateurs importants et durables, de

par la durée, l'intensité, la nature identitaire de l'engagement dans cet espace. A cheval entre l'enfance et l'adolescence, cette socialisation vidéoludique relève souvent à la fois d'une socialisation primaire familiale et d'une socialisation secondaire entre pairs.

Chez la majorité des streamers enquêtés, le premier contact avec les jeux vidéo est très précoce (avant 8 ans) et découle souvent d'un effort conscient de transmission de la « passion » pour le médium de la part du père ou d'un grand frère. Cette socialisation est donc genrée, de par le caractère historiquement masculin de cette pratique (surtout pour la génération plus âgée que celle des streamers), bien que les streameuses interrogées aient également pu bénéficier de cette éducation dans leur enfance. A mesure de l'avancée dans le cycle de vie, la pratique vidéoludique s'autonomise de la famille pour venir se déployer dans des cercles de socialisations entre pairs (Coavoux & Gerber, 2016), dans les interstices du temps scolaire et familial. Ces cercles de socialisation vidéoludique secondaire « filtrent » alors l'actualisation de dispositions (Lahire, 2012) scolaires ou enfantines pour venir les réarranger ou en générer d'autres, centrales pour le métier de streamer. Les « carrières vidéoludiques » (Coavoux, 2010) accompagnent par-là l'incorporation de façons d'agir et de penser ainsi qu'une forme de construction d'identité « pour soi » indépendante de l'identité « assignée » (Kaddouri, 1999, P.9) par la famille ou l'école et une forme correspondante d'identité « pour autrui » (Dubard, 1991) déployée auprès de pairs, comme sur Twitch. Il est alors possible de distinguer trois sources de telles socialisations dispositionnelles et identitaires vidéoludiques qui sont transférées dans l'activité sur la plateforme : la pratique du jeu vidéo en tant que telle, les sociabilités et les présentations de soi au sein de « communautés de pratiques » en ligne (Wenger, 1998) et la publication de contenus audiovisuels vidéoludiques amateurs.

Jouer à des jeux vidéo est une activité directement impliquée dans le streaming. Au-delà des apprentissages du jeu, de la maîtrise corporelle des commandes à l'accoutumance aux règles des univers vidéoludique, la socialisation vidéoludique antérieure à l'entrée sur Twitch apporte aussi, par autodidaxie, les compétences techniques nécessaires au streaming (Woodcock & Johnson, 2017). Les games studies ont ainsi depuis longtemps documenté l'appropriation active des jeux vidéo par leurs utilisateurs, allant du paramétrage de l'expérience (réglages de la difficulté, de l'image, du son etc.) à la personnalisation de l'univers virtuel ou de l'avatar en passant par la pratique du *modding* consistant à soi-même coder une partie du jeu pour en faire une nouvelle

version (Genvo, 2008). Le jeu vidéo est par-là une voie d'accès privilégiée à la maîtrise de la culture informatique et de l'aisance face à « l'expression de soi dans l'hyper-connectivité numérique » (Brubaker, 2020) centrale pour mettre en place et gérer sa chaîne Twitch.

Pratique culturelle centrale dans la définition de l'identité à l'adolescence (Pasquier, 2005 ; Octobre, 2010), la pratique vidéoludique, comme l'écriture (Lahire, 2004 ; 2006), engendre aussi des « retours réflexifs » sur soi, que des derniers relèvent d'une construction à la troisième personne en tant qu'avatar de jeu ou d'auto-quantification de ses performances, notamment dans le cas du jeu compétitif. Ces dispositions au retour esthétisant ou quantifiant sur soi se retrouvent alors pleinement activées dans l'usage du dispositif du streaming, d'autant plus lorsque, comme c'est le cas pour le jeu en multijoueur, les streamers ont pu en tant que joueurs expérimenter une première forme de réflexivité spectaculaire : lors des parties collectives, les actions de jeu effectuées le sont sous le regard de co-équipiers ou d'adversaires qui les commentent, les jugent, en faisant une première forme de pratiques vidéoludiques pour un public. Enfin, les jeux vidéo déploient des personnages auxquels les streamers ont pu s'identifier dans leur enfance ou leur adolescence et qui sont repris dans leur identité numérique sur la plateforme. Le pseudo de nombreux streamers, comme celui d' « Altaïr » par exemple, font ainsi référence à des personnages vidéoludiques ou sont directement repris de celui qui était utilisé à l'époque sur les serveurs des jeux.

Ensuite, les streamers enquêtés ont tous et toutes été, à divers degrés, des participants à des communautés de pratiques vidéoludiques en ligne, y trouvant « un moyen d'enrichir leur pratique amateur et leur sociabilité » au sein de ces espaces où « le ressort principal de l'engagement est celui de la confirmation identitaire, où l'amateur cherche auprès d'anonymes la reconnaissance de ses qualités » (Beuscart & Mellet, 2015). Qu'ils aient été des contributeurs actifs de forums comme *jeuvidéo.com*, des membres de guildes dans des jeux en multijoueur, des amateurs de jeux de rôle ou de simples fans de jeux postant du contenu sur leur page personnelle sur des réseaux comme Facebook, les streamers ont appris au cours de leur trajectoire à se présenter à d'autres par l'entremise d'un partage de la culture vidéoludique. Ils ont par-là pu acquérir les codes et les références vidéoludiques se retrouvant, sous une forme personnalisée, au sein de la « culture locale » (Fine, 2012) de leur chaîne (EE.1). Ceci tout en développant les formes d'humours (marquées, comme j'ai pu le constater lors de l'ethnographie, par la citation ironique et théâtrale

de tirades de personnages appliquées à des situations en décalage avec leur contenu) et les manière de parler en vigueur sur Twitch (EE.2). Eloignée de la langue scolaire officielle, cette dernière repose notamment sur l'utilisation fréquente d'anglicismes techniques, de la prise en compte des effets de la médiation numérique de la parole sur la communication et sur le relâchement des contraintes imposées au langage par les institutions, comme dans les discussions entre amis lors de soirées alcoolisées (Wagner & Freyssinet-Dominjon, 2004).

Extrait d'entretien 1 – « j'en ai fait mon emblème »

« Le thème visuel du nounours sur ta chaîne ça vient d'où ?

Alors j'ai joué à *Diablo 3* pendant super longtemps et dedans il y a un endroit où il y a des licornes super bizarres, des ours en peluches très agressifs, c'est un monde chelou. Et j'aimais beaucoup ces Nours qui avaient l'air très gentils mais qui en même temps ont un couteau dans le dos et essayent de massacrer les joueurs. J'ai trouvé ça tellement adorable et bizarre que j'en ai fait mon emblème. Et j'ai appelé ma communauté comme ça, c'est les 'Nours' quoi. » (S.7, streameuse, 30 ans)

Extrait d'entretien 2 – « Sur Twitch j'ai vachement repris ma manière de parler de comme avec mes potes »

« Je pense que sur Twitch j'ai vachement repris ma manière de parler de comme avec mes potes quoi. C'est ce côté tac au tac, on se prend pas la tête, on dit des conneries, on rigole. J'ai aussi fait un peu de théâtre au lycée mais je pense que ça vient vraiment plus de là ce côté oui être à l'aise pour parler. Et pour ça le jeu vidéo ça aide, si à un moment tu sens que y'a un blanc qui s'installe, que tu sais plus trop quoi dire tu peux rebondir dessus. Je retrouve un peu l'ambiance qui peut y avoir quand on se faisait des soirées jv avec mes amis voilà. » (S.3, streamer, 21 ans)

L'inculcation de ces codes sociaux d'échanges et de présentation de soi transférés sur Twitch est plus directe encore pour les jeunes streamers ayant rejoint la plateforme depuis peu et qui sont alors dans leur grande majorité des anciens viewers. Dans ce cas, ils ont appris leur activité par mimétisme, en prenant exemple sur des vidéastes déjà installés et en tentant de reprendre leur façon d'agir et de communiquer tout en s'en distinguant à la marge afin d'assurer leur singularité (EE.3).

Extrait d'Entretien 3 – « on rentre vite dans la comparaison » :

« C'est un peu compliqué à comprendre au départ que les gens viennent pour ma personne en fait on rentre vite dans la comparaison, on se dit pourquoi ils viennent me voir moi alors qu'à côté il y a des streamers, il y a des *Zerator* y a des *Mister MV* qui ont des personnalités incroyables, des streamers bah que j'essayai de copier un peu au début, enfin pas vraiment copier mais dans leur manière d'animer tout ça, je me suis pas mal inspiré d'eux au début. » (S.12, streamer, 22 ans)

Enfin, un quart des streamers avec lesquels j'ai pu réaliser des entretiens sont d'anciens vidéastes amateurs ou en voie de professionnalisation, qui ont eu une expérience précédente de publication audiovisuelle en ligne, principalement sur YouTube. Profitant de l'abaissement des barrières à l'entrée dans l'univers de la création de contenu culturel en ligne, les joueurs et les joueuses de jeu vidéo sont en effet nombreux à produire des vidéos, y trouvant une modalité de « formation professionnelle » et « d'apprentissages esthétiques autodidactes » (Auray & Georges, 2012) servant directement leur activité sur Twitch. Qu'il s'agisse de mettre en ligne des machinimas, des walkthroughs ou des compilations de ses meilleures séquences de gameplay sur un jeu, cette production audiovisuelle vidéoludique amateur est l'occasion de bâtir un premier rapport à la notoriété en ligne, d'apprendre les rouages des algorithmes ou de la captation d'audience en tant qu'internautes stratégiques et, finalement, d'opérer une première entrée dans la carrière de vidéaste. Si Twitch, de par la spécificité de la relation médiatique qu'elle met en place entre les streamers et leurs viewers, est peu adapté à la reconversion d'un capital communautaire accumulé sur une autre plateforme (Cocq, 2018), elle peut apparaître dans certains cas (celui de Youtubers déjà très connus) comme la continuité d'une reconnaissance en ligne acquise ailleurs. Dans ce cas, elle s'inscrit dans un processus cumulatif de la notoriété sur internet (Beuscart & Mellet, 2015), élargie au nouveau cercle du public de Twitch.

b) Les variations sociodémographiques de la reconduction professionnelle des dispositions vidéoludiques

Ce transfert des dispositions et des formes de construction de soi issues de la socialisation vidéoludique à la pratique du streaming est loin d'être uniforme. Selon leur caractéristiques sociodémographiques et leur trajectoire, les streamers ne vont pas avoir acquis les mêmes dispositions lors de cette socialisation, ni ne vont les activer de la même manière au sein de leur activité sur Twitch. Ayant été socialisés au sein d'une pluralité de contextes et selon diverses modalités, ils composent avec ce caractère « pluriel » de leur dispositions (Lahire, 1998). On peut alors distinguer trois types de variations dans leur conversion au streaming, recoupant des différences de genre et d'origine sociale.

Premièrement, si les streamers enquêtés ont tous et toutes joué avant d'en venir au streaming, ce n'était pas sur les mêmes jeux, ni de la même manière. On retrouve notamment l'opposition constatée régulièrement jusqu'ici entre les hommes streamers ayant un passé de joueurs

compétitifs et les femmes streameuses ayant développé un rapport à la pratique moins axé sur les performances, au travers de jeux plus casuels. Les premiers reconduisent ces dispositions au jeu compétitif en étant plus représentés dans les streamers « eSportifs », là où les secondes déploient surtout la forme du stream « affecté », en utilisant le jeu pour « installer une ambiance chaleureuse, *cosy* » comme l'exprime une streameuse en entretien. Les femmes sont aussi plus enclines à mobiliser d'autres références culturelles et d'autres dispositions que celles liées au jeu vidéo, mettant en stream davantage que les hommes des pratiques de loisirs esthétiques comme le dessin, le tatouage ou même le tricot (Zabban, 2015).

Deuxièmement, si la socialisation vidéoludique se construit tendanciellement en marge des dispositions scolaires, voire en rupture avec celles-ci, cette opposition est loin d'être totale et systématique. En particulier, on peut observer dans les témoignages que les streamers issus de classes populaires, moins disposées à la réussite scolaire (Bourdieu & Passeron, 1964 ; Lahire, 1993), ont plus que les autres investi le jeu vidéo en déconnexion avec les attendus de l'école, là où les streamers d'origine culturellement plus favorisés ont davantage entrecroisé leurs dispositions vidéoludiques et scolaires. Les seconds sont plus enclins à avoir entretenu un rapport savant au medium en le considérant comme une œuvre d'art à part entière, tel P. qui raconte en entretien avoir souvent mis des références vidéoludiques dans ses copies de français ; ou comme une pratique complémentaire à l'école dans l'acquisition de compétences valorisables sur le marché du travail, à la manière de R. qui s'est appuyée sur ces expériences vidéoludiques pour passer un bac arts appliqués et poursuivre dans le milieu du graphisme avant de streamer à temps plein. La place des dispositions scolaires dans la pratique du streaming est donc variable d'un streamer à l'autre, certains les mobilisant explicitement en stream, à la manière d'Etoiles lors de ses « Nuits de la culture » où il se filme en train de réagir et de répondre à des questions de l'émission « Questions pour un champion ».

Troisièmement, le degré de participation à des communautés de pratiques vidéoludiques est variable selon les streamers. Certains, à la manière de C., ont fréquenté intensément les forums de jeux vidéo et les collectifs de joueurs de jeux de rôles, mobilisant les dispositions correspondantes au sein de streams « roleplay ». D'autres, comme D., n'ont jamais fréquenté de tels cercles de socialisation, et mobilisent davantage des formes de présentation de soi et de communication issues de leurs soirées entre amis IRL et extra-vidéoludiques. En découlent des formes plus ou

moins prononcées de distance au rôle du « gamer » ou du « geek » sur Twitch selon les cercles de sociabilités entre pairs constitués lors de l'adolescence.

c) Ruptures biographiques et carrière de soi en dehors du salariat

Les trajectoires professionnelles des streamers sont emblématiques des difficultés d'insertion sur le marché du travail des jeunes générations liées aux transformations structurelles de l'organisation de l'emploi (Epiphane, & al, 2019). Face à une transition des études à l'univers professionnel devenue « flottante », « chaotique » et source de précarité (Epiphane & al, 2019), la professionnalisation sur Twitch apparaît comme un projet viable et enviable. Si très peu de streamers interrogés sont venus au streaming dans l'optique d'en faire leur métier, ils se sont progressivement professionnalisés à mesure qu'ils parvenaient à en retirer suffisamment de revenus, pour finalement abandonner leur emploi ou leurs études menées en dehors de Twitch. Cette sortie du salariat ou des études et l'entrée dans l'auto-entrepreneuriat coïncide également avec des « bifurcations » (Bessin, Bidart & Grossetti, 2010) biographiques. Qu'il s'agisse d'une rencontre amoureuse avec un streamer (S.5), d'une mauvaise expérience de travail (S.1), de l'abandon d'une thèse (S.7), d'une agression physique conduisant à l'impossibilité de travailler en dehors de chez soi (S.8) ou d'une modification radicale du quotidien par le surgissement de la pandémie (S.9), les ruptures biographiques conduisant à faire du streaming son activité principale sont variées. Elles renvoient autant à un changement de situation rendant la perspective du streaming objectivement adaptée à un nouveau contexte personnel qu'à un besoin de faire sens de soi au sein d'un métier auto-expressif.

Les streamers interrogés déclarent en effet qu'à ce moment de leur vie, ils ressentaient un besoin profond de mettre en cohérence leur biographie et de s'exprimer auprès de leur public afin d'en obtenir une reconnaissance identitaire. Comme l'entrée dans l'écriture de journaux autobiographiques (Fabre, 1993; Lahire, 2006), l'entrée dans le streaming professionnel correspond ainsi à des « situations de rupture, de désajustement ou de décalage qui provoquent des crises plus ou moins fortes [et] sont des occasions particulièrement propices au type de travail symbolique sur soi que constitue (...) des récits écrits [ou, en l'occurrence, streamés] de soi » (Lahire, 2006, §.14).

Enfin, la professionnalisation sur Twitch s'accompagne d'un discours de valorisation de l'auto-entrepreneuriat, qui là comme ailleurs dans le paysage des plateformes est davantage le fait

de streamers ayant eu une expérience de travail salarié en amont (Abdelnour, 2017). Elle implique alors un apprentissage des compétences nécessaires aux activités liées à l'autoentrepreneuriat (Vivant, 2016), comme la conclusion de partenariat avec des annonceurs, la gestion comptable des revenus de leur chaîne ou le suivi des relations avec l'administration française. En entretiens, les streamers tendent alors à mettre cette partie de leur profession en avant lorsqu'il s'agit de se défendre d'être « juste un joueur de jeu vidéo » et de justifier avoir un « vrai métier ».

2. L'engagement sur Twitch : entre investissement total dans l'incertain et épanouissement personnel

Par l'investissement temporel, identitaire, émotionnel et relationnel qu'elle demande, Twitch est une instance de socialisation professionnelle « enveloppante » (Darmon, 2013), façonnant l'ensemble du rapport à soi et des pratiques quotidiennes des streamers. Comme les centres de formation des footballeurs professionnels (Bertrand, 2012) ou l'Opéra de Paris (Laillier, 2017), la plateforme exige un engagement total pour s'y maintenir et s'y développer. L'investissement sur Twitch entremêle les aspirations existentielles, identitaires et professionnelles, enrôlant la vie intime et la construction de soi : par-là, les streamers tendent à vivre leurs réussites, leurs échecs et l'incertain qui caractérisent leur métier comme autant de retour sur eux-mêmes, venant qualifier la valeur de leur personnalité même. Leur évolution identitaire, dispositionnelle et émotive est directement indexée à celle de leur audience et du personnage public qu'ils déploient sur la plateforme, induisant une tension permanente entre développement personnel, désinhibition et confirmation de soi d'une part et incertitude, pression des chiffres et doutes sur soi de l'autre. Autrement dit, comme la pratique compétitive du jeu vidéo dans les milieux eSportifs (Quach, 2023), le streaming enserre les vidéastes dans des « boucles de feedbacks » au-delà du stream, qui leur renvoient constamment une image sociale et quantifiée d'eux-mêmes qu'ils doivent interpréter, négocier et accepter au quotidien.

Ainsi, d'un côté, le streaming est vécu sur le mode de la découverte et de la validation de soi par le rapport épanouissant entretenu avec une communauté de viewers bienveillante. Les streamers (et surtout les femmes) déclarent apprendre grâce au streaming à « mieux s'accepter soi-même », à « être plus à l'aise pour parler avec les gens » et à « vivre de leur passion ». Mais d'un autre côté, ils se plaignent également de l'incertitude face à l'avenir, du caractère aléatoire de la fluctuation de leur audience et de la fatigue émotionnelle que provoque leur activité. Ils apprennent alors à

mettre en place des stratégies afin de tenter de déconnecter leur humeur des cycles de hausse et de baisse des statistiques de leur chaîne. Il peut s'agir par exemple de mettre en place des rituels quotidiens avant le stream pour se conditionner « dans un état mental où on met de côté le négatif pour pas l'imposer aux viewers » (S.10) ou encore de coller un papier devant le compteur de vues en direct à l'écran pour éviter d'être affecté par sa baisse (S.8). Leur rémunération est instable, corrélée à leur capacité de réitérer l'engagement de leurs viewers en permanence et les empêche de prendre des périodes de vacances de plus de quelques jours, sous peine de délier le lien entretenu avec leur public¹⁵³.

Extrait d'Entretien 5 – après un stream je vais me poser des milliers de questions :

« - Tu te prépares avant tes streams ?

Alors oui. Moi souvent je fais un peu à l'arrache mais quand je le fais bien il faut que je vérifie la connexion internet, que tout est bien branché, j'ai des lumières à allumer, donc je vérifie, je mets mon petit trait d'eyeliner aussi, je me recoiffe, j'allume mes 2 lampes, je vérifie qu'il y a pas de trucs qui traînent derrière moi. Après y'a obs à lancer, je vérifie que mes scènes sont prêtes. Choisir mon titre du live. Si c'est un jeu que je vais découvrir en live, j'y joue au moins une minute avant de commencer pour un petit peu connaître les contrôles et pas être perdue au moment du stream. Par contre mes vidéos youtube je les travaille énormément. Twitch y'a beaucoup plus de spontanéité, je vais demander aux viewers 'qu'est-ce que vous avez envie de faire', 'est-ce que vous avez envie qu'on discute ou qu'on joue', alors que les vidéos youtube c'est un mois de travail.

Et au niveau du mental tu te prépares aussi, t'as des petits rituels ?

Alors j'invoque *Cthulhu* [Lovecraft], je fais un pentacle à la craie, j'allume des bougies haha. Heu nan en fait c'est quelque chose que je fais assez naturellement, après par contre, après un stream, je suis à la fois surexcitée et j'ai du mal à dormir et crevée parce que ça m'a pris toute mon énergie. Donc je dirais qu'après un stream je vais me poser des milliers de questions, je vais reregarder ce que j'ai dit pour avoir un œil critique, me dire : 'est-ce que c'était bien', 'est ce que j'ai bien joué', 'est ce que j'ai réussi à gérer', 'est ce que les gens étaient contents', je vais relire ce qu'il y avait dans le chat. Donc oui je suis assez critique envers moi-même mais par contre au moment de lancer non, plutôt pendant ou après. » (S.5, streameuse, 30 ans)

Extrait d'Entretien 6 – « Twitch ça aide à se dire 'je suis assez, je suis une personne entière' » :

« [Le streaming] ça aide beaucoup à la confiance en soi d'une manière générale. Du coup en fait tu peux avoir dans ton travail pleins de gens qui te disent que t'es nulle et ensuite quand tu te mets à streamer y'a pleins de gens qui te disent 'tu es géniale', tu es hyper valorisée ça t'aide à te dire que c'est pas forcément moi le problème. Twitch en fait ça aide à se dire 'je suis assez, je suis une personne entière' et il y a des personnes pour le voir et ça aide à être moins dur avec soi-même. Je sais que c'est un truc que je fais beaucoup, je me critique beaucoup et je pense que Twitch c'est un espace où en fait les gens... quoi que c'est pas forcément vrai il y a aussi des *haters* mais disons que dans la majorité et ma communauté, c'est des gens qui sont là pour passer un bon moment et qui sont cools et qui me font me sentir à ma place. Après ça reste une relation toujours un peu particulière et un peu déséquilibrée. J'ai vraiment besoin d'eux dans ma vie ils me font du bien, mais c'est pas mes amis non plus, c'est très compliqué comme relation. » (S.5, streameuse, 30 ans)

Extrait d'Entretien 7 – « dans l'autre sens si je fais un chiffre intéressant là je suis content » :

« si par exemple du jour au lendemain je passe de 400 à 50 viewers, de là à dire que je serais triste, c'est pas

¹⁵³ « Tu pars cinq jours, sur Twitch tout le monde t'a oublié en fait. 5 jours sur Twitch c'est l'équivalent de trois mois donc faut pas faire ça. » (S.10, streameuse, 32 ans)

le mot, triste, mais je serais embêté on va dire, enfin. Après j'essaierais de trouver un moyen de remédier à ça, mais ouais je serais vraiment embêté et dans l'autre sens, si un jour ça explose et que je fais un chiffre vraiment intéressant, là ça me rend heureux, je suis content. » (S.11, streamer, 24 ans)

Face à cette double injonction à l'épanouissement et à la performance de soi, mêlée à la nature autonarrative de leur activité, ils développent une hyper réflexivité dans leur quotidien hors écran. En constant « *checkage* » de comment [ils] se sent[ent] » (S.10) avant et après leur streams, ils investissent également leurs journées d'un regard y dégageant les anecdotes potentielles qu'elle peut receler afin de pouvoir les raconter à leurs viewers (EE.5, EE.8, EE.9). La préfiguration narrative d'eux-mêmes et de leur quotidien tend ainsi à être vécue depuis le point de vue de la mise en stream potentielle, impliquant de garder à l'esprit l'attente du public y compris lorsque leur caméra est éteinte.

Extrait d'Entretien 8 – « je me suis dit 'purée ça serait trop bien de faire ça en stream !' » :

« [je fais souvent des après-midi où je ramasse les papiers dans la nature] et du coup comme moi j'étais streamer, et aussi dans l'optique de diversifier mon contenu, apporter de nouvelles choses, développer ma chaîne, je me suis dit 'purée ça serait trop bien de faire ça en stream !'. C'est-à-dire que je lance un stream, il y a les gens qui me suivent habituellement qui sont là, on discute de tout et de n'importe quoi, et en même temps je suis dehors et je ramasse les papiers. Je me suis dit 'ça serait trop bien', parce que dans un sens ça me fait sortir, finalement c'est bien, ça me fait marcher parce que faire un peu de sport parce qu'on est streamer on est quand même vachement sédentaire, et finalement t'as le troisième effet qui est que ça peut, entre autres, sensibiliser sur un sujet particulier. » (S.4, streamer, 30 ans)

Extrait d'Entretien 9 – « je me dis ça serait bien en stream et du coup je m'arrête et je le fais en stream » :

« (...) Pour moi c'est un peu comme la créativité pour se débloquer, pour débloquer l'imagination il faut faire quelque chose à côté, il faut regarder un film, regarder une série, lire un livre tout ça. C'est vrai que si on passe 6 heures avec les mêmes personnes et qu'on les voit le lendemain bah on aura pas forcément quelque chose à leur raconter quoi. J'aime bien avoir plusieurs activités à côté, j'aime bien faire du pixel art, des legos, du point de croix et en fait à chaque fois, pareil pour les jeux, quand je teste un jeu de mon côté je me dis ça serait bien en stream et du coup je m'arrête et je le fais en stream. Parce que je me dis c'est mieux de partager que de garder pour moi-même. Et pareil si je regarde une série ou un film je me dis que ça va devenir un sujet de discussion quoi. » (S.8, streameuse, 28 ans)

II. Un encadrement platformisé de la socialisation professionnelle et vocationnelle à la platformisation de soi

Contrairement à d'autres plateformes qui redéfinissent et concurrence des formes de métiers préexistantes, Twitch a un quasi-monopole sur un nouveau métier dont elle maîtrise la définition statutaire : celui de streamer. Elle ne dispose dès lors pas que d'un pouvoir d'exploitation et de mise en concurrence algorithmique de travailleurs sous le joug constant d'une évaluation quantitative abstraite par des consommateurs (Abdelnour & Méda, 2019), mais aussi d'un pouvoir spécifique de structuration des formes de socialisation professionnelles et vocationnelles qui lui

correspondent. C'est à ce pouvoir de définition du métier et d'encadrement de la socialisation des streamers que s'intéresse cette partie. Autrement dit, après avoir précédemment étudié les dispositions au streaming acquises en amont de la relation d'emploi, j'en viens à l'exposition de l'organisation de la fabrique des vocations, des compétences et des valeurs professionnelles des streamers mise en place par la plateforme elle-même. Si la formation professionnelle est constitutive de la relation d'emploi propre au régime du salariat (Lescure, 2017), je m'intéresse donc à la manière dont Twitch parvient à délivrer une telle formation dans l'absence formelle de subordination salariale de « ses » autoentrepreneurs.

D'un côté, la plateforme entend donc n'être qu'une interface entre des publics et des individualités expressives atomisés dont elle laisserait l'authenticité intacte ; de l'autre, elle participe activement du façonnement du collectif professionnel de ses streamers, reliés par des manières d'être, de penser et de faire qu'elle définit et fabrique en fonction de ses objectifs capitalistes. Twitch masque sa dimension socialisatrice directe au travers d'une « stratégie de subjectivation » travestissant cette influence en « réalisation de soi » (Read, 2009). C'est cet ensemble de brouillage des registres dont une plateforme numérique comme Twitch tire son pouvoir qu'il s'agit d'explorer, au travers de l'étude d'une socialisation vocationnelle et professionnelle à la plateforme digitale de soi, réalisée par la plateforme à la fois en ligne (1) et hors ligne (2).

1. Soi-même comme projet encadré par une infrastructure gamifiée

Pour les streamers en voie de professionnalisation, c'est l'ensemble de l'infrastructure de la plateforme qui devient une technique de soi, encadrant la mise en cohérence des pratiques et de l'identité narrative par des injonctions à la maximisation des performances socioéconomiques du récit de soi streamé. Au travers de son interface utilisateur fixant les objectifs de « progression » de la carrière des streamers, ses guides en lignes à destination de ces derniers et sa politique de gestion algorithmique, Twitch délivre à ses vidéastes une socialisation professionnelle en ligne. Utilisant pour cela une interface gamifiée pour encadrer et motiver l'investissement sur la plateforme, Twitch appuie son pouvoir socialisateur sur les dispositions au jeu des streamers. Elle met au service de la gestion d'une population de joueurs la « gamification », soit un « design d'amélioration des services et des systèmes par des *affordances* procurant des expériences similaires à celles produit par les jeux » dans le but de « favoriser et de motiver le comportement visé par le système ainsi gamifié » (Koivisto & Hamari, 2019).

Une fois leur chaîne créée, les streamers sont incités à suivre les formations de la page du « *Creator Camp* », délivrant des « conseils » pour « bien commencer sur Twitch », « créer son image de marque », « développer sa communauté » et apprendre les règles juridiques encadrant les droits de diffusion musicale sur la plateforme (Im.1). Reprenant en cela la mécanique des « trophées » à accumuler dans les jeux vidéo en complétant ces derniers, les streamers sont invités à réaliser une succession de tâches prédéfinies pour obtenir différents « succès » ou « badges ». Le suivi des modules du *Creator Camp* délivre un tel succès pour la « voie vers l'affiliation » ou le « partenariat ». Intitulé de façon très explicite, ces succès poussent ainsi à l'intensification de l'investissement sur Twitch, tout en formant les streamers à l'intériorisation des objectifs de maximisation de la plateforme sur le registre vocationnel (Im.2). Cette incitation, en plus de reposer sur une dénégarion de la relation hiérarchique avec l'entreprise (Twitch ne « donne pas d'ordre » mais fait « jouer » ses streamers à s'engager « d'eux-mêmes »), construit une trajectoire normée et quantifiée, dirigeant les efforts des streamers vers le même objectif : streamer au maximum, en engageant un maximum de viewers et en vivant son engagement sur le mode de l'autoréalisation complétionniste.

Image 1 – Page d'accueil du *Creator Camp*

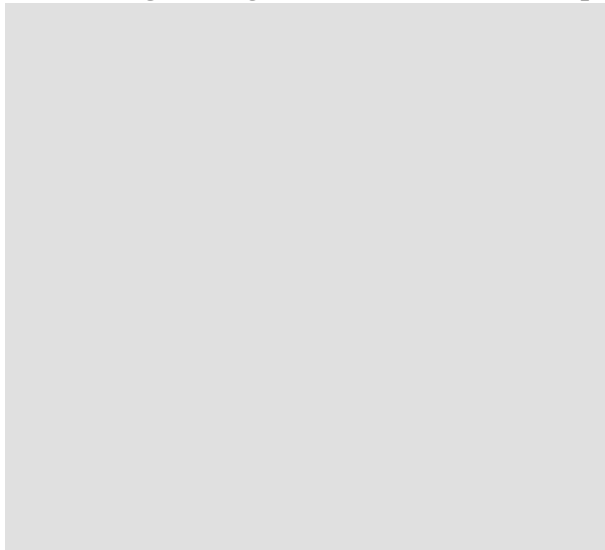
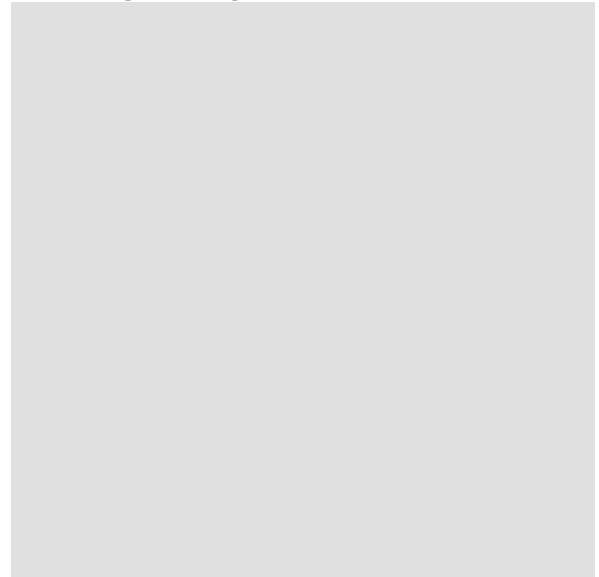


Image 2 – Page de suivi des succès Twitch



Lorsque l'on rentre dans le détail de la formation professionnelle ainsi prodiguée par Twitch, les maîtres mots sont la *maximisation de l'engagement des viewers* en « accueillant tout le monde, en se distinguant en tant que streamer, en créant des stream 'accrocheurs' » (Extrait module *Creator Camp*) et en favorisant la promotion de modérateurs (Extrait de la page de présentation sur la

modération); la *personnalisation* de la chaîne et l'*utilisation d'outils informatiques* pour gérer l'activité. La thématique des revenus est également abordée, au travers d'un module montrant aux vidéastes comment ils peuvent « faire de l'argent en streamant » (Extrait module « Monétisez votre contenu). Via des « vidéos témoignages » de « streamers vétérans », ils apprennent à « aborder le sujet de l'argent auprès des viewers », en maîtrisant une certaine netiquette (Extrait module « Bits et abonnements ») : ils sont encouragés à prendre le temps de remercier les donateurs et faire en sorte qu'ils se sentent reconnus pour leur engagement économique. Enfin, ils sont invités à saisir l'opportunité de « donner une exposition à un produit contre un paiement » sous la forme de partenariats avec des annonceurs qui « correspondent à [leur] personnalité et [leur] propre image de marque » (Extrait module Sponsorisation).

Cette encadrement en ligne de la socialisation professionnelle à la plateformes de soi des streamers participe finalement au façonnement d'un *ethos* professionnel du streaming, soit l'ensemble des « valeurs qui structurent l'orientation de l'action, qui fondent un type de discours et d'action en relation avec les normes et usages du métier » (Jorro, 2009). Fondé sur l'intériorisation ludique de la contrainte et des critères de maximisation capitalistes de ses ressources subjectives, cet *ethos* et sa construction sont alors particulièrement visibles lors d'un événement hors ligne à destination des streamers et de leur public : la Twitch Con.

2. Le salon « Twitch Con » : une matérialisation de la relation d'emploi et de ses contradictions

Organisé annuellement par l'entreprise depuis 2015 aux Etats-Unis, le salon de la Twitch Con a également été importé en Europe depuis 2019. Dans son édition de 2022, elle s'est déroulée à Amsterdam sur trois jours en rassemblant 14 500 usagers de Twitch (streamers et viewers, dont des français). Elle a en cela été l'occasion de compléter l'ethnographie en ligne par une ethnographie physique de la population enquêtée et du rapport que Twitch entretient avec cette dernière. Accompagné d'un collègue, Khoi Quach, j'ai ainsi pu observer les viewers et les streamers présents ainsi que leurs interactions, assister aux conférences et autres événements organisés par Twitch à destination du public ou des vidéastes, rencontrer des acteurs greffés à l'économie du streaming (notamment les stands des entreprises développant l'*eye tracker* et le capteur cardiaque) et mener des entretiens informels avec une vingtaine de participants. Effectuée dans la dernière phase de l'enquête, cette ethnographie physique s'est avérée confirmer les hypothèses formulées

au cours de l'ethnographie virtuelle, tout en mettant au jour certains éléments masqués par la médiation technique de l'accès aux enquêtés.

En tant que « field configuring event » (Lampel & Meyer, 2008), cette convention du streaming est une occasion centrale d'exercice du pouvoir de structuration de la profession par la plateforme. Comme d'autres salons, elle est un vecteur de définition des valeurs de l'activité à l'intersection du marchand et du non marchand (Garcia-Parpet, 2005), de configuration économique du secteur (Aspers & Darr, 2011) et de circulation de connaissances entre ses acteurs (Rinallo & al, 2017). En matérialisant en espace physique l'espace relationnel numérique des streamers dans lequel est encadrée leur activité autoentrepreneuriale - prise entre les relations avec le public, avec les annonceurs et avec la plateforme elle-même -, la Twitch Con complète l'encadrement de la socialisation professionnelle et la construction de l'ethos du métier effectués au sein du Creator Camp : elle participe de la fixation de l'identité professionnelle collective des streamers formellement indépendants, des critères de réussite de la carrière et des compétences attendues dans l'exercice de l'activité. Dans un univers où l'incertitude règne quant au succès durable de l'activité et quant à la stabilité des sources de rémunérations, l'enjeu principal du salon est de produire de l'engagement chez des streamers en voie de professionnalisation, sans pour autant se présenter explicitement comme encadrant leur formation.

En cela, l'observation du salon professionnel informel de la Twitch Con s'avère riche d'enseignements à la fois sur le modèle du métier de streamer promu par l'entreprise, les compétences qu'elle entend développer chez ses vidéastes et la dénégation formelle de la relation d'emploi qu'elle met en place au sein de cet encadrement. En somme, il s'agit de montrer comment Twitch, à travers cet événement, réalise un travail de conversion professionnelle et vocationnelle au streaming. Comme l'institution religieuse du petit séminaire par exemple, la Twitch Con peut en effet se comprendre comme le cadre d'un « enchaînement de transformations subjectives qui accompagnent et conditionnent, dans l'illusion de la liberté, la transformation du statut social objectif des recrues » (Suaud, 1978, p.10). Elle impose aux streamers en cours de professionnalisation un « système de représentations [qui] est une composante des conditions objectives de production de la vocation » au streaming et qui « désignent, tout en les niant, et le travail pédagogique par lequel la vocation a été imposée, et les conditions sociales qui ont rendu ce travail d'inculcation possible et efficace » (Suaud, 1978, p.11).

a) *Un salon professionnel informel : les « cadres fabriqués » de dénégation de la relation d'emploi platformisée*

L'organisation du salon matérialise dans l'espace physique les tensions de l'espace relationnel du streaming qui d'ordinaire n'est situé qu'en ligne. En rassemblant dans un même lieu les différents acteurs qu'elle met en relation par son infrastructure dans la sphère numérique – viewers, streamers et annonceurs – Twitch perpétue son pouvoir d'intermédiation et de gestion relationnelle sous une forme événementielle : le salon objective les modalités et les contradictions du lien social que les streamers entretiennent avec leur public, les annonceurs et, surtout, le positionnement stratégique de la plateforme vis-à-vis de cette activité relationnelle. En particulier, la Twitch Con donne à voir la dénégation stratégique de la relation d'emploi que la plateforme parvient à mettre en place, ici au travers d'un ensemble de « cadres fabriqués » brouillant le sens de l'évènement et de l'intérêt qu'en tire l'entreprise.

La notion de « cadre d'expérience fabriqué », développée par Goffman (1991), est en effet très utile dans ce cas. Orientant les actions et perceptions des individus en donnant un sens partagé à une situation donnée, les cadres d'expérience se distinguent selon cet auteur entre « cadres primaires », ne renvoyant à aucun autre cadre, et « cadres transformés » lorsqu'une situation traitée par un cadre primaire acquiert une signification nouvelle. Goffman prend l'exemple de deux enfants jouant à « faire la guerre » : la « guerre » en question est mimée par les participants de l'interaction, ils ne se battent pas réellement. Ils partagent le sens de la situation en tant qu'elle est cadrée de façon dérivée par rapport au sens primaire, en tant que le cadre du jeu transforme le cadre primaire de l'affrontement guerrier. Autre distinction théorique : une telle transformation d'un cadre primaire en cadre transformé peut s'effectuer soit par modalisation, lorsqu'elle est reconnue de tous les participants, soit, au contraire, par fabrication. Lorsque certaines parties prenantes traitent la situation transformée par un cadre primaire, le cadre transformé est fabriqué. La fabrication de cadres résulte ainsi « des efforts délibérés, individuels ou collectifs, destinés à désorienter l'activité d'un individu ou d'un ensemble d'individus et qui vont jusqu'à fausser leurs convictions sur le cours des choses » (Goffman, 1991, p.). La Twitch Con déploie tout un ensemble de cadres fabriqués, à différentes échelles, et illustrant son pouvoir d'imposition de contraintes par intériorisation et de dissimulation de ses caractéristiques d'employeur intéressé. L'organisation du salon reconduit en cela le principe même de la relation d'emploi de plateforme et l'ambiguïté qu'elle entretient entre autoentrepreneuriat et subordination.

C'est d'abord le sens de l'évènement en lui-même qui est fabriqué pour toute une partie des streamers présents. Reprenant le registre amicaliste de la communication de l'entreprise, le salon est cadré principalement avant tout comme un contexte de rencontre festive entre eux et leurs viewers. La publicité de l'évènement et son décor mettent en scène la promesse de contact et d'interactivité avec le public, ouvert à tous sur le mode de l'amicalité spontanée (Im. 3, 4 & 5). Comme sur la plateforme en ligne, tout semble relever de la rencontre, de la mise en contact et de l'approfondissement entre les vidéastes et les viewers au travers de « community meetups », de « meet and greets » et de sessions d'autographes permettant de poursuivre des relations initiées en ligne. Cette célébration festive des relations issues de la plateforme irrigue le registre linguistique des acteurs en présence et du personnel d'organisation, fondé sur un relâchement, une familiarité généralisée et la spontanéité. Qu'il s'agisse de déguiser des streamers stars (dont la présence assure la publicité du salon et assure implicitement la « preuve » que la réussite professionnelle est possible via Twitch) pour les faire jouer à des jeux sur une scène, ou d'encourager la subversion du rituel de la conférence auprès d'un public en favorisant une ambiance potache et désinvolte (les streamers sont incités à répondre avec humour aux questions sérieuses pouvant être posées, font des pompes près de la table de conférence, crient, se charrient etc.), l'organisation du salon repose sur une euphémisation de toutes formes de relation d'autorité et présente finalement l'évènement comme une authentique « grande fête », réunissant une « grande famille ».

Image 3, 4 & 5 – Publicité et façade de la convention

Si l'évènement acquiert ainsi le sens d'un espace de rencontre désintéressé et insouciant, il est cependant transformé par Twitch, qui en fait un enjeu implicite de formation professionnelle pour ses streamers. La plateforme a un intérêt très sérieux à organiser cet évènement pourtant présenté et vécu sur un mode frivole. Au sein du cadre primaire, l'entreprise apparaît comme un simple

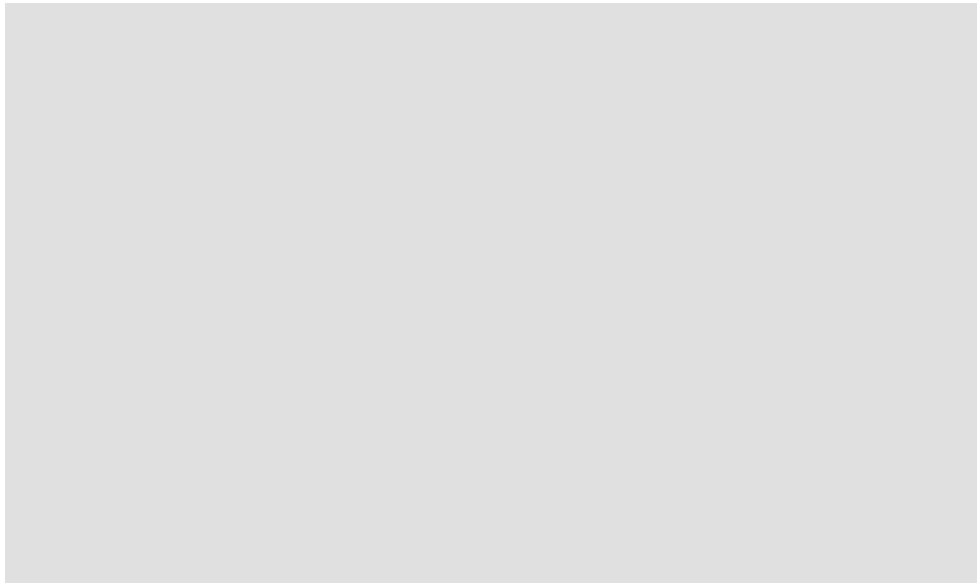
médiateur de mise en contact, neutre, sans intérêt propre. Son personnel n'apparaît pas en tant que tel (le personnel d'organisation est présenté comme étant celui du salon en lui-même, aucun dirigeant ou employé de l'entreprise n'y est explicitement présent) et, au sein du cadre primaire, Twitch n'est pas un employeur en train de socialiser sa main d'œuvre mais un espace où peuvent se déployer librement les individualités et les aspirations. De même, si le salon offre l'occasion d'un apprentissage celle-ci est cadré principalement comme un service d'épanouissement des streamers. Tout est fait pour que ces derniers perçoivent les informations sur le métier prodigués lors du salon comme des « conseils » désintéressés, délivrés horizontalement par d'autres streamers ; comme autant « d'opportunités » à saisir pour connaître les ficelles du métier et développer à sa façon sa propre activité autoentrepreneuriale. Mais au sein du cadre transformé, c'est bien Twitch qui maîtrise le contenu et la modalité de cet apprentissage : agissant comme s'ils venaient *s'autoformer* en profitant de simples conseils neutres, les streamers se retrouvent à *être formés* verticalement à la politique et l'ethos du streaming définis par la plateforme. La forme et le contenu des conférences du salon à destination des streamers auxquels nous avons pu assister illustre particulièrement bien la capacité de Twitch à masquer à la fois la fabrique des dispositions professionnelles et du rapport à soi capitalistes de ses vidéastes et l'intérêt qu'elle trouve à avoir ainsi des « partenaires » maximisateurs de ses revenus.

b) Faire intérioriser les objectifs capitalistes du récit de soi et leurs contradictions

La Twitch Con propose un planning de conférences très dense à destination des streamers, qui sont autant d'occasion d'apprendre à « créer des streams engageants » à « designer son image de marque », à négocier « la création de contenu » et l'occupation d'un « emploi à temps pleins » en dehors de Twitch ou encore à saisir l'importance de « diversifier son réseau » (Im.6, *je traduis*). Un premier brouillage du sens de l'interaction intervient alors au niveau de la définition de l'identité des conférenciers qui y participent. Ces derniers, à travers un cadre primaire, apparaissent en tant que streamers « comme les autres », censés délivrer leurs propres conseils sur la base de leur expérience personnelle. L'un des intervenant de la conférence « Community As Content » commence ainsi sa prise de parole en annonçant « we [sous-entendu : nous tous streamers ici réunis] all have different styles that we approach our community. And the purpose that we want to come together for this panel is that, building a community is a thing that everybody does on Twitch... But what happens when you have a community ? ». Pourtant, au sein du cadre fabriqué

de la formation professionnelle verticale, les conférenciers sont surtout des « experts » divers, souvent employés dans des entreprises dont on ne connaît pas le nom (il se peut même qu'ils travaillent directement en tant qu'employés de Twitch). Lors de la conférence intitulée « Gamify Twitch : How to use Emotions & Games Mechanic for Your Stream », sur laquelle je me concentre à présent, l'un des quatre « streamers » conférenciers (appelé par son prénom, « Tim »), évoque au passage qu'il fournit ses services de programmation d'applications de gamification pour d'autres streamers sans que la nature de cette activité ne soit explicitement qualifiée. Un autre (« Moritz ») est rapidement caractérisé comme étant par ailleurs psychologue spécialiste des émotions travaillant pour des entreprises, mais cette identification reste floue et présente ses analyses et techniques d'ingénierie sociale prodiguées en prenant l'exemple sur ses propres streams.

Image 6 – Extrait du planning des conférences de la Twitch Con Amsterdam 2022



Les seuls apparaissant comme ayant un intérêt financier au streaming sont les annonceurs tiers (avec lesquels les vidéastes sont encouragés à conclure des partenariats) et les streamers eux-mêmes : la relation d'exploitation des revenus de ces derniers est totalement absente des discussions, et avec elle, l'intérêt profond de Twitch à disposer de streamers prêts à s'investir intensément dans la course aux dons ou aux abonnements et aux campagnes promotionnelles. Reprenant parfaitement l'ethos et les objectifs du streaming défendus en ligne sur le Creator Camp de Twitch, les discours des conférenciers naturalisent la dimension capitaliste de l'activité tout en enjoignant les streamers présents à s'accomplir soi-même sur le même mode. Déployant la grammaire du coaching et du développement personnel, ils construisent l'artéfact d'une volonté

générale de leur audience qui serait d'elle-même alignée sur cette façon de définir l'activité. Entretien par-là une connivence autour de valeurs implicites supposément partagées, ils font intérioriser des critères capitalistes aux streamers présents sur le mode de la vocation. On peut alors qualifier ces énoncés de motivation à l'autoréalisation capitaliste d' « énoncés roboratifs » qui utilisent la puissance du langage sur le psychisme afin de « donner de la force » aux streamers destinataires (Esquerre, 2013, p.150), notamment en plaçant ces derniers dans une « position projective » à leur propre vie (Esquerre, 2013, p.229).

Le streaming est présenté comme un moyen de se construire soi-même, de conserver l'authenticité de sa personne tout en gagnant sa vie sur la base de cette construction. L'incertitude radicale (et dans les faits très largement indépendante de la bonne volonté des streamers) quant au succès durable de « leur autoentreprise » pourrait être maîtrisée moyennant l'application des « conseils » fournis par les conférenciers. La Twitch Con promet un avenir radieux et viable aux streamers, un futur demandant certes une responsabilité individuelle, mais un futur assuré. Au travers d'une « personnal hero map », ceux-ci sont invités à faire la rétrospective de leur vie, à déterminer « qui ils sont » et « qui ils voudraient devenir » en prenant l'exemple de personnages de fictions (Gandalf du *Seigneur des Anneaux*, McGonagall de Harry Potter). Sur cette base de mise en personnage de soi, ils sont censés déterminer leurs objectifs et leur image personnelle sur la plateforme. Le récit de soi est ce qui assure la projection dans le futur et entrecroise la vocation et la profession du streaming : leur parcours sur la plateforme est un « voyage » dont le sens est à la fois capitaliste et raconté. Leur construction narrative de soi en stream doit suivre cette double injonction, en construisant une communauté de viewers engagés monétairement : l'argent est présenté comme la pierre de touche de la validité de cette autoréalisation.

Les contradictions entre cette injonction à la maximisation capitaliste de soi et à la construction épanouissante de soi sont profondes, mais l'organisation de l'évènement et l'intériorisation des contraintes qu'il opère parvient à les présenter comme tout à fait tenables, voire à les laisser dans l'ombre. Enjoins à mettre leurs ressources émotionnelles et identitaires au service de leur activité, les streamers sont brièvement prévenus en fin de conférence des nombreux « problèmes de santé mentale » auxquels ils peuvent s'exposer ce faisant. Notamment, malgré le fait que l'ensemble de la discussion ait consisté à mettre en avant les avantages de l'utilisation d'outils de gamification de leurs streams (comme la mise en place d'effets aléatoires dans le flux vidéo déclenchés par des

dons), elle se termine par une mise en garde sur les effets psychologiques néfastes de cette gamification et une consigne vague et inapplicable pour y faire face : « it's like a drug for the brain, you have to be very careful about that ; everybody [streamers, viewers and advertisers] can benefit if you do gaming right and gamify the right way » (Tim). De la même manière, bien que l'ensemble de l'évènement soit présenté comme la célébration d'un lien amical authentique et profond entre streamers et viewers, la conférence apprend aux premiers à « *utiliser* leurs émotions » pour « engager » les seconds, à trouver l'impossible compromis entre l'authenticité chaleureuse et le calcul le plus froid dans l'exposition de soi auprès du public. En particulier, les conférenciers sont très explicites quant à l'intérêt mercantile que trouvent les annonceurs dans la mise à l'écran des émotions streamées : « businesses can't buy emotions ... And these kinds of emotions [created on livestreams] are very, very valuable. [The love and support between streamers and viewers] are really what businesses are missing. And that is why they search for a link to you guys [as streamers] » (Moritz).

Conclusion du chapitre 8

L'engagement professionnel dans le streaming sur Twitch dépend de trajectoires et de dispositions qui, malgré toute leur variété, partagent le fait de n'être, dans le sens courant, ni scolaires, ni professionnelles. Socialisés à la pratique du jeu vidéo, aux formes de construction identitaire et aux types de sociabilités connectées qui lui sont relatives, les streamers convertissent leurs dispositions vidéoludiquement acquises en dispositions professionnelles, leur rapport à soi en métier et leur passion pour le medium en vocation. Dans ce travail de transformation professionnelle de soi, l'encadrement de la plateforme est alors fondamental. Tant en ligne qu'hors ligne, au travers d'un salon comme la Twitch Con, la plateforme réalise en effet un encadrement plateformisé à la plateformisation de soi. Exigeant un investissement total de ses ressources subjectives dans l'activité, elle diffuse un ethos et des dispositions professionnelles qu'elle fait intérioriser par toute une fabrique gamifiée et stratégique de formation professionnelle et vocationnelle. Elle socialise ses streamers et impose une dénégation de la relation d'emploi plateformisée dans ce même mouvement.

En étudiant la forme et le contenu des conférences à destination des streamers lors de la Twitch Con, le secret de cet encadrement de la plateformisation de soi semble alors avoir été percé. Loin

de n'être qu'une infrastructure technique, Twitch est une modalité du rapport à soi et aux autres qui se diffuse à différents niveaux hiérarchiques, de la gestion algorithmique par ses employés en internes et à celle, humanisée, par ses vidéastes formellement indépendants. En cela, on comprend que ce à quoi la plateforme socialise implicitement ses streamers, c'est à devenir aussi manipulateurs envers leurs viewers qu'elle ne l'est vis-à-vis d'eux-mêmes. Au travers de cette reconduction fractale de son principe capitaliste dans l'ordre des subjectivités et des affects, elle parvient à se perpétuer et à s'étendre, en tant que structure mentale prédisposée à fonctionner comme structure sociale.

Twitch au quotidien : une plateforme de crise et ses usages

« Tu vois au travail c'est compliqué, en dehors je vois pas grand monde et j'ai pas trop d'argent pour sortir aussi donc voilà je reste beaucoup seul chez moi dans mon appart. Et c'est un peu triste à dire mais la déprime, le changement climatique tout ça, j'ai l'impression qu'il y a pas beaucoup de raisons de se réjouir et je pense qu'on est beaucoup de personnes comme moi à tenir avec des trucs comme Twitch et les jeux vidéo. » - Léo, 29 ans, employé

Si le streaming est une forme de mise en récit de soi constituant des liens sociaux numériques narratifs en ligne, il s'agit maintenant de décaler le regard vers le hors écran et les situations matérielles d'utilisation de la plateforme de la part des viewers. De l'étude des rapports sociaux narratifs avec un vidéaste et avec d'autres membres d'une communauté, on passe ainsi à celle de l'utilisation du streaming comme dispositif matériel concret qui médiatise ces rapports dans un quotidien et participe à le façonner. Ce passage d'une sociologie de la réception du streaming à une sociologie de ses usages est en cela analogue à celui partant d'une analyse du processus de la lecture d'un roman comme *histoire* (relevant de phénomènes comme l'interprétation, l'immersion, l'implication affective, l'identification aux personnages etc.) pour en venir à celle des usages du roman comme *livre*, comme objet-support dont les manipulations matérielles participent elles-aussi de l'expérience globale de la lecture (Chartier, 1985 ; Beaudouin, 2002). Ce n'est en effet pas seulement la structure narrative du récit de soi et ses modalités de réception par ses destinataires que transforme le streaming. Le dispositif change également par-là la manière dont on accède concrètement à ce récit et dont on le consomme au travers d'objets connectés au fil du temps. Autrement dit, Twitch délivre des modalités nouvelles *d'usages du récit d'un autre*.

En plus de ces usages du streaming comme ceux du récit d'un autre, Twitch offre également des possibilités de mise en contact inter-viewers relativement indépendantes de la médiation par les streamers. Ici, j'élargis ainsi la compréhension de la dimension narrative formant le cœur de l'activité du streaming pour intégrer les usages annexes de la plateforme comme outil de

communication entre les viewers eux-mêmes. Dans les faits, cette seconde dimension relève davantage des salons de discussions discords associés aux chaînes mais aussi, dans une moindre mesure, de l'utilisation du chat lorsqu'il médiatise des conversations entre les membres du public plutôt que des commentaires et des interactions avec le streamer. Ce spectre de communications est ainsi flou. Les échanges de sociabilités entre les viewers forment un large spectre diffus débordant le seul cadre du streaming, allant de la pratique collective du jeu en ligne jusqu'aux rencontres IRL, lors de salons de conventions comme la Twitch Con par exemple, en passant par l'utilisation de discord pour communiquer en privé lors des streams (en dehors du chat public, donc). Ces différents outils forment un complexe de médiations en se superposant, se combinant et s'alternant au quotidien.

J'étudie alors ces deux dimensions des usages de Twitch – usages du streaming au sens propre comme usages du récit de soi du streamer et usages des technologies de communication interviewers – en travaillant sur des données issues d'un contexte bien particulier : celui de la crise liée au coronavirus, et plus spécifiquement, celui des confinements mis en place pour y faire face. Ces données de l'enquête COVIDEO sur les usages de la plateforme sont marquées par une conjoncture exceptionnelle, qui empêche en partie de tirer des conclusions valables en période hors-pandémie. La crise constitue néanmoins une opportunité pour étudier le mode de vie sans contacts porté par l'utilisation croissante des technologies de communication et de récits numériques audiovisuels au quotidien. Dès lors, il est possible de mesurer assez précisément ce qui, dans les usages de Twitch, relève du contexte sanitaire conjoncturel et ce qui au contraire participe d'un mouvement plus structurel perdurant au-delà du Covid-19. Ce chapitre constitue par-là à la fois une étude des usages de Twitch et, en creux, une sociologie de l'événement pandémique lui-même.

D'abord, le questionnaire demandait aux répondants sur un certains nombres de points clefs de renseigner leur pratique telle qu'elles se donnaient avant la crise, et les changements qu'avait apporté cette dernière. Ensuite, l'échantillon comporte suffisamment d'individus pour rendre possible une comparaison des usages entre les personnes qui, en raison de la nature de leur emploi ou de leur activité statutaire, n'étaient pas confinées lors de la crise, et les autres. Enfin, j'ai réalisé

la majorité des entretiens avec les viewers un an après la passation du questionnaire¹⁵⁴, permettant de revenir avec eux sur leurs réponses de l'époque et d'aborder ce qui avait (ou non) changé depuis la fin des confinements et le retour à la « vie normale ». Ressort de cette tentative de circonscrire les effets de la crise d'une part le fait que si l'intensité temporelle des usages de Twitch semble avoir baissé par rapport au niveau qu'elle avait lors de la pandémie, cette intensité reste largement supérieure à son degré d'avant-crise. Le coronavirus semble avoir conduit à un « effet cliquet », selon lequel les viewers ne diminuent pas leur utilisation de la plateforme dans les mêmes proportions qu'ils ne l'ont augmenté lors des confinements. D'autre part, concernant la logique des usages de Twitch, la pandémie en a surtout révélé toute la force de structuration du quotidien plus qu'elle ne l'a façonné : le mode de vie sans contacts diffusé par la crise ne s'y réduit pas et persiste dans sa teneur, particulièrement chez une grande partie des viewers marquée par la précarité et l'isolement social au-delà du seul contexte sanitaire.

Après avoir étudié l'intensification et la recomposition temporelles des usages du jeu vidéo et de Twitch sous l'effet de la pandémie (I), je m'intéresse à la logique structurelle de ces usages ainsi amplifiés par la crise. Je montre d'abord que les usages du stream se donnent comme des usages du récit de soi du streamer, structurant le quotidiens par modulation de sa présence et par temporalisation journalière. Je centre ensuite le propos sur les usages des discords (et, dans une moindre mesure, des chats en direct et du jeu vidéo en multijoueur entre viewers) afin de rendre compte des sociabilités strictement inter-viewers, débordant du rapport commun au vidéaste déjà analysé. Twitch est alors saisie dans sa dimension extra-narrative, comme outil de discussion entre les viewers eux-mêmes dans la distance physique et par lequel ces derniers échanges à propos de leur vie hors-Twitch (II). Après cela, je propose une synthèse de ces usages variés en montrant leur structuration en ensembles cohérents liés à différentes situations d'isolement physique. Il s'agit de raffiner l'étude du mode de vie sans contacts dont participe Twitch, afin de saisir ses variations en fonction de contraintes relationnelles et quotidiennes spécifiques, dont certaines existent et perdurent au-delà du contexte pandémique : celles liées au télétravail, aux études en distanciel et au chômage ou à l'inactivité (III). Enfin, j'aborde la dimension d'aide psychologique apportés par ces usages et synthétise les développements précédents, montrant en

¹⁵⁴ En recontactant celles et ceux qui avait bien voulu laisser leurs coordonnées à la fin du questionnaire pour un entretien.

quoi Twitch est finalement un outil d'autogestion psychique au quotidien s'insérant dans des vies précaires (IV). Au travers de ce développement, je mets ainsi en évidence un lien structurel entre les diverses modalités de fragilisation du lien social du hors-écran et l'intégration de la plateforme dans les quotidiens des viewers.

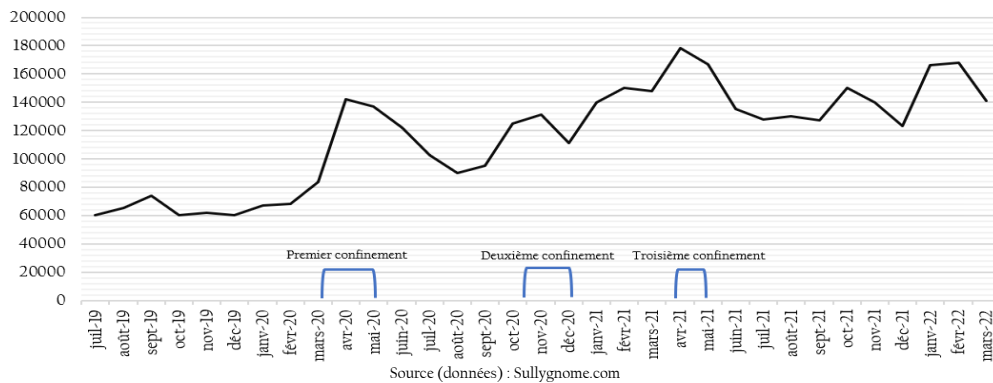
I. Les vies confinées comme vies vidéoludiques

Saisir la réalité sociale de la pandémie de Covid-19 est un défi pour les sciences sociales. Enclines épistémologiquement à « montrer que l'événement n'en est pas un », que « ce qui se passe était inscrit dans le passé, immédiat ou lointain » (Bensa & Fassin, 2002, p.1), elles ont été confrontées au surgissement d'une situation sanitaire inédite, dont l'ampleur et les effets suspensifs sur la vie sociale ordinaires produisent une « rupture d'intelligibilité » (*idem*, p. 8). Face à cette intelligibilité propre aux contextes de crises, comme moments historiques « au cours desquels l'ordre établit vacille, [où] le temps ordinaire et les lois sociales sont provisoirement suspendus et tout ce qui va habituellement de soi est remis en cause » (Pagis, 2014, p. 13), le travail scientifique s'emploie à rendre compte du sens de la pandémie en la resituant dans une pluralité de « séries pertinentes » (Bensa & Fassin, 2002, p 12). Qu'il s'agisse de montrer la diversité des situations de confinements au prisme des inégalités sociales (Lambert & Cayouette-Remblière, 2021), de restituer l'impact de la pandémie sur la vie quotidienne (Mariot, Mercklé & Perdoncin, 2020), ou encore de faire de la pandémie le signe d'une crise structurelle séculière du capitalisme (Aumercier & al, 2020), les études sur le sujet concourent à appliquer divers cadres d'analyses faisant sens de la pandémie en tant que grand révélateur de structures et de dynamiques sociales (Fassin & Fourcade, 2021).

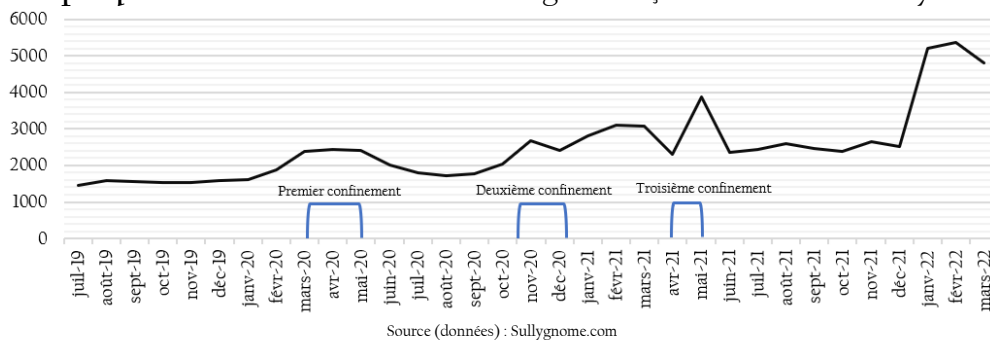
L'intensification de la vie sociale vidéoludique depuis le début de la crise sanitaire en janvier 2020 en France, et particulièrement lors des confinements de la population (du 17 mars au 11 mai 2020, du 30 octobre au 15 décembre 2020 et du 3 avril au 3 mai 2021, chevauchant en partie la période de l'enquête COVIDEO), permet alors d'envisager la façon dont les pratiques et sociabilités portées par Twitch, Discord et les jeux vidéo portent la trace de l'événement et de la multiplicité de ses dimensions sociales. Ces pratiques se sont en effet accentuées et recomposées sous l'effet de la crise, montrant leur adaptation au contexte d'isolement physique généralisé. Cette vitalité se repère d'abord économiquement et ce par les chiffres sur le secteur du jeu vidéo. Ce dernier a connu une hausse de son chiffre d'affaire, de 15%, tranchant avec la chute de celui du spectacle

vivant (-74%), du livre (-25%), du cinéma (-21%) ou encore de la musique enregistrée (-17%) (DEPS, 2020). Sur Twitch, le nombre moyen de viewers en direct mensuels et celui de chaînes actives ont eux aussi fortement augmentés, en suivant des cycles de croissance et de diminution correspondant aux périodes des différents confinements (Graph.1 & 2). Parmi l'échantillon de l'enquête, 20% des viewers ont ainsi découvert Twitch depuis 1 ans ou moins, soit depuis le début des confinements. Derrière ces statistiques se trouvent des pratiques culturelles et des sociabilités vidéoludiques constituant un foyer d'activités sociales qui se sont adaptées, entendues et renforcées à mesure que la crise sanitaire paralysait le reste du monde social.

Graphique 1 – Nombre de viewers en direct en moyenne sur des chaînes en langue française



Graphique 2 – Nombre de chaînes en langue française en direct en moyenne



Les restrictions sanitaires liées à la crise ont ainsi conduit à une hausse massive du temps passé à jouer à des jeux vidéo et à se connecter sur Twitch chez les viewers : 60% des enquêtés ont augmenté leur temps de jeu et 76% leur temps passé sur Twitch entre le début de la pandémie et l'enquête, par rapport à l'avant crise. Ces deux augmentations n'ont alors pas la même force puisque si 23% déclarent avoir « beaucoup » accru leur temps de jeu ils sont 50% à déclarer avoir « beaucoup » augmenté leur temps sur la plateforme : l'ajustement vidéoludique du temps libre

domestique dégagé par la mise en place des confinements semble être davantage passé par Twitch que par le jeu chez l'ensemble des viewers. L'étude des variations sociodémographiques de cette intensification globale de la vie vidéoludique lors de la pandémie fait alors apparaître ses ressorts sociaux. D'une part, la crise sanitaire n'a pas impacté les quotidiens de façon homogène selon l'âge, le genre ou la PCS : ces effets différenciés sont reconduit en différences d'usages du jeu et de Twitch. D'autre part, tous et toutes n'avaient pas la même durée hebdomadaire de jeu ou de streaming avant le début de la pandémie. Des effets de rattrapages sont ainsi observables en venant éclairer la diffusion nuancée du mode de vie sans contacts porté par les usages entremêlés du streaming, de Discord et des jeux vidéo.

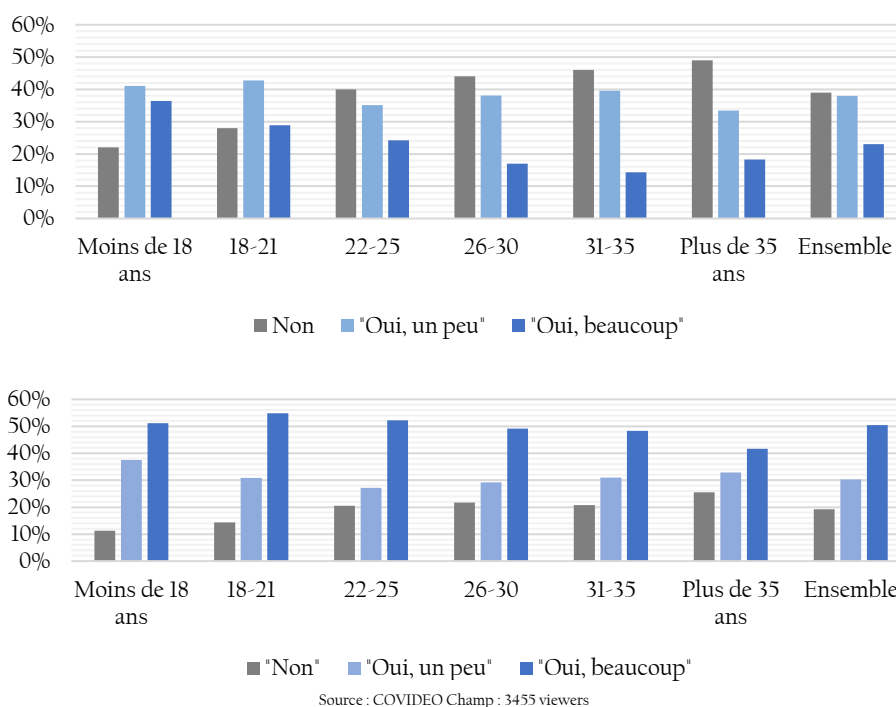
Une première différence apparaît d'abord en fonction du genre. Les femmes sont surreprésentées dans l'ensemble des viewers déclarant avoir augmenté leur temps de jeu (66% vs 60%). Si l'enquête « Conditions de vie et aspirations » du Crédoc menée pendant le premier confinement de 2020 a pu mettre en évidence un effet d'égalisation du public entre homme et femmes¹⁵⁵, l'enquête montre donc également un léger effet d'égalisation du volume horaire hebdomadaire du temps de jeu entre ces deux groupes dans la population enquêtée. Il en va de même pour l'augmentation du temps passé sur Twitch, avec un effet plus marqué : si les viewers sont 50% à déclarer avoir « beaucoup » augmenté leur temps passé sur la plateforme, les femmes ont répondu cette modalité à hauteur de 57%. Concernant l'âge, ce sont les plus jeunes qui ont le plus tendance à avoir accru leur temps de jeu : toutes les tranches inférieures à moins de 26 ans sont surreprésentées dans l'ensemble des viewers déclarant avoir beaucoup augmenté leur temps de jeu, à l'inverse des tranches d'âges supérieures (Graph.3). Ici, il semble exister un effet d'intensité qui va à rebours de l'effet d'élargissement du public vidéoludique à des catégories plus âgées qui avait été observé par l'enquête du Crédoc¹⁵⁶ : la population des viewers les plus âgés était déjà fortement impliquée dans la pratique par rapport à la population générale et semble ne pas avoir accru son temps de jeu dans les mêmes proportions que les plus jeunes. Concernant le temps passé sur Twitch, la tendance l'âge ne semble pas vraiment avoir eu d'effet sur son augmentation (mis à part pour la

155 En 2018 39% des femmes jouaient contre 49% des hommes, tandis que durant le premier confinement, cet écart n'était plus que de 4 points (51% des femmes contre 55% des hommes) (Jonchery et Lombardo, 2020, p. 15)

156 « Si les 15-24 ans jouaient près de 5 fois plus que les 60 ans et plus en 2018, le rapport n'est plus que de 2,3 pendant le confinement. » (Jonchery & Lombardo, 2020, p. 15).

catégorie des plus de 35 ans, sous-représentée dans l'ensemble de déclarants « beaucoup » et sur-représentée dans l'ensemble des déclarants « non » à la question concernant la hausse du temps sur Twitch), indiquant la capacité de la plateforme s'intégrer dans les quotidiens confinés à différents stades du cycle de vie.

Graphique 3 & 4 – Répartition des réponses à la question « Jouez-vous davantage aux jeux vidéo depuis le début de la pandémie ? » (haut) et à celle « Passez-vous davantage de temps sur Twitch depuis le début de la pandémie ? » (bas)



Ceci amène à un troisième facteur de différenciation de la hausse du temps passé à jouer ou à être connecté sur Twitch : le statut d'activité. On observe en effet qu'élèves ou étudiants, chômeurs, inactifs et actifs en emplois n'ont pas tous la même tendance à avoir augmenté leur temps de jeu et passé sur Twitch dans les mêmes proportions. Si les élèves ou étudiants sont 26% à déclarer avoir « beaucoup » plus joué lors de la pandémie, les inactifs ne sont eux que 10% et les actifs occupés 20%, indiquant un fort effet de rattrapage chez la première catégorie. Pour faire apparaître les chômeurs mais aussi les différences relatives au temps de streaming et leur donner sens, il faut alors raffiner les catégories en y intégrant les effets propres à la crise sanitaire. D'abord, concernant la sous-population des actifs en emplois et des élèves ou étudiants, se sont les viewers qui ont été le plus exposés aux changements et difficultés liés au distanciel dans leur activités statutaires qui ont le plus accru la durée de leur utilisation de la plateforme. A âge, genre et niveau

de diplôme fixés, le fait d'avoir été « principalement » en télétravail, en distanciel ou en arrêt d'études ou de travail à cause de la crise du coronavirus, plutôt que d'avoir continué de travailler ou d'étudier en présentiel, augmente fortement et très significativement la probabilité de déclarer avoir augmenté son temps passé sur Twitch (Tab.1).

Tableau 1 – Régression logistique modélisant la probabilité de déclarer avoir augmenté son temps passé sur Twitch depuis le début de la pandémie chez les viewers en études ou en emplois

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Âge	-0,072	0,033	**
Genre – Homme (vs Femme)	-0,024	0,030	ns
Score niveau de diplôme	-0,018	0,030	ns
Statut d'activité Covid-19 – Présentiel	-0,180	0,029	***
Statut d'activité Covid-19 – Distanciel / Arrêt travail ou études lié à la crise (réf.)	-0,180	0,029	***

Champ : 2397 viewers élèves ou étudiants ou actifs en emplois de la base COVIDEO

R²(McFadden) complet = 0,021

Chez les viewers demandeurs d'emploi lors de l'enquête, à âge, genre et niveau de diplôme fixés, la durée du chômage a un effet négatif et significatif sur la probabilité de déclarer avoir augmenté son temps passé sur Twitch. Les viewers au chômage avant le début de la crise semblaient avoir alors un niveau d'utilisation journalière de Twitch déjà élevé, et les nouveaux chômeurs tendent à progressivement rattraper ce niveau à mesure que la période de chômage dure. Ceci forme un premier indice sur le fait que Twitch est une plateforme particulièrement adapté au quotidien lié au chômage, invitant à rentrer plus en avant dans l'étude des usages concrets qu'ont développés les viewers lors de cette période.

Tableau 2 – Régression logistique modélisant la probabilité de déclarer avoir augmenté son temps passé sur Twitch depuis le début de la pandémie chez les viewers au chômage lors de l'enquête

	Coefficient normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Âge	0,057	0,065	ns
Genre – Homme (vs Femme)	-0,112	0,069	*
Score niveau de diplôme	-0,031	0,063	ns

Au chômage depuis moins de 6 mois	0,323	0,080	***
Au chômage depuis plus de 6 mois et moins d'un an	0,166	0,068	***
Au chômage depuis plus d'un an (réf.)			

Champ : 421 viewers au chômage de la base COVIDEO
R²(McFadden) complet = 0,052

En plus d'une hausse quantitative du temps de jeu et de streaming, on observe également une modification des moments où ces activités ont été menées lors de la crise. 63% des viewers déclarent en effet avoir connu un changement de rythme de jeu pendant cette période (Graph.5). Lié à la désynchronisation des temporalités journalières par l'absence de sorties hors du domicile, ce changement met en évidence une extension du jeu lors des moments autrement consacrés au travail, aux études ou au repos. 40% des enquêtés déclarent ainsi avoir augmenté leur temps de jeu en semaine contre 20% le week-end. A l'échelle de la journée, c'est pendant les soirées et les nuits que s'est principalement réalisé la hausse du temps de jeu, chez respectivement 23% et 17% des viewers. Seuls 9% d'entre eux ont accru ce temps le matin et 15% l'après-midi. Je n'ai malheureusement pas de statistiques semblables concernant le temps passé sur Twitch, cependant, étant donné que 64% des viewers déclarent avoir régulièrement utilisé la plateforme lors de leur parties de jeux vidéo, on peut conjecturer que cette pratique s'est déroulée selon un rythme comparable. Les usages de Twitch et du jeu vidéo sont ainsi venus structurer le temps quotidien des viewers à une large échelle, invitant là encore à aborder la manière concrète dont ils ont été effectués, et avec quels effets de temporalisation.

II. Utiliser Twitch au quotidien : entre usages du récit d'un autre et usages de mise en contact inter-viewers

Au cours des chapitres précédents, j'ai abordé les dimensions identitaires et communautaires dont relève l'engagement auprès des streamers. Je n'y reviens pas ici pour mieux me concentrer sur les autres manifestations quotidiennes des usages du stream comme façon de se temporaliser et de faire advenir une présence journalière (1), ceci avant d'en venir aux sociabilités routinières portées par les échanges inter-viewers qui entremêlent Twitch, les jeux vidéo et Discord (2).

I. Les usages du stream comme usages du récit d'un autre

On peut distinguer deux types d'usages du stream en lui-même selon les fonctions sociales qu'ils

remplissent dans le quotidien des viewers lors de la crise. Le premier renvoie à l'usage du récit de soi streamé comme usages de la présence du personnage du streamer au cours de la journée (a). Le second concerne celui des usages du streams comme manière de structurer temporellement le quotidien (b).

a) *Un outil de mise en présence d'un personnage au quotidien*

A la façon de la télévision dans les familles populaires, les streamers sont des « invité(s) permanent(s) » (Masclat, 2018) dans le quotidien des viewers. Leur mise en stream marque la vie journalière de la présence de personnages qui se racontent à l'écran par interactions sociales avec d'autres, venant pallier la sensation de solitude que 51% des viewers déclarent avoir ressenti au cours de la pandémie. Autrement dit, cet accompagnement par un récit de soi est fait d'usages du flux audiovisuel retranscrivant une présence dans le contexte domestique. Aussi, comme l'ont développé les premières sciences de l'information et de la communication au travers d'une « théorie de la présence sociale » (Short & al, 1976), cette dernière suppose de la part des usagers des activités d'engagement plus (communication) ou moins (interprétation des images et des sons comme signifiant une agentivité humaine se déployant en direct) intenses. La réception par les utilisateurs de l'activité autonarrative déployée par les streamers a en d'autres termes un rôle actif dans le processus de mise en présence qu'elle délivre. Le soi mis à l'écran sur Twitch n'acquiert de présence domestique pour les autres qu'au travers d'usages d'individus disposés à la faire advenir, inscrivant cette présence dans une situation de nécessaire coprésence contextualisée : les usages du stream se donnent d'abord comme *usage de la présence* qu'il fait émerger au travers d'eux.

Ces usages de la présence se déploient sur deux volets, correspondant à deux types de médiations et d'intensité de présence : la présence « active », communicationnelle, découlant de l'usage du chat et la présence « passive », comme sensation dérivant des usages du flux audiovisuel en direct qu'est le stream. Elles renvoient chacune à une modalité de la réception du récit streamé : la réception en tant que narrataires (et co-narrateurs) inscrits diégétiquement dans le stream et la réception en tant que lurkers. Si nous avons vu que 45% des viewers déclarent poster régulièrement sur les chats, surtout ceux préférant suivre des streams regardés par peu de monde en direct, cette modalité de communication avec le streamer reste asymétrique et sporadique. D'une part, la possibilité de tenir un dialogue soutenu avec le streamer est faible compte tenu de

la concurrence avec les autres viewers actifs et de la structure narrative du stream, centrée sur l'activité du vidéaste. Vis-à-vis des streamers, les usages du chat reposent moins sur des conversations que sur des commentaires, la plupart des messages étant à sens unique et ne recevant aucune réponse de la part des vidéastes (Recktenwald, 2018). D'autre part, le stream en tant qu'espace public est peu adapté à parler de soi sur un mode intime et les streamers mettent en place un ensemble de stratégies d'évitement afin de conserver une distance avec les viewers trop insistants dans leur demande de proximité dans le chat (Roques & Coavoux, 2020). Enfin, en fonction des streams et des moments de la journée, les viewers qui se déclarent régulièrement non-lurkers peuvent le devenir, notamment lorsque Twitch est utilisé dans le déroulement parallèle d'une autre activité.

Pour ces raisons, la présence du streamer dans le quotidien des viewers - y compris ceux actifs dans les chats - est moins une « coprésence connectée » (Licoppe, 2004) entre interactants qui, à la coprésence physique oppose « un lien construit à travers un tissu incessant de contacts accomplis au moyen de multiples modalités de communication » (Licoppe, 2012), qu'une présence passive d'un personnage qui advient au travers d'usages du stream comme récit audiovisuel. Utiliser le stream revient autrement dit en grande partie à utiliser un spectacle dont la structure narrative permet d'avoir la sensation « d'être là », aux côtés du streamer et de son public, de ne pas être seul devant son écran, de partager une temporalité commune, bref de « faire l'expérience d'une présence mutuelle » et ce « en dehors de tout ajustement des regards, en dehors de tout échange de mots ou de paroles » (Denis & Licoppe, 2006, p.50). Plus précisément, ces deux types d'usages (communicatifs ou passifs) du stream comme usages de la présence du streamer se combinent au sein d'un engagement intermittent dans la coprésence, en en modulant l'intensité : les usages de la « mise présence » du streamer y sont également des usages de sa « mise à distance », comme dans le cas où Twitch est utilisé comme « présence de fond » au travers d'usages reléguant le stream en une ambiance d'accompagnement d'autres activités quotidiennes. Quant à elle, la coprésence active malgré son caractère limité reste toujours disponible, « sous la main », venant renforcer la sensation de présence découlant de ce type d'usage minimal et non focalisé. La présence du streamer est celle d'un personnage potentiellement ouvert à l'interaction, dont l'activité expressive en direct suit la trame du déploiement d'une personnalité affectée par des échanges en train de se faire. Le stream est en cela un récit concentrant le social sous une forme personnalisée et extrêmement dense

narrativement, apte à délivrer la sensation d'une présence au quotidien malgré l'isolement et la non-interaction effective.

Extrait d'entretien 1 – « Même si derrière le streamer ne réagit pas, j'ai quand même quelqu'un à portée »

« Le fait d'avoir un streamer ou une streameuse qui va jouer en live et où en fait chaque live est différent ça donne vraiment un côté de "je suis pas seul chez moi" ; ça fait quelqu'un de présent où si à un moment j'ai envie d'interagir, si à un moment j'ai envie de laisser un message sur le chat, bah je peux le faire. Même si derrière le streamer ne réagit pas, j'ai quand même quelqu'un à portée disons, avec qui je peux potentiellement interagir. Et je suis pas tout seul, y'a vraiment un humain qui est derrière, je suis pas tout seul chez moi. » (Renaud, 26 ans, télétravailleur)

Pouvant mettre en œuvre d'autres possibilités de mise à distance que la non-attention ou la non-participation active (du masquage du chat au jonglage entre différents streams en passant par l'adaptation du volume de l'ordinateur par exemple), ces usages de la présence du streamer en train d'interagir avec le jeu et ses viewers actifs par intermittence sont alors également des usages de modulation de cette présence. Twitch transforme par-là cette dernière en phénomène formaté, gérable et finalement « consommable ». Ces usages du récit de soi streamé rappellent en cela les usages des *playlists* musicales comme appareil de gestion quotidienne des émotions (Illouz, 2019) : de même que la musique, au travers de l'utilisation routinière de ces *playlists* devient un moyen d'adapter ses émotions (motivation, joie, apaisement etc.) à des contextes quotidiens (sport, soirées entre amis, transports etc.) ; de même l'activité autonarrative mise à l'écran sur Twitch, par les usages du dispositif, devient un moyen d'adapter l'intensité d'une présence à des contextes quotidiens l'appelant plus ou moins. Autrement dit, le caractère émergent, interactif et continu du récit-flux streamé médiatise une présence elle-même continue, interactive et par-là adaptable selon ses usages, restituant à la fois la sensation de stabilité des coprésences dans l'espace physique et les possibilités de mise à distance offertes par les outils de médiation numériques.

Extrait d'entretien 2 – « c'est pas la même chose que d'aller dehors parce qu'au moins je peux régler le son »

« (...) le fait d'avoir des streams ça me permet d'avoir un truc sur lequel me concentrer, ou même pas forcément. Ça occupe mon esprit et ça me donne l'impression de pas passer mes journées toute seule. Mais en même temps c'est pas la même chose que d'aller dehors parce qu'au moins je peux régler le son, je peux régler le volume, choisir mes sujets, et si y'a un stream où il y a trop de bruits et ça me met mal ou ce genre de choses je peux juste changer de stream. Et du coup en période

d'isolement et de solitude comme le covid et le chômage ça me permet d'avoir l'impression de voir du monde. » (Maïwenn, 26 ans, chômeuse)

b) Se temporaliser par des temps racontés variés

La désynchronisation temporelle du quotidien par rapport aux rythmes sociaux du travail ou de l'école lors des différents confinements génère un rapport particulier au temps. Lorsqu'il tend à être ainsi désocialisé dans sa rythmicité, qu'il n'est plus scandé par différentes périodes clairement identifiées socialement, il se rapproche du temps homogène de la physique, ne faisant que répéter indéfiniment le même moment : il ne s'écoule plus. Bien sûr, il s'agit là d'une tendance renvoyant à une situation extrême. Lors même de la crise, l'existence du maintien en distanciel d'une activité statutaire préserve la plupart des enquêtés de connaître un tel degré de désynchronisation temporelle. Mais la tendance demeure : respectivement 35% et 40% des viewers interrogés déclarent ressentir une "absence de rythme" et "que les journées se ressemblent". Aussi, à côté de ce mal être temporel largement diffusé par la crise sanitaire, ils expriment également la force de temporalisation par les usages des streams lors de cette période : 42% d'enquêtés déclarent que la plateforme les a aidé face à la sensation que les journées se ressemblent¹⁵⁷. Cette temporalisation par les usages du stream découle des effets de continuité et de rupture qu'ils assurent au fil des jours. Twitch permet à la fois de suivre l'histoire du streamer sur la plateforme et celle du jeu auquel il joue (assurant une continuité temporelle narrative du temps) mais aussi de jongler entre les streams et de moduler l'attention portée sur eux afin d'adapter cette narrativité à différents contextes quotidiens (assurant une séparation temporelle des moments de la journée). Le déroulement routinier du temps est ainsi rythmé par l'utilisation des streams et ce à différentes échelles.

D'abord, à l'échelle de la durée des streams, ceux-ci déploient une narrativité émergente, sur un temps long (les streams durent souvent entre 4 et 6 heures) et continu : elle peut être suivie par intermittence et regardée en cours de route, autorisant les usages de modulation de la présence du streamer précédemment évoqués. Ensuite, à l'échelle de la journée, la plateforme tend à constituer

¹⁵⁷ Notons également que 39% déclarent que la pratique du jeu vidéo les a aidé face à cette même sensation. Ici, je ne me concentre sur ces effets de temporalisation par le jeu vidéo qu'en tant qu'il participe du stream. Mais la rythmicité vidéoludique du quotidien est également celle faites des rendez-vous entre joueurs pour jouer, et non simplement pour regarder le jeu mis en stream, dimension que j'aborde plus loin.

un véritable emploi du temps, définissant différents contextes quotidiens par différents streams. Cette planification est directement intégrée au fonctionnement social de la plateforme. La plupart des streamers mettent à disposition de leurs viewers un planning hebdomadaire des heures de stream prévues, et les abonnés reçoivent des notifications indiquant le début des streams via Discord ou Twitter. Il s'agit de faciliter la synchronisation des rythmes de diffusion des streamers et des rythmes de visionnage des viewers, le stream dépendant précisément de leur connexion simultanée. Pour le public, la routine qui s'en dégage organise alors temporellement le quotidien. D'une part, elle divise la journée en périodes (matinée, après-midi, soirée, nuit) en fonction de différents streams adaptés aux différents contextes domestiques du moment. Selon leur forme narrative vidéoludique (Feuilleton, Match etc.), la manière de streamer du vidéaste (ESport, Divertissement distancié etc.) ou encore ses dispositions configurées narrativement en stream (sa manière de parler, son attitude, ses opinions etc.), les différents streams déploient différents temps racontés qui viennent s'adapter à différents contextes journaliers. D'autre part, la routine des viewers lie ces périodes par une utilisation souvent quasi-continue, en arrière-plan, de la plateforme en elle-même ou de Discord, permettant d'avoir toujours l'horizon du prochain stream à visionner. Les streams sont au final autant de "rendez-vous" narratifs, habituels, et réglés, permettant aux individus confinés de faire l'expérience d'un temps journalier prévu, partagé, raconté et par-là, socialement rythmé. Enfin, à l'échelle de la semaine et au-delà, le récit de chaîne retraçant l'évolution du streamer, le récit du jeu (dans le cas des streams Feuilletons ou Création, au temps linéaire) et le récit communautaire assurent une continuité et une rupture temporelle entre les jours eux-mêmes, sur le temps long. Twitch permet de suivre de nouvelles péripéties chaque jour, mais qui participent du déroulement du récit streamé les englobant : ses usages transposent sur le temps quotidien la dialectique entre le maintien d'une histoire collective au fil des jours et le surgissement de nouvelles péripéties imprévues en direct propre au temps raconté du streaming.

Enfin, en temps de crise sanitaire, ce transfert de la narrativité du stream sur le temps quotidien à différentes échelles structure fortement ce dernier et érige la plateforme comme support d'agencement temporel s'insérant dans la pluralité des contextes routiniers. Lors de la pandémie, les viewers déclarent utiliser quotidiennement Twitch dès le réveil (pour 22% d'entre eux) ou pour s'endormir (34%), pendant les repas (44%) ou le ménage (43%), pendant la pratique

du jeu vidéo (64%) et lors des moments de « détente » (65%) ou pendant qu'ils sont au travail (chez 44% des actifs en emploi) ou en cours (chez 38% des élèves ou étudiants).

2. Des usages de sociabilités inter-viewers à leurs variations selon le cycle de vie

Parallèlement aux usages de temporalisation et de mise en présence par les streams, Twitch délivre aussi la possibilité d'établir et d'entretenir des échanges inter-viewers par le jeu et la conversation à distance. Les rapports ainsi tissés débordent alors de la dimension narrative du lien social par streaming et de la référence communautaire au streamer. Au cours d'une période pandémique marquée par le basculement à distance massif des rapports interpersonnels, Twitch apparaît comme un lieu central de vie sociale directe entre les viewers. Ces usages de sociabilités se combinent alors de manière variées en montrant leur inscription sociale. Après avoir exposé ces usages (a), je montre que leur recours plus ou moins prononcé dépend du statut social et du genre des viewers (b). Enfin, en m'appuyant sur une analyse factorielle, j'explore la structuration d'ensemble de ces usages en dégagant deux régimes de sociabilités inter-viewers situés dans le cycle de vie : les sociabilités d'accompagnement et les sociabilités de renforcement (c).

a) Les sociabilités inter-viewers : entre conversations quotidiennes et pratique du multijoueur adossées à Twitch

21% des enquêtés ont déjà joué à des jeux vidéo en multijoueur avec d'autres viewers. Ces sessions peuvent être organisées à l'initiative du streamer ou mises en place spontanément par les viewers eux-mêmes, être plus ou moins régulières et impliquer un grand nombre de membres ou quelques-uns. Twitch apparaît ainsi comme un outil mettant à disposition des partenaires de jeux potentiels et s'appuyant en cela sur la rythmicité collective des chaînes. Les streams sont des rendez-vous quotidiens qui forment des points d'ancrage pour le basculement spontané vers le jeu entre viewers et synchronisent ainsi les périodes de jeu (EE.3). Cette rythmicité du multijoueur inter-viewer découle aussi de l'organisation éventuelle de sessions de jeu par les streamers qui invitent leurs viewers à jouer ensemble à une date fixée (EE.4). Plus ou moins régulières, ces sessions spontanées ou planifiées par le vidéaste impliquent par-là un nombre variable de viewers : les secondes relèvent de la vie communautaire élargie là où les premières participent de relations interpersonnelles plus exclusives.

Extrait d'Entretien 3 – « les gens se rassemblent pour jouer à ce qu'il propose »

« Comment vous vous retrouvez sur le même jeu ? Est-ce que vous programmez les sessions ?

Ba c'est Ryvière en fait. Une à deux fois par mois il propose un grand évènement, et les gens se rassemblent pour jouer à ce qu'il propose. Ou y'a des gens s'ils veulent proposer des jeux, ils posent dans le chat et les gens répondent présent. Mais généralement c'est Ryvière, c'est quand il propose des grands rendez-vous, tout le monde fait en sorte d'être là. Parce qu'on sait que y'aura beaucoup de monde pour jouer ensemble. » (*Lays, 30 ans, chômeur*)

Extrait d'Entretien 4 – « sur Discord, y'aura toujours quelqu'un »

« Qu'est ce qui a fait que tu as arrêté de jouer à Minecraft avec tes potes [du IRL] ?

Je pense que c'était plus relié au fait que mon travail me prenait de plus en plus de temps et sur des horaires bien plus décalées que les personnes (...) je travaille de nuit donc du coup je suis disponible les journées quand les autres sont pas disponibles.

Et les autres viewers de la chaîne ils ont des emplois du temps qui correspondent plus au tien ?

Ouai, là dernièrement mon planning a été un peu chamboulé, je travaille un peu plus de jours mais oui les personnes avec qui j'interagi le plus sur Discord et sur Twitch sont soit sur des lives entre 22h et 3h du matin (...) Quand t'es sur un jeu vidéo, tu dois attendre que les personnes soient connectées pour interagir ou autre tandis que sur Discord y'aura toujours quelqu'un. Suffit de trouver des streamers qui streament jusqu'à pas d'heure et les viewers disponibles pour jouer jusqu'à pas d'heure aussi. »

Plutôt que le chat en direct sur les streams, ce sont ainsi surtout les salons de discussions discords qui supportent les conversations quotidiennes entre les viewers. Là où le flux de messages écrits du chat défile à un rythme très soutenu sans laisser de traces visibles et suppose une coprésence des participants, le fil de discussion discord permet des discussions dans une coprésence intermittente en gardant trace des messages passés. Parmi les 54% de viewers se sentant « plutôt » ou « tout à fait » membre d'une communauté, 35% (n=512) déclarent ainsi utiliser « régulièrement » le discord associé, permettant de mener des conversations-flux tout le long de la journée avec les autres membres. Il est aussi fréquent que les viewers suivent plusieurs discords. Ces usages participent alors aux-aussi de la temporalisation journalière en venant former une routine de consultation et de participation périodique, déclenchées notamment par les alertes de notification que le logiciel met à l'écran (« tel pseudo vient de poster un message sur tel salon ») : les viewers les plus impliqués « suivent » les salons comme on « suit » la chaîne du vidéaste, dédoublant les sources de mise en contact via Twitch (EE.5). Ils permettent aussi de partager des photos ou des *posts* d'autres réseaux et de déconnecter en partie les échanges inter-viewers de la référence centrale au streamer, surtout dans le cas des petites chaînes plus resserrées (EE.6). Les usagers ont

alors tendance à parler davantage d'eux-mêmes et de déborder des conversations liées au jeu vidéo ou aux streams du vidéaste par rapport aux discords des chaînes plus importantes. Les sociabilités les plus denses et autonomisées de la figure du vidéaste sont portées par ces salons de discussions plus condensés en nombre de participants : ils offrent la possibilité d'échanges inter-viewers semblables à ceux que les internautes peuvent avoir avec des amis sur des logiciels de messageries privées.

Extraits d'Entretiens 5 – « je vais aller faire un tour voir ce qu'il se dit »

« Ma routine du matin je me lève je dis bonjour aux gens sur discord avant quoi que ce soit d'autre quoi, pendant que le café coule. Après dans la journée je regarde, j'ai assez peu de notification à part sur certains salons particuliers. Et puis au fur et à mesure du temps je suis principalement sur des serveurs donc qui sont référant à JvleMag, à un streamer que je suis surtout le week-end et puis donc je suis sur le serveur de Desastre. (...) Je suis pas impliquée tout le long de la journée, en général je vais répondre peut-être toutes les deux-trois heures, je vais aller faire un tour voir ce qu'il se dit. Mais je vais pas forcément tout lire, il y a des choses qui m'intéresse plus ou moins donc je lis en diagonale. » (Marie, 38 ans, ingénieure en télétravail)

« Pour le coup discord c'est dès le matin, dès le réveil, je consulte les messages, les serveurs discord sur lesquels je suis le plus actifs. Et pour le coup discord c'est tout le long de la journée : y'a pas un temps discord dédié, c'est dès que j'ai une petite pause de 5 minutes je vais avoir tendance à aller consulter discord, ou si j'ai une notif. Surtout que par exemple j'ai un serveur discord où j'ai une petite routine, où tout le monde se dit bonjour le matin, enfin où tout le monde lâche son bonjour sur le chanel et où on réagit. Mais un peu comme les streams ça va être tout le long de la journée quoi. » (Renaud, 26 ans, télétravailleur)

Extrait d'Entretien 6 – « nous on parle plus de nos vies à nous »

« [Discord] je l'utilise énormément comme moyen de communication avec des personnes, plus que Facebook Messenger pour le coup. Je suis vraiment toute la journée dessus. Il y a ces flux intenses de discussions sur les différents discords avec des viewers qu'on a le réflexe de se dire bonjour tous les matins, partager que ce soit des photos d'animaux, de la musique, de la bouffe, des jeux, des comptes Instagram d'art, des films qu'on a vu...

Les sources des conversations c'est la vie réelle des membres aussi ?

Ouai. C'est plus pour le coup, comparé à des gros discords comme celui de Zerator où vraiment les gens sont là pour parler des streams de Zerator et autres, nous on parle plus de nos vie à nous et de ce qu'on vie que des lives. » (Robin, 24 ans, technicien son)

L'entremêlement de Twitch, de Discord et du jeu vidéo institue alors ce dernier en tiers lieu, matrice de conversations et d'échanges polyfocalisés, les viewers co-joueurs maintenant souvent le stream allumé lors de leurs parties tout en conversant en vocal sur discord. Le jeu à plusieurs est ainsi moins joué pour lui-même que pour soutenir et renouveler les sociabilités

conversationnelles quotidiennes. Il permet d'approfondir les relations inter-viewers en formant un pont entre l'espace public collectif du chat et du salon discord écrit vers l'espace ludique plus intimiste et les échanges vocaux en direct. Il surajoute en cela un lien interpersonnel entre des viewers co-joueurs au lien communautaire des chaînes et offre un espace pour aborder des problèmes personnels du hors-écran pouvant moins s'exprimer en stream ou sur le discord collectif.

Extrait d'Entretien 7 – « je suis beaucoup plus proche avec les personnes avec qui je joue »

« Quand tu joues avec ces autres viewers qu'est-ce que ça fait à tes relations avec eux ?

Je suis beaucoup plus proche avec les personnes avec qui je joue parce que on se retrouve en vocal [discord offre la possibilité d'établir des salons vocaux entre quelques membres, indépendamment du salon de discussion collectif à proprement parler], pendant plus de temps que les autres. Même si on s'écrit, c'est moins direct, c'est moins du tac au tac, il y a ce côté... Mettons si t'es en vocal à 2h sur un jeu, que vous êtes fatigués il y a toujours ces moments-là soit tu évoques un ras le bol dans tes journées, où tu es plus à même à te livrer qu'avec les autres. D'autant plus que sur les discords, tu te dis que tout le monde peut lire ce que tu vas écrire. En vocal on se livre tout de suite parce que il y a que les personnes qui sont présentes dans le vocal, tu peux choisir à qui tu dis les choses. Et au début ta cette relation de on joue ensemble, on s'apprécie beaucoup et au fur et à mesure qu'on se rend compte qu'on s'apprécie pas mal bah on se retrouve plus que pour jouer mais aussi prendre des nouvelles, se demander comment s'est passé nos journées et parler avant tout de nos journées que des jeux quoi. » (Mathieu, 26 ans, télétravailleur)

Comme les streams, les discords sont ainsi utilisés selon un équilibre subtil entre mise en contact et mise à distance. Ses usages offrent un contrôle, ils permettent de compartimenter les relations, d'organiser les sources de sollicitations d'échanges. Les viewers opèrent une sélection des chaînes, donc des discords associés, qu'ils suivent. Ayant par-là une affinité par leur goût commun pour la personne du streamer (qui, comme vu précédemment, exprime précisément par son activité auto-expressive le sens narratif de dispositions partagées), ils réduisent l'incertitude sur les opinions des autres participants. Les salons sont aussi des espaces modérés, offrent la possibilité de bloquer d'autres membres et de se désengager des interactions à tout moment. Tout ceci en fait des outils permettant aux individus les plus inhibés de se sentir suffisamment à l'aise pour s'exprimer, contrairement aux chats soumis au regard et au jugement du streamer et de l'ensemble de ses viewers. Adossée à discord, la plateforme constitue en cela un espace conversationnel inter-viewers adapté à une affirmation identitaire de ses usagers (EE.8).

Extrait d'Entretien 8 – « j'aime qu'il y ait de la distance »

« Pour parler de mon parcours personnel, j'étais typiquement le gamin 'geek intello' qui était soit un petit peu buly par ces camarades, qui était pas le gars cool du lycée, du collègue. Ce qui fait peut être que je suis pas quelqu'un de forcément à l'aise dans les relations sociales. Sur internet j'y trouve une opportunité de garder et de montrer réellement qui je suis. Donc fatalement, j'aime qu'il y ait de la distance (...). Et pour le coup sur le chat des streams, c'est des endroits où j'ai très rarement, où j'interagis pas tant que ça en fait. ce qui est assez paradoxal parce que je vais sur Twitch pour avoir la sensation de plus être tout seul chez moi mais je mets quand même encore maintenant de la distance là-dessus. (...) [Sur Discord] j'aurais moins de scrupule à avoir un échange où le ton commence à monter, à dire bon ça sert à rien de continuer j'arrête, bah là j'ai pas de scrupule à pas répondre, plutôt que si c'était des échanges plus communautaire ou IRL où là bah on est ensemble et je trouverais ça malpoli j'oserais pas couper court brutalement à la conversation comme ça. Je sais pas si c'est vraiment conscient mais oui typiquement la distance du discord comme j'ai dit tout à l'heure ça me permet d'affirmer plus mes idées, qui je suis. » (Renaud, 26 ans, télétravailleur)

Enfin, le complexe des outils de communication inter-viewers associés à Twitch forme un continuum allant de l'espace public du chat à l'aménagement d'espaces privés vocaux et vidéoludiques. Le caractère processuel des relations interpersonnelles y trouve un support pour leur approfondissement au cours du temps. Les espaces d'échanges sont reliés entre eux mais chacun permet d'exprimer un statut et un lien spécifiques : de co-viewers à amis, du commentaire à la conversation, de l'identité numérique à l'identité hors-ligne (Tab.3). Le jeu change alors de statut en venant accompagner ce glissement, passant du récit mis en stream à l'expérience pratique partagée. Ainsi, Twitch constitue un espace de rencontre original, à cheval entre les sociabilités communautaires publiques et les sociabilités interpersonnelles privées. Elle encadre une « privatisation » des relations amicales pouvant se déployer en dehors du regard du groupe rassemblé sous la figure du streamer, tout comme les « sites de rencontres » aménagent une « privatisation des sociabilités amoureuses ou sexuelles » (Bergström, 2019).

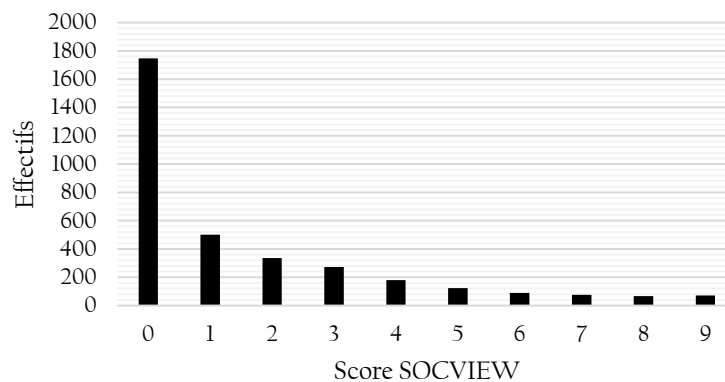
Tableau 3 – Le continuum conversationnel et relationnel des sociabilités inter-viewers

Espace conversationnel	Relation langagière privilégiée	Référence conversationnelle principale	Liens entre...	Réalité sociale principale du jeu vidéo
Vocal privé sur Discord	« Raconter »	Vie Personnelle hors écran	« Amis »	Expérience pratique partagée
Salon de discussion sur discord	« Discuter »	Vie communautaire	« Membres »	Objet culturel partagé
Chat du stream	« Commenter »	Activité du streamer	« Viewers »	Récit partagé

b) Un recours aux sociabilités inter-viewers marqué par le statut social et le genre

Le recours à ces usages de sociabilité entre les viewers sont inégalement répartis dans la population étudiée. La majorité reste au stade de lurker, se contente de visionner les streams sans interagir avec quiconque, tandis qu'une minorité va jusqu'à interagir quotidiennement avec des personnes considérées comme des « amis », avec qui discuter de problèmes intimes voire organiser une rencontre IRL. Entre ces deux pôles, les usages de sociabilités via Twitch se distribuent en degrés. Pour rendre compte de cette variété, je passe une nouvelle fois par la construction d'un score (me permettant d'éviter de multiplier les régressions sur chacune des variables qui le composent). Le score « SOCVIEW » mesure à la fois l'importance et la variété du recours aux usages de sociabilité inter-viewers. Il augmente à chaque fois que l'enquêté répond la modalité active des variables concernant : le fait d'avoir rencontré « de nouvelles personnes » avec qui il « communique régulièrement » (+1 point) ou « qui sont devenues des amis » (+1 points), le fait d'avoir joué en multijoueur (+2 point) ou d'avoir discuté de jeux avec d'autres viewers (+1 point), d'avoir discuté de sujets politiques (+1 point), de problèmes « scolaires », « professionnels » ou « psychiques (angoisse, dépression, isolement...) » « liés à la situation sanitaire » (+2 points) et le fait de déclarer consulter « régulièrement » (plutôt qu'occasionnellement ou pas du tout) un discord communautaire (+1 point). Cette méthode par score, si elle masque pour l'instant la structure de ces usages en ramenant leur hétérogénéité à un chiffre, donne alors un premier indice précieux sur la répartition sociale inégale du recours à ces sociabilités.

Graphique 5 – L'inégal recours aux sociabilités inter-viewers objectivé par le score SOCVIEW



Source : COVIDEO, champ : n=3362

Tableau 4 – Régression linéaire modélisant le score de sociabilités inter-viewers

	Coef. normalisé	Erreur- type	Probabilité critique
Âge	0,020	0,024	<i>ns</i>
Genre – Homme (vs Femme)	-0,044	0,018	**
Score niveau de diplôme le plus élevé obtenu	0,019	0,018	<i>ns</i>
Score niveau de diplôme le plus élevé obtenu par les parents	0,027	0,018	<i>ns</i>
Statut d'activité – Elève ou étudiant	- 0,183	0,059	***
Statut d'activité – Actif en emploi	-0,158	0,057	***
Statut d'activité – Chômeur	-0,106	0,43	**
Statut d'activité – Inactif (réf.)			
Est parent (vs n'a pas d'enfant)	-0,038	0,019	**

Champ : 3109 viewers de la base COVIDEO ayant répondu à l'ensemble des questions correspondant aux variables du modèle
R² ajusté = 0,007

Dès lors, à paramètres du modèle fixé, c'est surtout le statut social dans sa composante relative à l'isolement qui joue sur le recours aux sociabilités inter-viewers. Le fait d'être inactif implique la plus grande tendance à avoir un score élevé et viennent ensuite la situation du chômage, de l'emploi et des études. On remarque également l'influence du genre : les femmes semblent davantage recourir à ces usages de sociabilités que les hommes. Je n'ai cependant pas constaté ce phénomène lors de l'ethnographie en ligne. Cet effet est certainement surestimé par l'échantillonnage de l'enquête et la forme du questionnaire. Pour faire sens de ce résultat, il vaudrait mieux parler d'une sociabilité plus intense dans les chaînes des streameuses ayant diffusé le questionnaire que d'extrapoler cette tendance à l'ensemble des femmes viewers en elles-mêmes : ces chaînes féminines de l'enquête sont pour la plupart marquées à gauche, leurs streameuses sont explicitement féministes et leurs communautés veillent à maintenir un safe place et une ambiance de sororité. Ce qui n'est sûrement pas le cas de toutes les chaînes Twitch de streameuses. De même, le score est construit en utilisant une variable de déclaration sur des problèmes psychiques, et on sait par ailleurs que la tendance à parler de soi sur un mode psychologisé est genrée (Castel, faisant augmenter mécaniquement le score des femmes. Malgré ces réserves, les sociabilités médiées par Twitch semblent effectivement offrir un espace de sociabilités en ligne privilégié pour les femmes vieweuses, notamment par les modalités de contrôles et de mise à distance des échanges analysés précédemment, aptes à minimiser les cas de

harcèlement sexuel. Il faudrait cependant une enquête à part entière pour comprendre pleinement ce caractère genré des sociabilités sur Twitch,.

Pour l'heure, je me concentre sur le statut social et l'âge, dont l'effet propre n'apparaît pas encore. Pour le mettre au jour et explorer davantage les ressorts de ces sociabilités, il convient de dépasser la logique du score quantifié pour aborder la structure des usages dans leurs variétés. Au-delà du lien entre isolement vis-à-vis du travail ou des études et intensité du recours aux sociabilités inter-viewers, c'est alors le cycle de vie qui permet de raffiner l'analyse.

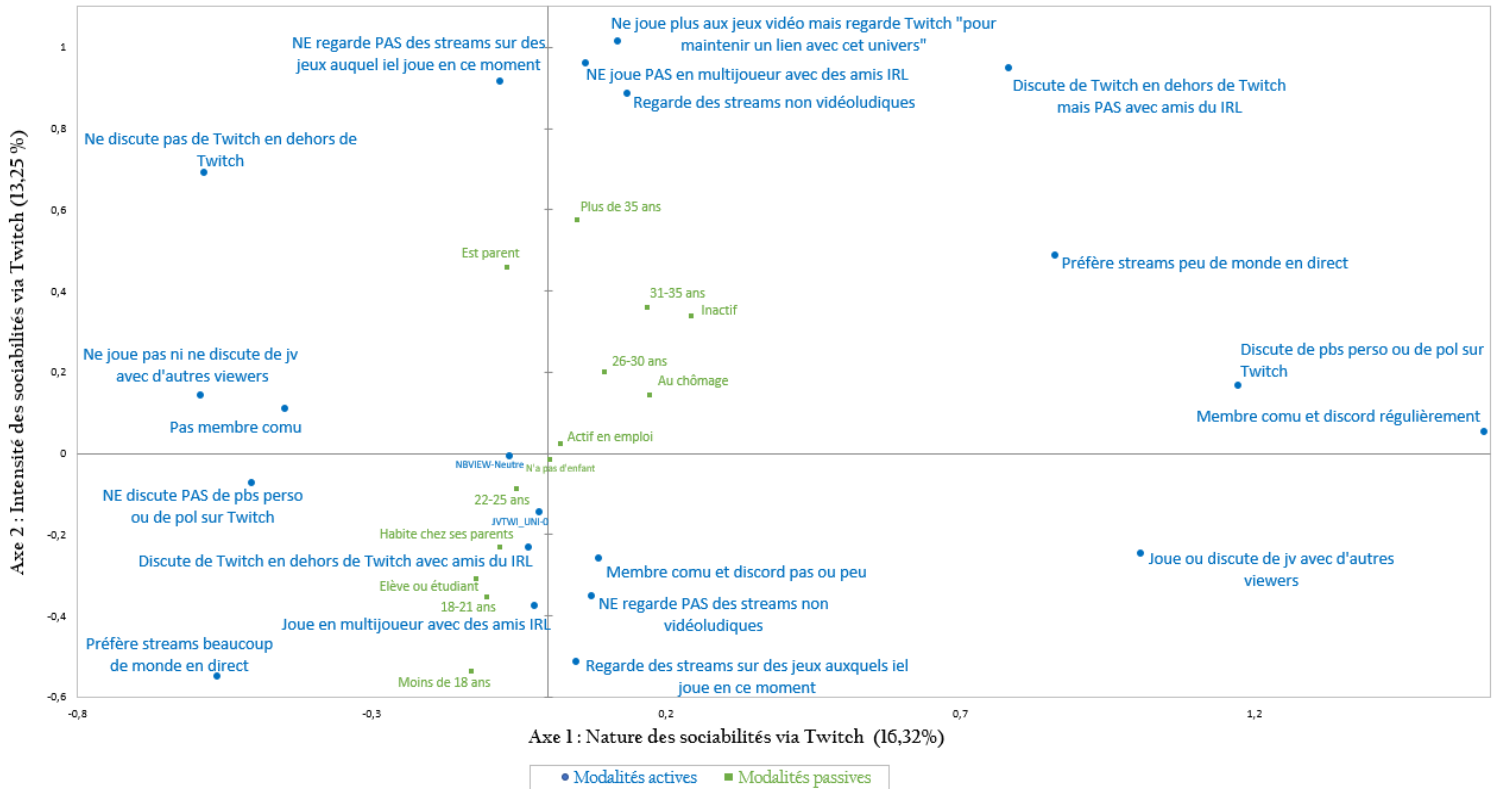
c) Analyse factorielle : des structures de sociabilités inter-viewers situées dans le cycle de vie

Afin de mettre en évidence la structure différenciée des sociabilités médiées par les usages de la plateforme, je passe par une analyse des correspondances multiples. L'espace factoriel qu'elle délivre est constitué à partir de 9 variables actives (pour 21 modalités actives) et de 3 variables passives, projetées sans contribuer aux axes (pour 13 modalités passives)¹⁵⁸. Suivant le critère du coude, je ne retiens que les deux premières dimensions du plan, résumant 29,58% de l'inertie globale. Toutes les modalités actives ont une valeur test significative au seuil $\alpha=0,1$ et les effectifs correspondant à ces modalités permettent de constater que les modalités les plus contributives sont aussi celles qui ont les effectifs les plus faibles (effet classique de l'analyse factorielle). Ceci est particulièrement vrai pour les modalités projetées sur le premier axe, expliquant la forme distendue vers la droite de l'espace factoriel. Enfin, notons que la forme non parabolique du nuage des observations utilisées pour construire le plan ($n= 3251$) permet d'écarter l'existence d'un effet Guttman¹⁵⁹ (il est présenté en annexe, accompagné du tableau des contributions des variables aux deux axes et des effectifs de leurs modalités).

¹⁵⁸ Pour une présentation détaillée de ces variables, je renvoie en annexe : sur le graphique, j'ai renommé leurs modalités sous forme de phrases afin de les rendre directement compréhensibles.

¹⁵⁹ L'effet Guttman renvoie à une configuration du plan où un premier axe oppose les modalités de façon ordinale et où un second oppose artificiellement les modalités extrêmes aux modalités moyennes : dans cette situation, l'ACM ne recueille simplement que l'existence d'une forte liaison entre les questions de l'enquête elle-même (pour plus de détails sur cet effet, voir Cibois, 2014).

Graphique 6 – Espace constitué des deux premiers axes de l'analyse factorielle



Champ : 3251 viewers de la base COVIDEO ayant répondu aux variables correspondant à l'analyse

L'espace factoriel ainsi constitué restitue une opposition en termes d'intensité des sociabilités inter-viewers médiées par Twitch (Axe 1) ainsi qu'une opposition en termes de nature, vidéoludique ou non et d'extension de liens IRL ou non, de ces sociabilités (Axe 2). Les variables qui contribuent le plus à l'axe 1 sont : COMUDISC (renseignant le sentiment d'appartenance à une communauté Twitch et l'utilisation – régulière ou non – du discord associé) ; SOTWI_NOJV (indiquant si les viewers déclarent ou non discuter de problèmes psychologiques, de travail personnels ou de sujets politiques sur les discords ou les chats Twitch) et SOTWI_JV (indiquant si les viewers déclarent ou non discuter de jeu vidéo ou jouer avec d'autres viewers sur les discords ou chats Twitch). A elle trois, ces variables contribuent à l'axe 1 à hauteur de 86%. Vient ensuite la variable NBVIEW (renseignant la préférence des viewers pour les streams qu'ils suivent en fonction du nombre de viewers en direct sur ceux-ci) qui contribue aussi principalement à cet axe, à hauteur de 4%. Concernant l'axe 2, les variables qui y contribuent sont principalement JVTWI_PRES (indiquant si les viewers regardent ou non des streams sur des jeux auxquels ils

jouent eux-mêmes lors de l'enquête), JVTWI-UNI (indiquant si les viewers déclarent ou non plus jouer et consulter Twitch « pour maintenir un lien avec cet univers »), JVTWI_AUT (indiquant si les viewers visionnent ou non des streams au contenu non vidéoludique), MULTI_IRL (indiquant si les viewers jouent avec des partenaires de jeu amis dans le IRL), et IRLTWI_IRL (indiquant si les viewers discutent ou non de contenus issus de streams en dehors de Twitch et si ces discussions hors-Twitch se font avec des amis du IRL ou non). Ces cinq variables expliquent 91% de la structure du second axe.

Dès lors, on remarque que les sociabilités médiées par Twitch se structurent en ensembles cohérents selon leur intensité d'une part, et leur degré d'entremêlement avec la pratique du jeu vidéo et le cercle d'amis du IRL d'autre part.

L'axe 1 oppose ainsi...

- A l'est : les viewers qui se sentent membres d'une communauté et se retrouvent quotidiennement sur le discord de la chaîne, afin de converser à propos de jeu vidéo ou d'organiser des sessions en multijoueurs, mais aussi pour discuter de politique et même de problèmes personnels (problèmes au travail ou de santé mentale liée à la crise du Covid-19 notamment). Selon le contenu vidéoludique ou personnel de ces conversations, elles vont être effectuées avec un plus ou moins grand nombre d'autres viewers et dans des espaces plus ou moins privé (cf : Tab 3). Les viewers concernés par ces sociabilités de forte intensité ont aussi tendance à préférer les streams de chaînes regardées par peu de monde en direct, rassemblant des communautés plus resserrées et aux liens plus denses. Elles forment « des petits mondes » où tous les viewers se connaissent et peuvent interagir au quotidien (ce qui n'empêche pas l'existence de sous-groupes de relations plus exclusives entre certains, débordant de la relation inter-viewers pour engager un lien proprement amical). L'« intensité » de ces sociabilités se définit donc à la fois par la fréquence des échanges (les échanges sont continus et réguliers), la multiplicité de leur forme (du jeu à la conversation sur discord ou sur les chats) et la variété de leur contenu (ils relèvent à la fois du jeu vidéo mais aussi de l'intime et de la vie « hors Twitch »).

- A l'ouest : les viewers qui, à l'inverse, ne se sentent pas membres d'une communauté, ne vont pas régulièrement sur le discord associé et ne discutent ni de jeu, ni de politique, ni de problèmes personnels avec d'autres viewers, ni de contenu visionné sur Twitch en dehors. Ce type de sociabilités minimales – se bornant au visionnage collectif des streams (et éventuellement aux messages ponctuels adressés aux autres viewers sur le chat) – a alors tendance à s'accompagner

de la préférence pour des streams suivis par beaucoup de monde en direct. Ces derniers empêchent en effet la possibilité d'une interaction interpersonnelle soutenue entre les viewers, par le rythme et la quantité des messages sur le chat.

Quant à lui, l'axe 2 oppose...

- Au nord : les viewers dont les usages de Twitch sont déconnectés de leur pratique du jeu vidéo et de leurs cercles de sociabilités amicales du hors-écran. Cette position sur l'axe 2 renvoie ainsi au fait de ne pas jouer et de ne pas discuter du contenu de Twitch avec des amis du IRL, mais aussi de ne pas regarder de streams sur des jeux joués par le viewer lui-même, voire de ne plus jouer et d'utiliser Twitch simplement pour « garder un lien » avec l'univers vidéoludique. Elle concerne également les viewers qui suivent des streams non vidéoludiques (d'actualité, de politique, de cuisine, de just chatting etc.).

- Au sud : les viewers dont les usages de Twitch sont à l'inverse entremêlés avec la pratique du jeu vidéo et le cercle de sociabilités amicales du hors écran. Il s'agit d'une position dans le plan indiquant une tendance cohérente à regarder exclusivement des streams vidéoludiques – qui plus est des streams sur des jeux joués dans la période par les viewers eux-mêmes – ainsi qu'à avoir une pratique du multijoueur avec des amis du IRL et à parler de Twitch en dehors de Twitch avec ces derniers.

Dès lors, la projection des variables passives sur cet espace factoriel permet de rendre visible une correspondance entre les positions dans le plan des sociabilités inter-viewers et les positions dans le cycle de vie. Les modalités des variables de l'âge, du statut d'activité et du statut parental apparaissent logiquement corrélées entre elles et dessinent une diagonale partant du sud-ouest jusqu'au nord-est de l'espace factoriel (Graph.6). Si l'inertie de ces modalités passives est plus faible que celle des modalités actives (elles sont positionnées plus proche de l'origine) leur ordonnancement montre la pertinence du modèle : à mesure que l'âge augmente, les modalités associées se décalent au nord et à l'ouest du graphique. Seule la modalité « plus de 35 ans » dévie de cette logique, et uniquement selon l'axe 1 (elle reste plus au nord que la modalité « 31-35 ans »). Ensuite, cette répartition dans le plan indique une direction privilégiée, celle de l'axe 2 : ce dernier forme l'opposition principale selon l'âge des viewers, et l'axe 1 constitue l'opposition secondaire (la diagonale est davantage orientée verticalement qu'horizontalement). Enfin, parallèlement à la diagonale des modalités d'âge, celle des modalités de statut social (indiquant également une

position différenciée dans le cycle de vie) suit elle aussi la même direction, d'une façon cependant plus équilibrée entre les axes (le décalage vers l'ouest est davantage proportionné à celui vers le nord à mesure que l'on passe « d'élève ou étudiant » jusqu'à « chômeur » ou « inactif » ; les actifs en emplois étant proches de l'origine).

Suivant l'analyse factorielle, on peut finalement distinguer deux régimes de sociabilités supportés par les usages de Twitch, et ce en fonction du cycle de vie : les *sociabilités d'accompagnements* (concernant surtout les viewers les plus jeunes, élèves ou étudiants) et les *sociabilités d'établissement* (concernant surtout les viewers les plus vieux, surtout chômeurs ou inactifs). Pour les viewers les plus jeunes, élèves ou étudiants et ayant tendance à habiter chez leurs parents, Twitch vient surtout accompagner des liens amicaux préexistants du hors écran en renforçant ces derniers et les basculant en ligne. Ces sociabilités juvéniles sont également fortement ancrées dans la pratique du jeu vidéo et s'établissent plus volontiers à partir de chaînes regardées par beaucoup de monde en direct. À mesure que le cycle de vie s'avance, les sociabilités via Twitch s'intensifient, ont tendance à se détacher de la pratique du jeu vidéo et s'entremêlent moins avec les éventuels cercles d'amis du IRL (qui se font plus rares) : la plateforme est tendanciellement utilisée pour faire de nouvelles rencontres et établir des liens qui se confinent à la sphère numérique. Les viewers suivent plus de streams extra-vidéoludiques et échangent davantage sur des sujets politiques ou personnels.

En somme, l'avancée dans le cycle de vie marque le passage progressif d'usages de Twitch comme plateforme de divertissement vidéoludique ancrée dans la pratique du jeu vidéo entre amis du IRL, à des usages de Twitch comme un réseau social permettant de nouvelles rencontres et de les faire perdurer au-delà du partage vidéoludique. Les affinités se font alors selon d'autres centres d'intérêts, la logique d'entraide face aux problèmes du hors-écran s'affirme et les communautés de viewers se resserrent. La plateforme accompagne ainsi les contraintes relationnelles et les difficultés qui caractérisent la transition vers l'âge adulte, en offrant la possibilité d'élargir en ligne le cercle de sociabilité fragilisé du hors-écran. Autrement dit, ces usages de sociabilités via Twitch renvoient aux ruptures biographiques liées à cette transition – familiales (départ du foyer parental et établissement d'un nouveau foyer), amicales (perte des amicalités lycéennes ou étudiantes) ou géographiques (déménagements pour les études ou le travail) – induisant une réduction parfois brutale du réseau relationnel (Bessin & al, 2010) et ce, au-delà du contexte pandémique.

III. Des routines d'usages liés aux situations variées d'isolement physique

Les usages quotidiens de Twitch précédents, ceux de mise en présence par les streams et de sociabilités par les discords, le chat et le multijoueur entre viewers, s'entremêlent. Ils sont structurés en ensembles cohérents, en routines d'usages, dont la logique propre découle des contraintes liées à différentes situation d'isolement physique. Autrement dit, le statut d'activité du hors écran cadre l'utilisation de Twitch en venant différencier les viewers au-delà des goûts socialement marqués pour tel ou tel contenu ou tel ou tel streamer. Ces routines renvoient donc moins à l'expression par les usages de déterminants internes aux individus (expliquant pourquoi, dans une situation de liberté de choix formelle, tel viewer va préférer telle chaîne ou telle utilisation du dispositif dans tel contexte) qu'au poids de contraintes matérielles pesant sur l'inscription quotidienne de Twitch, en amont de toute liberté de choix formelle. J'identifie ici trois routines d'usages de la plateforme ainsi déterminées par des faisceaux de contraintes cohérents, attachés au statut d'activité et à une modalité d'isolement physique spécifique : la routine des télétravailleurs, celle des étudiants (notamment en distanciel) et celle des chômeurs.

Le chômage, le télétravail et les études en distanciel sont des situations de porosité entre les différents temps de l'activité journalière, que recoupe l'absence d'accès à des lieux séparés du domicile et dédiés à ces activités. Elles demandent en cela de la part des individus des efforts d'agencement et d'auto-discipline face à la suspension des cadres collectifs régulateurs de leur activité de reproduction de soi (manger, dormir, se divertir, sociabiliser etc.) et de leur activité productive statutaire (travailler, étudier ou rechercher un emploi). Le maintien des contraintes productives dans l'absence quotidienne des contacts physiques, qui forment des ressources matérielles et sociales pour y faire face (Michinov, 2008), participe de l'intériorisation de ces contraintes : le "distanciel" et le chômage viennent faire peser le poids de l'autonomie sur des acteurs qui se retrouvent seules à devoir organiser leur journée et faire face aux difficultés. Pour les télétravailleurs, les usages de Twitch viennent ainsi s'ajuster aux rythmes d'une activité productive particulièrement morcelée par l'absence de la proximité des corps mis au travail. Pour les étudiants, Twitch s'inscrit dans des quotidiens marqués par les difficultés d'apprentissage liées au distanciel et le manque de sociabilités étudiantes physiques qu'impose le contexte sanitaire (Lambert & Cayouette-Remblière, 2021). Enfin, par rapport à ces deux situation, celle des chômeurs est moins circonscrite au contexte du coronavirus (même si la pratique du télétravail

s'est maintenue à un niveau élevé depuis lors), et s'avère la plus structurante des usages : l'utilisation de Twitch s'ajuste non seulement aux "temps pleins" de l'activité de recherche d'emploi pesant sur les chômeurs (Demazière & Zune, 2019), mais structure également « l'excédent de temps » (Bourdieu, 1997) typique de l'expérience du chômage. La routine d'usages des chômeurs est par-là la plus emblématique du mode de vie marqué par la précarité et l'isolement au sein duquel Twitch déploie toute sa force de structuration du quotidien.

I. La routine d'usages des viewers télétravailleurs : réguler l'activité productive avec Twitch

Si le télétravail a pu être présenté comme vecteur de liberté pour les travailleurs et d'une meilleure articulation des sphères productives et domestiques (Nätti *et al.*, 2011), la crise sanitaire a exacerbé les risques psycho-sociaux qui lui étaient déjà inhérent (Vayre, 2019). Par bien des aspects, le télétravail étudié au moment de l'enquête est un télétravail bien particulier, à tel point que certains préfèrent parler en ce cas d'un « travail professionnel à domicile » dans le cas de la crise sanitaire (Collectif d'Analyse des Familles en Confinement, 2021). Subit plus que choisi et se déroulant bien souvent tout le long de la semaine plutôt que deux jours par semaine, ce télétravail détermine les usages de Twitch en se composant avec les contraintes d'isolement propres à la pandémie (absence de sorties de loisirs ou de rencontres physiques). Mais il n'en demeure pas moins qu'au-delà de ses caractéristiques contextuelles - qui resurgissent surtout à l'échelle de la journée ou de la semaine de travail -, ce télétravail reste structurant en lui-même : à l'échelle plus resserrée du déroulement de l'activité productive, la composition des usages de Twitch et du télétravail est visible indépendamment du contexte sanitaire. La routine d'usages des viewers télétravailleurs traduit donc à la fois l'isolement physique lié au coronavirus et celui, plus circonscrit et moins contextuel, lié à l'activité productive menée à distance dans l'espace domestique. Ici, je développe surtout cette deuxième composante, en ce qu'elle renvoie à la spécificité de cette routine et aux questionnements de la sociologie du travail sur « la nécessité d'articuler en situation des engagements hétérogènes » (Bidet, 2011). Je montre que la routine des usages de Twitch permet, comme le cas des travailleurs jouant à des jeux de rendez-vous en ligne sur leur lieu de travail (Boutet, 2011), de venir soutenir l'activité des 34% de viewers actifs télétravailleurs qui déclarent utiliser quotidiennement Twitch en même temps qu'ils travaillent.

Pendant ce télétravail, les usages de Twitch fonctionnent en effet comme instance de régulation temporelle et sociale de l'activité. Ils permettent aux viewers de séquencer cette dernière, et ce dans le contexte particulier du distanciel. Les enquêtés utilisent la plateforme comme support de transition attentionnelle d'une tâche à l'autre dans les temps creux de l'activité (en attendant la réception d'une tâche ou d'un retour, entre la fin d'une opération et le début d'une autre etc.) et pour s'aménager des temps de pause. Twitch supporte ainsi un ensemble d'aménagements individuels régulant le temps de travail à travers l'élaboration de « moments pour soi » que constituent le visionnage de streams ou la participation intermittente aux chats et aux discords . Ce temps pour soi capté par la plateforme est par-là un temps partagé avec d'autres, du streamers aux viewers, et engage les acteurs dans une rythmicité et une présence collective, rompant le temps passé chez soi seul devant l'écran.

Même dans les temps forts du travail, les usagers se maintiennent en parallèle disponibles aux « grands moments » du stream. Ces derniers, lorsqu'ils suscitent un basculement de l'engagement, viennent alors suspendre momentanément l'implication dans l'activité, ménageant des temps de relâche intermittents et contingents. Ces séquences de basculement ponctuent le flux d'activité qu'elles viennent mettre en suspens, et la présence-flux du stream s'actualise alors comme présence intermittente dotée d'une temporalité parallèle particulière : « celle de sollicitations en pointillés provenant d'ordres relationnels distants, dont on sait qu'ils ont une certaine probabilité de nous surprendre à tel ou tel moment par une sollicitation inattendue » (Bidet, 2011.). Elles participent ainsi de l'immixtion d'un rythme collectif (dicté par la structure narrative du stream) au sein d'un rythme de travail individuel isolé. Le stream permet par-là de faire l'expérience d'un temps partagé avec autrui, à la manière des sollicitation inattendues ou des discussions émergentes avec les collègues en présentiel.

Extraits d'entretiens 9 – « ça remplace un peu le bruit de fond du bureau »

« J'avais le stream à côté pour écouter ce qu'il se passe sur le stream tout en me concentrant. Quand il se passe un truc en particulier je jette un œil voir ce qui se passe je prends deux minutes j'me dit 'ah il se passe ça, d'accord'. » (*Pascal 27 ans, télétravailleur*)

« (...) quand j'avais besoin de respirer un peu par rapport à mon travail, généralement c'était la pause avec mes collègues qui me faisait du bien, là je pense que c'est le streaming, ce côté un peu contact qui me faisait faire ma pause au quotidien, même si c'est pas une pause à proprement dit

c'est plus sur la journée, du coup c'est ce truc la qui me faisait décompresser un peu... » (*Mathieu, 26 ans, télétravailleur*)

« Le fait que je regarde Twitch le matin en me levant c'est typiquement quelque chose qui est apparu pendant le premier confinement. L'utilisation que j'en est maintenant de Twitch depuis un an et quelques c'est un fond sonore pendant que je suis en télétravail et donc ça commence dès le matin, je regarde la matinale de jeu vidéo de Gotoz, enfin je la regarde ... je l'écoute principalement que d'une oreille et quand il y a quelque chose qui m'intéresse je regarde quand je travaille pas. C'est vrai que ça remplace un peu le bruit de fond du bureau habituel [rire]. Le midi je regarde le 13-14 de JV le Mag et puis principalement des chaînes de jeu vidéo le soir. » (*Marie, 38 ans, télétravailleuse*)

2. La routine d'évasion et de renforcement des sociabilités vidéoludiques des étudiants

Les usages de mise en présence du streamer, de temporalisation quotidienne par les streams et de sociabilités par le complexe de médiations vidéoludique dont participe Twitch s'entremêlent aussi dans la routine des étudiants lors de la pandémie, particulièrement chez les 38% (n=464) d'entre eux qui déclarent avoir l'habitude d'utiliser Twitch directement pendant leurs cours lors de l'enquête. Si cette utilisation parallèle à l'activité scolaire est semblable dans ses principes à celle des viewers télétravailleurs pendant leur activité productive, la routine des étudiants se distingue par le fait que l'engagement quotidien dans Twitch et les jeux vidéo semble s'inscrire en rupture avec celui dans les études. La hausse du temps passé sur la plateforme est principalement le fait d'étudiants déclarant être insatisfaits dans leurs études, en situation d'isolement (notamment lié au distanciel), voire en décrochage scolaire (6% des étudiants de l'échantillon ont « abandonné [leur] cursus » de l'année « à cause de la pandémie ») ou encore qui « normalement » exercent une activité rémunérée parallèlement à leurs études mais qui y sont « empêché(s) par la crise sanitaire » (correspondant à 5% des étudiants de la base). Ces viewers semblent alors trouver dans le streaming et les sociabilité vidéoludiques un moyen d'évasion face à cette situation. Autrement dit, contrairement aux télétravailleurs, plus âgés et potentiellement plus disposés à l'autonomie, les étudiants connaissent une grande désynchronisation par rapport au rythmes scolaires lors de la pandémie et une tendance au décrochage des cours qu'ils compensent pas un surinvestissement quotidien sur la plateforme et les jeux vidéo.

Pour mesurer le degré d'inscription quotidienne de Twitch dans le quotidien des élèves ou étudiants de la base, je passe une nouvelle fois par la construction d'un score pour éviter de multiplier les régressions sur chaque variables qui le composent. Ce dernier augmente d'un point à chaque fois que les variables suivantes prennent la modalité active pour l'enquête : l'augmentation (ou non) du temps quotidien passé sur Twitch depuis le début de la pandémie (+1 point) et le fait de déclarer habituellement s'endormir (+1 point), se réveiller (+1 point), prendre ses repas (+1 point) ou suivre ses cours (+1 point) en utilisant la plateforme. Dès lors, à âge, niveau de diplôme obtenu le plus élevé obtenu par le viewer, celui de ses parents et genre fixés (seul le premier de ses paramètre ayant un effet significatif, indiquant surtout l'influence de la position d'étudiant par rapport à celui d'élève dans le secondaire), toutes les variables liées à des difficultés scolaires ou à l'isolement augmentent l'inscription quotidienne des usages de Twitch : se déclarer « insatisfait dans ses études », habiter seul (plutôt qu'en couple, chez ses parents ou en colocation) ou suivre ses cours « principalement en distanciel » favorisent très significativement la pénétration de Twitch dans la routine des viewers en études (Tab.3).

Tableau 5 – Régression linéaire modélisant le score d'inscription de Twitch dans le quotidien des viewers élèves ou étudiants

	Coef. normalisé	Erreur-type	Probabilité critique
Âge	0,071	0,035	**
Genre – Homme (vs Femme)	0,011	0,030	ns
Score niveau de diplôme le plus élevé obtenu	0,049	0,030	ns
Score niveau de diplôme le plus élevé obtenu par les parents	-0,003	0,030	ns
Se déclare « insatisfait dans ses études » (vs satisfait)	0,105	0,030	***
Habite seul (vs en couple / chez ses parents ou en colocation)	0,111	0,031	***
Suit ses cours « principalement en distanciel » (vs « principalement en présentiel »)	0,090	0,34	***

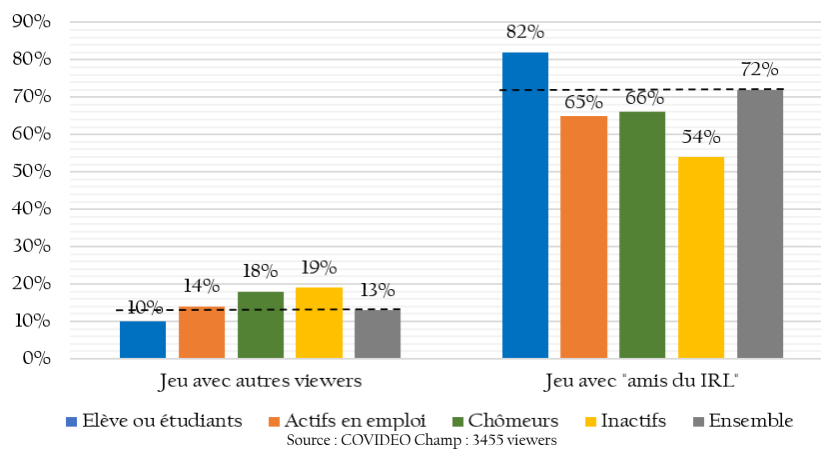
Champ : 1098 viewers élèves ou étudiants de la base COVIDEO

R² ajusté = 0,052

Concernant la pratique du jeu vidéo et les sociabilités qui lui sont associés, les élèves ou étudiants forment le seul groupe (à côté des actifs en emploi, des chômeurs et des inactifs) à être surreprésenté dans l'ensemble des enquêtés déclarant avoir accru leurs sessions de jeu en multijoueur depuis le début de la crise (45% vs 39%). Ils sont en outre 61% à utiliser régulièrement Twitch en fond pendant leurs session de jeu. Les étudiants sont aussi les seuls surreprésentés

parmi les viewers qui déclarent se sentir « isolé[s] de [leurs] amis » (52% vs 48%), à l’opposé des inactifs (qui ne sont que 24% à renseigner cette modalité) : ce sont ceux qui disposaient du cercle de sociabilités amicales physiques le plus dense avant la pandémie, et ces dernières se sont plus qu’ailleurs reportées sur la pratique en commun du jeu vidéo à distance. Logiquement, on retrouve donc ici l’opposition entre usages de sociabilités vidéoludiques d’accompagnement et ceux relevant de sociabilités d’établissement constatée précédemment et recoupant des positions différentes dans le cycle de vie. Les élèves ou étudiants ont autrement dit moins utilisé Twitch, discord ou les jeux vidéo pour trouver de nouveaux partenaires de jeu lors de la crise et davantage utilisé ce complexe de médiations pour entretenir des liens préexistants et les basculer en ligne. Leur groupe est le seul à être la fois sous-représenté dans l’ensemble des viewers jouant en mutijoueur avec des partenaires rencontrés sur Twitch (10% vs 13%) et sur-représenté dans celui jouant avec « des amis du IRL » (82% vs 72%) (Graph.8).

Graphique 8 – Les partenaires de jeux en multijoueur des viewers lors de la pandémie selon le statut social



Enfin, cette hausse de la pratique du multijoueur chez les étudiants est venu accompagner la désynchronisation temporelle la plus importante des groupes de viewers définis par le statut d’activité. Ils sont systématiquement surreprésentés dans les ensembles de viewers déclarant jouer davantage que d’ordinaire à des moments normalement consacrés aux études ou au repos : la nuit (27% vs 18%), le matin (14% vs 10%) et l’après-midi (22% vs 16%). Contrairement aux chômeurs et inactifs, leur emploi du temps est fortement déterminé par des contraintes institutionnelles encadrant leur activité (l’école). Mais contrairement aux actifs en emplois plus

âgés, ils sont dans un état relatif « d'apesanteur sociale » et d'indétermination statutaire (Mauger, 1995). Plus de 99% d'entre eux n'ont pas encore d'enfants et sont dans un état de transitions multiples vers la position sociale d'adulte. L'institution scolaire et ses extensions périscolaires restent ainsi centrales dans l'organisation de leurs temporalités, tout en leur laissant une marge d'autonomie importante. Lorsque l'école (au sens large) bascule largement en distanciel, leur faisceau de contraintes temporelles principal¹⁶⁰ tend à se relâcher et leur vie quotidienne se structure plus complètement que les autres autour de la pratique du jeu vidéo et des sociabilités qui lui sont associées.

Extrait d'entretien I0 – « Du coup avec mes potes on jouait le soir, puis le matin on se levait et on jouait »

« Je dirais que je jouais deux heures par jour grand max avant le Covid. Par contre le jour où le covid est arrivé et où on nous a dit 'confinement', vu que moi j'étais dans un BTS où ils ont pas trop pris ça au sérieux... Sur la période de confinement j'ai eu quinze cours maximum. Du coup je passais beaucoup plus de temps à jouer avec mes potes qui avaient les mêmes horaires de vie que moi. On vivait beaucoup plus la nuit forcément. Je me couchais vraiment à 8 heures du matin pour me lever à 15 heures, c'est pas une blague. Du coup avec mes potes on jouait le soir, puis le matin on se levait et on jouait. (...) Actuellement vu que j'ai des cours réguliers c'est le soir uniquement, de 21h à 1h du matin. Si je joue à côté je mets le stream et je peux jouer à côté. Mais pendant le premier confinement c'était pareil que pour le jeu. En fait quand j'étais pas en train de faire du *Minecraft* ou du *Civilisation* avec mes potes, bah pareil je jouais dans mon coin et j'allumais le stream en même temps. » (Mathieu, 23 ans, étudiant)

3. La routine des viewers chômeurs : une structuration maximale du quotidien par Twitch

Parmi les sous-populations d'utilisateurs, les chômeurs ont une utilisation particulièrement intense du dispositif, et il existe même une relation positive et significative entre la durée du chômage et l'augmentation du nombre d'heures passées sur Twitch (Tab.2). Leur régime de présence est alors marqué par le degré élevé de structuration de la vie quotidienne que soutiennent ces usages, et par leur investissement particulièrement fort dans la dimension communautaire de la plateforme. Chez les enquêtés chômeurs, Twitch apparaît ainsi comme une instance centrale d'agencement

¹⁶⁰ Surtout pour les 89% d'entre eux qui ne travaillent pas à côté de leurs études pendant la pandémie, qu'ils en soient ou non empêchés par cette dernière.

du quotidien, venant soutenir de larges pans de ces vies marquées par le défaut d'accès au "grand intégrateur social" qu'est le travail¹⁶¹ (Castel, 1995).

C'est en effet l'ensemble de la vie des chômeurs que viennent structurer les usages de Twitch, ces derniers rythmant l'expérience temporelle particulière qu'est la période du chômage. Maintenus à l'écart "de l'illusion vitale d'avoir une fonction ou une mission, d'avoir à être ou à faire quelque chose" que délivre le statut de travailleur, les chômeurs tendent à vivre leur temps libre "comme temps mort, temps pour rien, vidé de tout sens" (Bourdieu, 1997, p.263), d'autant plus dans le contexte d'astreinte à domicile lié aux confinements. Les chômeurs sont ainsi les seuls à être (plus ou moins légèrement) surreprésentés dans les ensembles des usagers déclarant avoir ressenti au cours des douze derniers mois les sensations « que les journées se ressemblent » (38% 35% pour l'ensemble), de « peur face à l'avenir » (61% vs 46%) ou, de façon néanmoins négligeable compte tenu du caractère subjectif de cette modalité, « que la vie est absurde » (32% vs 31%). Mais surtout, ils sont nettement surreprésentés dans les ensembles, correspondants, des usagers déclarant que l'utilisation de Twitch les a aidé face à ces sensations, notamment pour pallier à la sensation « que les journées se ressemblent » (49% vs 43,5%) ou « que la vie est absurde » (29% vs 21%). Leurs usages du stream (comparativement plus importants que leurs usages des jeux vidéo sur lesquels je n'insiste pas) sont en effet source d'une temporalisation par la pratique à même de répondre aux contraintes temporelles du chômage, et ce aux différentes échelles déjà évoquées du stream, de la journée, de la semaine, et au-delà. Ils forment le groupe permettant d'apprécier le plus complètement la force de structuration temporelle du quotidien par les usages de Twitch dont les principes ont été mis au jour précédemment.

D'abord, à l'échelle du stream, la grande majorité des chômeurs (70,5%) déclarent que leurs usages de Twitch leur a permis de faire face à la sensation d'ennui, notamment en réintroduisant l'attente liée à la structure narrative du stream (celle des « grands moments » en jeu et dans l'attitude pulsionnelle du streamer). Comme les effets liés à la tension temporelle des jeux de hasard - étudiés par Bourdieu justement dans le cas des algériens *chômeurs* -, le stream réintroduit par-là un

¹⁶¹ Notons qu'en cela leur routine est semblable à celle des 3% de viewers inactifs en âge de travailler de la base (principalement des personnes au foyer pour cause de handicap), chez qui les effets de structuration du quotidien par Twitch sont encore plus prégnants : ce que j'écris ici vaut *a fortiori* pour ces inactifs.

« temps finalisé, qui est par soi source de justification » (Bourdieu, 1997, p.264). C'est aussi un temps partagé fait d'une configuration restituant le social incorporé ou en train de se constituer dans l'ordre de l'interaction sous une forme narrative, à même de maximiser la sensation de présence d'une vie sociale. A l'échelle de la journée des chômeurs, c'est en tant que véritable emploi du temps que Twitch est utilisée. Les différents contextes de la journée sont définis par différents streams et le planning prédéfini de ces rendez-vous quotidiens devient une source de contraintes permettant de « ne pas trop décrocher » comme l'exprime Lays. Dans le témoignage des viewers au chômage, Twitch va ainsi jusqu'à être présentée comme la principale instance sociale de structuration des routines journalières.

Extraits d'entretiens II – « A Pôle Emploi on nous avait conseillé de faire un planning (...) et Twitch ça m'aide pour ça »

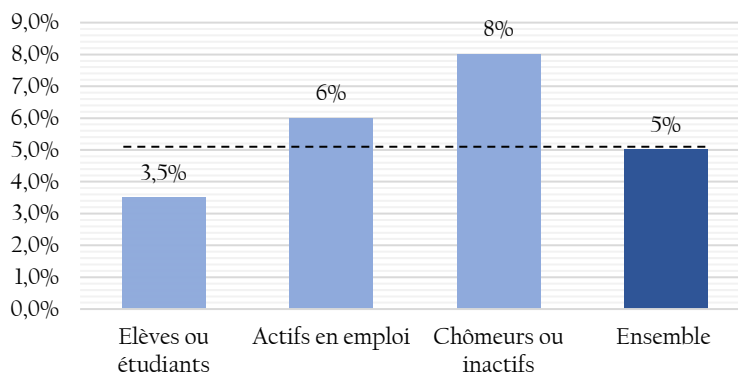
« Je suis des streams qui ont un planning qui est variable, mais y'a quand même souvent les mêmes jours à peu près les mêmes streams. Je sais qu'à midi le lundi y'aura un stream sur tel genre de sujet même si ça va changer, ça me donne un rythme que sinon j'aurai pas du tout. Et j'ai eu beaucoup de mal à me lever le matin pendant longtemps et le fait de pouvoir me lever en me mettant un stream (...) ça va me donner une raison de me lever. » (*Maiwen, 26 ans, chômeuse*)

« J'ai déjà ma petite liste de streamers donc j'ai mes habitudes donc peu importe le jeu qu'ils vont jouer je réponds présent. Je regarde ou je mets en fond mais voilà. (...) Quand on sort des études avec un planning c'est clair que ça change, après je pense que ça a été compliqué d'avoir un rythme. Mais à pôle emploi on nous avait conseillé de continuer à faire un planning, le matin tu fais ça, l'après-midi tu fais ça, pour ne pas trop décrocher. Et Twitch ça m'aide pour ça, c'est devenu des habitudes. Surtout mon streamer canadien il a des horaires bien fixes, du coup je sais que vais être là de cette heure-ci à cette heure-là, ça rythme un peu la journée et je sais à quoi m'attendre. » (*Lays, 30 ans, chômeur*)

Ensuite, à l'échelle plus large de la semaine et au-delà, ce sont surtout les sociabilités inter-viewers qui jouent sur la structuration des vies au chômage. A âge, genre, statut parental, niveau de diplôme et celui des parents fixés, le fait d'être au chômage est celui qui diminue le moins fortement le score d'usages de sociabilité inter-viewers par Twitch par rapport au groupe de référence des inactifs (Tab.4) : par rapport aux étudiants ou actifs en emplois, les chômeurs ont davantage tendance à avoir rencontré des personnes avec qui ils discutent régulièrement, à s'être fait de nouveaux amis et à converser avec d'autres viewers. Ils sont aussi (avec les inactifs) surreprésentés dans l'ensemble des viewers ayant préférant « choisir des streams regardés par peu de monde en direct », dont on a vu qu'elles supportent des liens de sociabilités inter-viewers plus

denses et actifs que les autres. Enfin, avec les inactifs, ils forment l'ensemble le plus surreprésenté dans le groupe des viewers modérateurs sur une chaîne (Graph.9), ce statut de modérateur leur assurant une reconnaissance particulière, une identité et une fonction sociale au sein des communautés, à même de justifier leur investissement sur Twitch (je renvoie sur ce sujet au témoignage de Lays à la fin du chapitre 6).

Graphique 9 – Taux de modérateurs parmi les groupes de viewers définis par le statut social



Champ : ensemble des viewers de la base COVIDEO ayant répondu aux variables correspondantes (n=1380)

IV. Le streaming, un outil d'autogestion psychologique face à la précarité et l'isolement

Au travers du panorama des usages de Twitch est apparu un lien entre isolement social et pénétration de la plateforme dans le quotidien de ses viewers. Il s'agit ici de finir de l'éclairer en s'intéressant à la dimension psychologique de ces usages et de leurs effets. Mise en présence, temporalisation et sociabilités par Twitch délivrent en effet une structuration du quotidien et des sources d'entraides à même de pallier aux conséquences psychologiques de l'isolement et des formes de précarité dont souffrent un grand nombre de viewers, lors de la crise et au-delà. La conjoncture pandémique, les difficultés d'insertion sur le marché du travail et les ruptures biographiques liées au passage à l'âge adulte qui marquent cette population induisent en effet une certaine précarité psychologique. L'enquête saisi cette dernière en fonction de variables déclaratives qui, portant sur des émotions ou des sensations négatives, sont cependant hautement subjective et sujette aux représentations individuelles du sens des mots eux-mêmes (l'« angoisse » ne recoupe par exemple pas la même réalité d'une personne à l'autre). Faute de mieux, la mesure des fréquences de leur modalité peut cependant donner une indication générale sur l'intensité du mal-être psychologique des viewers et, surtout, sur les réponses qu'apportent Twitch. Le tableau

sui vant détaille ainsi les déclarations des viewers concernant divers ressentis négatifs, allant par exemple de la tristesse (ressentie chez 37% des enquêtés) aux inquiétudes à propos de l'avenir (chez 71% d'entre eux) en passant par la sensation d'isolement vis-à-vis des amis (48%) ou des « gens en général » (41%) (Tab.6).

Tableau 6 – Effectifs et fréquences des réponses aux variables concernant la précarité psychologique et la sensation d'isolement des viewers

Variables	Modalités	Effectifs par modalités	Fréquence par modalité (%)
Expériences négatives déclarées depuis le début de la pandémie :			
Ennui	1 (vs0)	2022	59
Solitude	1 (vs0)	1752	51
Peur de l'avenir	1 (vs0)	1598	46
Absence de rythme	1 (vs0)	1365	40
Tristesse	1 (vs0)	1281	37
Journées se ressemblent	1 (vs0)	1201	35
Peur pour soi ou ses proches	1 (vs0)	1219	35
Absence de sens	1 (vs0)	1068	31
Angoisse	1 (vs0)	1051	31
Pression sociale	1 (vs0)	707	21
Conflits familiaux	1 (vs0)	498	14
Aucun	1 (vs0)	269	8
Inquiétudes vis-à-vis de l'avenir de...			
L'état du monde en général	1 (vs0)	2082	60
Ma carrière professionnelle	1 (vs0)	1201	35
La poursuite de mes études	1 (vs0)	562	16
N'est pas inquiet pour l'avenir	1 (vs0)	994	29
Sensation d'isolement déclarée vis-à-vis de...			
Amis	1 (vs0)	1330	48
Gens en général	1 (vs0)	1146	41
Collègues ou camarades	1 (vs0)	581	21
Membres de la famille	1 (vs0)	557	20
Ne se sent pas isolé	1 (vs0)	746	27

Source : COVIDÉO

Dès lors, 84% des viewers déclarent que leurs usages de Twitch les aide face à au moins une des sensations psychologiques suivantes : l'ennui (69%), la solitude (52%), la sensation que les journées se ressemblent (43%), mais aussi « l'absence de sens » (21%) et l'impression d'enfermement (17%) (Tab.7). 48% d'entre eux vont jusqu'à explicitement indiquer qu'ils utilisent Twitch « pour calmer une angoisse ou gérer un état psychologique difficile » (Tab.7), les chômeurs ou inactifs et les actifs ou étudiants en distanciel étant surreprésentés dans cet ensemble, à l'inverse des actifs en emplois ou étudiants en présentiel (Graph.10).

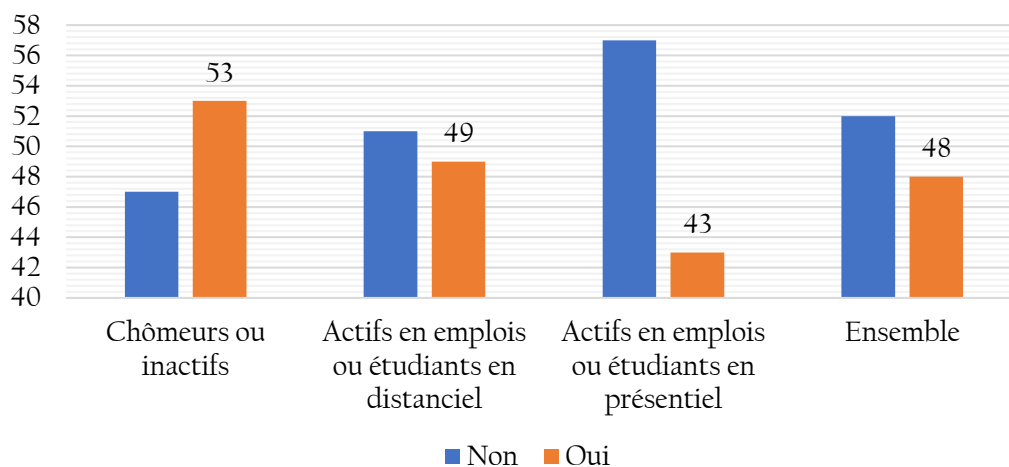
Tableau 7 – Effectifs et fréquences des réponses aux variables concernant l'aide psychologique apportée par Twitch

Variables	Modalités	Effectifs par modalités	Fréquence par modalité (%)
Déclare utiliser Twitch pour calmer une angoisse ou gérer un état psychologique difficile :	Non	1384	52
	Oui, exceptionnellement	304	11
	Oui, quelquefois	512	19
	Oui, souvent	232	9
	Oui, très souvent	216	8
Aide de Twitch déclarée face à :			
Ennui	1 (vs0)	2293	69
Solitude	1 (vs0)	1700	52
Sensation que les journées se ressemblent	1 (vs0)	1432	43
Absence de sens	1 (vs0)	703	21
Impression d'enfermement	1 (vs0)	545	17
Aucune aide déclarée	1 (vs0)	529	16

Source : COVIDEO

En somme, si la population des viewers n'est pas celle d'« hikikomoris » exclus de toute vie sociale physique et reclus dans leur chambre (Vellut & al., 2021), elle est pourtant emblématique de l'accroissement structurel de l'isolement chez les jeunes générations. Si en 2010, seulement 2% des 18-29 ans étaient dans une telle situation d'isolement relationnel, ce chiffre est en hausse continue pour atteindre 13% en janvier 2020 (CREDOC, 2020). Face à une telle fragilisation du lien social et lorsque, au-delà même de la crise sanitaire, la précarité matérielle, relationnelle et finalement psychologique s'accroît, l'intégration sociale et le maintien de soi au quotidien trouvent une réponse dans les usages individualisés d'une plateforme numérique comme Twitch.

Graphique 10 – Taux des réponses à la question de savoir si l'enquêté déclare utiliser Twitch « pour calmer une angoisse ou gérer un état psychologique difficile » (%)



Source : COVIDEO Champ : 3441 viewers

Conclusion du chapitre 9

Révélées par la situation exceptionnelle de la crise du Covid-19, les logiques d'usages quotidiens de Twitch, entremêlés avec ceux de discord et du jeu vidéo, montrent à quel point une plateforme dite de « divertissement » remplit des fonctions sociales touchant aussi à des enjeux de santé et d'intégration sociale. D'une façon générale, la population jeune des viewers de Twitch est en prise avec une multitudes de facteurs de précarité, irréductibles à la seule situation de crise sanitaire, et utilise la plateforme pour y faire face. Si l'étude de la réception des streams comme récits de soi a permis d'apprécier la façon dont Twitch répond à des logiques identitaires (de construction narrative de soi et de participation à des communautés d'identification), ce chapitre complète cette perspective en abordant les usages du récit d'un autre et des outils de mise en contact inter-viewers au quotidien greffés au streaming. Dans le prolongement de l'intégration par les rapports sociaux narratifs propres aux streams, ces usages inscrits dans les routines permettent aux viewers de pallier à un isolement physique et à ses conséquences en termes de structuration du quotidien ou de sensations psychiques négatives. Ils relèvent d'une part d'un agencement temporel du quotidien et d'une modulation de la présence journalière d'un personnage. D'autre part, lorsqu'ils portent moins sur le stream que sur les discords, ces usages permettent aux viewers de renforcer (surtout pour les plus jeunes) ou d'étendre (surtout pour les plus vieux) leur cercle de sociabilités entre pairs, d'une façon plus ou moins ancrée dans le partage de liens physiques hors-écran et de la pratique du jeu en multijoueur.

Le témoignage des jeunes connectés sur la plateforme laisse transparaître un mal-être profond et multifactoriel, exprimant une fragilisation structurelle du lien social issu d'instances d'intégration traditionnelles (l'école, l'emploi, les institutions républicaines, la famille) et étudiée sous différentes perspectives et par différents travaux (voir notamment Paugam, 2014). Chômage et problèmes d'insertion sur le marché du travail, désaffiliation et exclusions sociales multiples, difficultés de mise en couple et d'accès à la propriété permettant la poursuite du cycle de vie, angoisses identitaires et craintes face à l'avenir (notamment du point de vue écologique) ou encore tendance grandissante à l'isolement physique : tous ces mécanismes se retrouvent dans la logique des usages de Twitch et viennent les structurer en usages d'autogestion quotidiens. Au croisement de ce qu'était l'utilisation journalière de la télévision par les chômeurs ouvriers en HLM des années

1980 (Schwartz, 1990), des jeux de hasards par les « hommes sans avenir » de la société algérienne anémique des années 1950 (Bourdieu, 1997) et des usages de technologies médiatisant des groupes d'entraides en ligne (Bebbouchi & Jézégou, 2022), le mode de vie porté par Twitch illustre alors une privatisation de l'aide et de l'intégration sociales sous le radar des catégories scientifiques établies.

Cette privatisation est moins renseignée que celle liée aux services publics, à la rigueur budgétaire imposées aux institutions de l'Etat social ou encore à la délégation par ce dernier de la gestion des populations défavorisées à des associations d'intérêt public (Leclerc & Lahieyte, 2021). Elle passe en effet par des usages individuels de marchandises et de dispositifs perçus (et présentés) comme relevant du loisir et du divertissement. Or, en impliquant une relation au streamer comme permettant d'accéder au lien social sous une forme narrative partagée ou en médiatisant des formes plus directes de sociabilités inter-viewers par des échanges davantage horizontaux, le streaming répond bien à des enjeux de santé. Dans un cas comme dans l'autre, ce sont cependant finalement des acteurs privés (des streamers à Amazon en passant par les annonceurs et les propriétaires des serveurs de jeux en ligne) qui sont les propriétaires de ces infrastructures de médiation.

L'aide psychologique et l'intégration sociale portée par les usages d'un dispositif comme Twitch, si elle montre la force des capacités d'invention et de « braconnage » (De Certeau, 1980) de ses utilisateurs actifs qui l'adaptent à leur situation quotidienne, n'en demeure donc pas moins une réponse capitaliste. Alors qu'elle est gérée sur le modèle de l'entreprise cherchant à faire des profits, la plateforme est utilisée comme support de constitution des liens sociaux, là où ils sont fragilisés. Ces usages de Twitch ne peuvent autrement dit déployer leur logique d'intégration sociale qu'en la fondant dans le moule d'infrastructures posant les viewers dans la position de ressource économique à exploiter et de consommateurs individualisés devant gérer par-eux-mêmes leur propre aide sociale. Selon cette perspective, il apparaît que le capitalisme autonarratif dont participe Twitch et le mode de vie qui lui est attaché a largement tiré profit d'une crise sanitaire paralysant de larges pans du reste de l'économie et de la société, précisément par ses effets suspensifs sur les cadres sociaux et physiques structurant les quotidiens. A mesure que la vie sociale portée par le salariat, l'école, les sociabilités physiques ou les sorties culturelles s'affaiblit, des acteurs comme Amazon parviennent à capitaliser sur cette désintégration sociale

en captant l'autonarrativité de ses streamers, ses effets d'intégration communautaire et de temporalisation quotidienne ainsi qu'en médiant des sociabilités inter-viewers. Si la consommation de marchandises tend à devenir pour tout une frange des classes populaires « la seule forme d'affiliation subsistante » (Lazarus, 2018, p.35), l'utilisation de plateformes de streaming et de services de sociabilités comme les jeux vidéo ou Discord semble constituer une autre forme d'affiliation capitaliste, emblématique du mode de vie des jeunes précaires connectés.

Conclusion générale

Un mode de narration capitaliste, à partir et au-delà de Twitch

Au terme de cette recherche, il apparaît que la narrativité de soi constitue la ressource centrale de l'activité sociale et économique sur la plateforme Twitch. Son organisation sociale est celle d'un mode de narration articulant spectacle médiatique et vidéoludique de soi, liens sociaux numériques et mise en valeur capitaliste. Acquérant ainsi une forme et une existence sociale spécifique, le récit de soi structure et met en mouvement les rapports sociaux de construction communautaire et de valorisation impliquant une population jeune, en prise avec les mutations contemporaine du lien social. Le streaming dessine en somme les contours d'une transformation autonarrative de l'espace médiatique numérique et d'une extension de la logique capitaliste dans l'ordre de la constitution narrative des identités sociales.

Partis d'une analyse critique du paradigme marxien de la double subjectivation comme issue de l'organisation capitaliste du travail, nous pouvons dès lors reprendre les principaux résultats de la recherche afin de mesurer la concrétisation narrative de cette mise en sujet conjointe des individus et de la valeur. La plateforme de streaming n'est pas qu'un mode de narration, c'est un mode de narration capitaliste, au sein duquel la production, la socialisation et l'économicisation de soi comme personnage bouleversent les catégories usuelles mobilisées pour penser la valeur, les rapports sociaux et la construction de soi sous le capitalisme. Ce que l'enquête met au jour, c'est alors moins le partage d'une « forme sujet » entre individus et valeur (Kurz, 2019 ; Jappe, 2017) qu'un processus social concret par lequel la subjectivation narrative de soi devient la modalité de constitution d'une valeur ipse et de sa dynamique temporelle d'accumulation au travers de rapports sociaux narratifs. Par le streaming, le soi et la valeur se réalisent conjointement, en étant racontés.

Situé dans l'histoire longue d'internet, le fonctionnement social et technique formel du streaming place les vidéastes de la plateforme au centre d'un dispositif de mise à l'écran de leur intériorité,

objectivée dans sa réflexivité même au travers des interactions avec le jeu et le public. Ce dernier est constitué de joueurs et de joueuses de jeu vidéo, formant une population précaire, surdiplômée et entretenant des rapports variés entre leur pratique vidéoludique et leur consommation de streams. Guidés davantage par un engagement auprès du streamer que par le spectacle du jeu en tant que tel, il se rassemblent en communautés au sein d'un réseau hiérarchisé et segmenté, dessinant des régions sociodémographiquement marquées. Une analyse narratologique du stream a alors pu dégager la structure particulière de ce récit, ouvrant la voie à l'explication approfondie du « soi » impliqué dans l'exposition médiatique par streaming et dans le lien social sur la plateforme.

Emergent, multimodal, interactif, partagé et spéculaire, l'autonarration par streaming repose sur la monstration commentée des actions et réactions des vidéastes et se résout en une inversion de la relation classique entre intrigue et personnage, redéfinissant l'identité narrative des streamers par rapport au modèle ricœurien. Cette forme se traduit, dans l'ordre sociologique, en un récit de soi streamé ni biographique ni introspectif, sujet à des variations structurales selon la narrativité des jeux avec lesquels les streamers interagissent et leur manière de jouer face au public. Un groupe de variation a ainsi pu être établi, mettant au jour des formes de narrativité streamée, leur recoupement avec les différences sociodémographiques des streamers et leurs implications économiques spécifiques. Ces formes ont également permis de comprendre le processus de captation d'audience à partir des récits streamés au sein de l'espace social de la plateforme, en tant que différenciation concurrentielle. En formalisant les manières de streamer le jeu à partir des rapports entre le récit vidéoludique simple et le récit vidéoludique dérivé, l'enquête a alors préparé la suite du raisonnement, en se recentrant sur la narrativité dérivée de l'attitude et du comportement des streamers mis à l'écran.

Dès lors, c'est par une sociologisation du modèle ricœurien de la mimésis de l'expérience du temps par le roman littéraire qu'a été appréhendé ce que la mise en récit streamée fait aux comportements sociaux des streamers. Le dispositif réalise une configuration de la narrativité latente du social incorporé sous la forme de dispositions. S'appuyant en cela notamment sur la contingence réglée propre au jeu et l'exposition au regard jugeant des viewers, cette configuration transfigure le sens génétique des pratiques en sens téléologique, faisant des streamers des personnages de sujets. Le troisième temps de ce mouvement, celui de la refiguration, permet alors

de comprendre d'une façon renouvelée la construction des communautés virtuelles et l'engagement social des viewers auprès des streamers sur Twitch. Plus adapté à l'objet que les approches en termes de travail émotionnel et relationnel de proximation, la refiguration relie la construction de soi streamé et sa réception dans le même geste analytique, en montrant que les communautés Twitch constituent des communautés narratives de refiguration collective des identithèmes des vidéastes. A l'échelle de la réception individuelle, le même processus de refiguration opère alors au travers de l'identification au vidéaste et du transfert des schèmes narratifs du stream à la propre vie personnelle des viewers. Ainsi, le streaming n'est pas qu'une forme de mise en récit de soi, mais aussi un opérateur de socialisation de celle-ci. Par l'étude des transferts d'argent et du modèle d'accumulation par don que déploie la plateforme, nous avons vu que cette socialisation se doublait d'une monétisation des récits de soi, identifiant un capitalisme autonarratif.

Enfin, l'analyse a été complétée en s'intéressant à l'inscription biographique et quotidienne du streaming. Encadrée par la plateforme au travers d'une socialisation professionnelle et vocationnelle déniée, la carrière des streamers montre à quel point les dispositions à l'autonarration streamée proviennent de trajectoires en rupture avec le champ des études ou du travail salarié. Chez les viewers, la plateforme s'insère dans le quotidien en venant le structurer, à différents degrés en fonction du cycle de vie, des modalités d'isolement social et des formes de précarité. Finalement, l'inscription sociale de la plateforme permet de comprendre l'engagement professionnel des streamers et les usages des viewers comme supportant un lien social de crise, faisant du streaming une activité d'affiliation sociale encadrée par des acteurs privés.

Malgré le panorama que j'ai essayé de dresser en analysant l'activité dans ses différentes dimensions et sous diverses perspectives, un plusieurs points concernant le streaming sont restés dans l'ombre. Certains, comme la régulation politique et juridique de l'activité ou l'explication de la prégnance des femmes parmi les usagers impliqués dans des sociabilités inter-viewers, mériteraient une enquête spécifique. D'autres renvoient plus directement aux limites de l'exploration du capitalisme narratif à partir d'une étude sur la seule scène française de Twitch et sans prise en compte du travail des équipes de la plateforme qui gèrent ses algorithmes et encadrent son activité.

En cela, je n'aborde pas le point crucial de l'intrication du capitalisme autonarratif avec le capitalisme industriel. Je ne veux cependant pas donner à penser que le second pourrait être indépendant du premier : le mode de valorisation par autonarration streamée nécessite toute l'infrastructure industrielle pour fonctionner. Il utilise en partie des marchandises culturelles comme le jeu vidéo, mais aussi des biens de consommation informatiques et des réseaux techniques produits et entretenus par le travail d'autres individus, employés dans le capitalisme industriel. De même, Twitch a le modèle d'une entreprise, dont le travail de *back office* de ses salariés est central pour fournir les facteurs techniques de production et de valorisation de soi par streaming. De plus, le régime de propriété de l'outil du streaming ne doit pas être confondu avec le régime de valorisation qui l'utilise : de même que le processus de production du capitalisme industriel ne se réduit pas au modèle de l'organisation du travail de l'usine, le processus de valorisation par autonarration ne se réduit pas au modèle de son organisation platformisée¹⁶². Autrement dit, si le streaming est en effet organisé en plateformes, toutes les plateformes ne valorisent pas sur le mode du streaming (la quasi-totalité d'entre elles relevant du mode de valorisation par des échanges marchands de produits du travail) et, même au sein de l'ensemble des plateformes de streaming, chacune a une infrastructure spécifique. Si Twitch en fournit le modèle le plus profitable actuellement en Europe et aux Etats-Unis, il serait intéressant de le comparer systématiquement avec celui des nombreuses plateformes de streaming chinoises, encore plus performantes économiquement et allant jusqu'à donner lieu à une économie financière dérivée¹⁶³.

¹⁶² Organisation au sein de laquelle la frontière entre relation d'emploi auprès de streamers-professionnels et le service offert à de simples streamers-utilisateurs est d'ailleurs très floue. Le travail de thèse en cours sur « la face cachée du streaming » de Sylvain Juanes, portant sur les streamers confidentiels qui streament principalement pour leurs amis sans en retirer de revenus, sera ainsi précieux pour documenter la contrepartie très peu économicisée de l'activité du streaming comme loisir confidentiel.

¹⁶³ En Chine, il existe en effet des fonds d'investissement spécialisés qui spéculent sur l'activité des streamers. Ces fonds effectuent des « dons » très importants en stream auprès de streamers prometteurs, attirant les viewers et les enjoignant à donner à leur tour, puis opèrent un retour sur investissement une fois que la chaîne du streamer est devenue suffisamment profitable pour rentabiliser les dépenses initiales. Sur ce sujet, je renvoie au documentaire « People Republic of Desire » (Wu, 2018).

Plus généralement, je défendrai l'idée que le capitalisme autonarratif dépasse largement le cadre du streaming. La narrativité de soi et du social ne s'arrête pas à Twitch, et l'on peut imaginer qu'il existe bien d'autres dispositifs de valorisation capitaliste du récit de soi. S'il pourrait paraître disproportionné de construire une telle armature théorique pour rendre compte d'un phénomène encore marginal à l'échelle des économies contemporaines, je considère aussi ce travail comme un programme de recherche largement ouvert qui permettrait, à terme, de montrer que le streaming est un laboratoire idéal-typique de phénomènes socio-économiques plus larges et diffus. Opposés à des fins heuristiques dans la thèse, le mode de production et le mode de narration capitalistes dessineraient en réalité un continuum, sur lequel le streaming serait placé à une extrémité.

De la production marchande la plus dénuée de mise en récit à l'autonarration streamée, de la valeur marchande déterminée entièrement par ses coûts de production à la valeur ipse constituée narrativement et du temps homogène de l'accumulation au temps raconté de la subjectivation, existe tout un spectre entremêlant marchandises et récits, rapports sociaux productifs et rapports sociaux narratifs. Qu'il soit source de conventions financières, de justification de la valeur des choses (Boltanski & Esquerre, 2017) ou de méthodes de management, le récit est organisé comme source de valeur dans l'ensemble de nos économies, mettant au service du capitalisme toute la force de configuration narrative de la réalité par l'esprit humain. A suivre cette perspective, il existerait une pluralité de temps racontés constituant la valeur sur le mode de l'ipséité. Accédant ainsi à une existence racontée, le capitalisme contemporain invite en réaction à tisser d'histoires le monde commun, plutôt que le mouvement du capital.

BIBLIOGRAPHIE

ABARBANEL B. & JOHNSON M. (2020), « Gambling engagement mechanisms in Twitch live streaming », *International Gambling Studies*, vol.20, n°3.

ABDELNOUR S. (2017), *Moi, petite entreprise. Les auto-entrepreneurs, de l'utopie à la réalité*, Presses Universitaires de France.

ABDELNOUR S. & MEDA D. (2019), *Les nouveaux travailleurs des applis*, Presses Universitaires de France.

ADORNO T.W. & HORKHEIMER M. (1974), *La dialectique de la raison*, Gallimard.

AIROLDI M. (2021), *Machine Habitus : Toward a Sociology of Algorithms*, Polity.

AKRICH M., CALLON M. & LATOUR B. (2006), *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Presses des Mines.

ALBERONI F. (1994), *Le vol nuptial*, Plon.

ALEXANDRE O. & COAVOUX S. (2021), « Les influenceurs de la Silicon Valley », *Sociologie*, n°2, vol.12

ALLARD L. (2005), « Termitières numériques ou les blogs comme technologie agrégative du soi », *Multitudes*, 21.

ALLARD L. & VANDENBERGHE F. (2003), « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux*, vol.1, n°117, p.191-219.

ALTHUSSER L. (1995), *Écrits philosophiques et politiques, tome 2*, Stock.

AMATO S. & BOUTIN E. (2013), « Rites d'interaction et forums de discussion en ligne. Une analyse nethnospective de comportements de déférence et de civilité », *Les Cahiers du numériques*, 3-4, vol.9, p.135-159.

AMBROISE B. (2015), « Performativité de l'économie ou pouvoir du symbolique ? », *Revue Française de Socio-Économie*, 2015/2, p. 19-35.

ANDERSON B. (2006), *L'imaginaire national. Réflexions sur les origines et l'essor du nationalisme*, La Découverte.

ANDSAGER J.L. & WHITE H.A. (2007), *Self Versus Other. Media, Messages, and the Third-Person Effect*, Routledge.

ARVIDSSON A. & COLLEONI E. (2012), « Value in Informational Capitalism and on the internet », *The Information Society*; 28, P.135-150.

- ARSENAULT D. (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal.
- ASPERS P. & DARR A. (2011), « Trade Shows and the Creation of Market and Industry », *The Sociological Review*, 59, 4, p.758-778.
- AUMERCIER S., JAPPE A., HOMS C. & ZACARIAS G. (2020), *De virus illustribus. Crise du coronavirus et épuisement structurel du capitalisme*, Crise & Critique.
- AURAY N. (2003), « L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte », *Les Cahiers du numérique*, 2, vol.4, p.83-100.
- AURAY N. (2011), « La consommation en régime d'abondance. La confrontation aux offres culturelles dites illimitées », *revue Française de Socio-Economie*, 2, n°8, p.85-102.
- AURAY N. & GEORGES F. (2012), « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, 2012, 5, n°175.
- AUSTIN J.L. (1962), *How to Do Things with Words*, Clarendon Press.
- AVRIL C., CARTIER M. ET SERRE D. (2010), *Enquêter sur le travail*, Paris, La Découverte.
- BAEK Y.M. BAE Y. & JANG H. (2013), « Social and parasocial relationships on social network sites and their differential relationships with users' psychological well-being », *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 16(7), p.512-7.
- BARNABÉ F. (2014), *Narration et jeux vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses Universitaires de Liège.
- BARNABÉ F. (2015), « Les *machinimas*, : entre jeux et vidéos. Vers une poétique du détournement vidéoludique », *Culture Numérique*.
- BARNABÉ F. (2022), « Figures de l'ironie et thématiques politiques dans le streaming de jeu vidéo sur Twitch.tv : approche rhétorique des performances d'Antoine Daniel », *Télévision*, n°13.
- BASCHET J. (2016) *Corps et âmes. Une histoire de la personne au Moyen Âge*, Flammarion.
- BASTARD I, CARDON D., CHARBEY R., COINTET J.P. & PRIEUR C. (2017), « Facebook, pour quoi faire ? Configurations d'activités et structures relationnelles », *Sociologie*, 1, vol.8, p.57-82.
- BASTARD I, CARDON D., FOUILLET G., PRIEUR C. & RAUX S. (2014), « Travail et travailleurs de données. Les sciences sociales et les données du web dans l'enquête Algopol » in Calderan L., Laurent P., Lowinger H. & Millet J. (dir.) *Big Data. Nouvelles partitions de l'information. Actes du séminaire IST Inria, octobre 2014*, De Boeck Supérieur.
- BEAUDOUIN V. (2002), « De la publication a la conversation. Lecture et écriture électroniques », *Réseaux*, 6, n°116, p. 53-96.
- BEAUDOUIN V. (2011). « Prosumer », *Communications*, n°88, p. 131-139.

- BEAUDOUIN V. (2019), « Comment s'élabore la mémoire collective sur le web ? Une analyse qualitative et quantitative des pratiques d'écriture en ligne de la mémoire de la Grande Guerre », *Réseaux*, 2-3, n°214-215, p. 141-169.
- BEAUDOUIN V. & PASQUIER D. (2014), « Organisation et hiérarchisation des mondes de la critique amateur cinéophile », *Réseaux*, 1, n°1831, p.125-159.
- BEAUDOUIN V. & VELKOVSKA J. (1999), « Constitution d'un espace de communication sur internet (forums, pages personnelles, courriers électroniques... », *Réseaux*, n°97, p.121-177.
- BEAUVISAGE T., BEUSCART J.S., CARDON V., MELLET K ? & TRESPEUCH M. (2013), « Notes et avis des consommateurs sur le web. Les marchés à l'épreuve de l'évaluation profane », *Réseaux*, 1, n°177, p.131-161.
- BEAUVISAGE T., BEUSCART J.S. & MELLET K. (2018), « Numérique et travail-à-côté. Enquête exploratoire sur les travailleurs de l'économie collaborative », *Sociologie du travail*, vol.60, n°2.
- BEBBOUCHI D. & JEZEGOU A. (2022), « L'entraide d'étudiants dans l'apprentissage en ligne : le rôle joué par le sentiment d'appartenance à un groupe et par l'autodétermination de la motivation », *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, vol.18, n°1, p.1-17.
- BECH M. & KRISTENSEN M. (2009), « Differential response rates in postal and web-based surveys among older respondents », *Survey Research Methods*, 3(1), p.1-6.
- BECKER H.S. (1985), *Outsiders. Etudes de sociologies de la déviance*, Métailié.
- BELMAS E. (2006), *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIè-XVIIIè siècle)*, Champ Vallon.
- BENGHOZI P.J. & CHANTEPIE P. (2017), *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, Ministère de la Culture – DEPS.
- BENSA A. & FASSIN E. (2002), « Les sciences sociales face à l'événement », *Terrain*, 38, p.5-20.
- BENVENISTE E. (1966), *Problèmes de linguistique générale*, Gallimard.
- BERGSTRÖM M. (2019), *les nouvelles lois de l'amour. Sexualité, couple et rencontres au temps du numérique*, La Découverte.
- BERLINER D. (2022), *Devenir autre. Hétérogénéité et plasticité du soi*, La Découverte.
- BERLIVET L. & SAWICKI F. 1994), « La foi dans l'engagement. Les militants syndicalistes CFTC de Bretagne dans l'après-guerre », *Politix*, vol. 7, n° 27, p. 111-142.
- BERRY V. (2009) « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? » in Brougère G., Ulmann A.L. (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Presses Universitaires de France.
- BERRY V. (2012), « Ethnographie sur Internet : rendre compte du 'virtuel' », *Les Sciences de l'Education – Pour l'Ere nouvelle*, vol.45, p.35-58.

- BERRY V., BOUTET M., COLON DE CARJAVAL I., COAVOUX S., GERBER D., RUFAT S., TER MINASSIAN H., TRICLOT M. & ZABBAN V. (2021), *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais.
- BERTRAND J. (2012), *La fabrique des footballeurs*, La Dispute.
- BESSIN M., BIDART C. & GROSSETTI M. (2010), *Bifurcations. Les sciences sociales face aux ruptures et à l'évènement*, La Découverte.
- BESOMBES N. (2015) « Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique » in Oboeuf A. (dir.), *Sport et médias*, CNRS Editions.
- BESSY C. & CHAUVIN P.M. (2013), « The "Power of Market Intermediaries : From Information to Valuation Processes » , *Valuation Studies*, vol.1, n°1, p.83-117.
- BEUSCART J.S. (2008), « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », *Réseaux*, 6, n°152, p.139-168.
- BEUSCART J.S. & COURONNE T. (2009), « La distribution de la notoriété artistique en ligne. Une analyse quantitative de MySpace (enquête) », *Terrains & Travaux* 1, n°15, p.147-170.
- BEUSCART J.S., DAGIRAL E. & PARASIE S. (2009), « Sociologie des activités en ligne (introduction) », *Terrains et Travaux*, 1, n°15, p. 3-28.
- BEUSCART J.S. & MELLET K. (2015), « La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am », *Terrains & Travaux*, 1, n°26, p.83-104.
- BEUSCART J.S., CHAUVIN P.M., JOURDAIN A. & NAULIN S. (2015), « La réputation et ses dispositifs. Introduction », *Terrains & Travaux*, vol.1, n°26, p.5-22.
- BIDART C. (1997), *L'amitié, un lien social*, La Découverte.
- BIDET A. (2011), « La multiactivité, ou le travail est-il encore une expérience ? », *Communications*, n°89, Editions EHESS, p. 9-26.
- BLANCHET A. (2015), « Le spectateur de jeux vidéo » in Soulez G. & Kitsopanidou K. (dir.), *Le levain des médias : forme, format, médias*, L'Harmattan.
- BLAY M. (2013), *Dictionnaire des concepts philosophiques*, Larousse.
- BLIC (de) D. & LAZARUS J. (2007), *Sociologie de l'argent*, La Découverte.
- BOELLSTORFF (2013), *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Academia-L'Harmattan.
- BOIX C. (2001), « Phraséologie 'soft' et voix postmoderne », *Cahiers de Narratologie*, 10.2.
- BOLTANSKI L. (1990), *L'amour et la justice comme compétences. Trois essais de sociologie de l'action*, Métailié.
- BOLTANSKI L. & THEVENOT L. (1991), *De la justification. Les économies de la grandeur*. Gallimard.

- BOLTANSKI L. (1993), *La Souffrance à distance. Morale humanitaire, médias et politique*, Métailié.
- BOLTANSKI L. & CHIAPELLO E. (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard.
- BOLTANSKI L. & ESQUERRE A. (2017), *Enrichissement. Une critique de la marchandise*, Gallimard.
- BONHOMME S. (2019), « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu*, 11.
- BOULLIER D. (2003), *La télévision telle qu'on la parle. Trois études ethnométhodologiques*, L'Harmattan.
- BOURDELOIE H. (2019), « Les impuretés du travail de l'ethnographe sur un terrain sensible. Deuil en ligne et traces numériques des morts », *Recherches qualitatives*, 38/2, p. 25-46.
- BOURDIEU P. (1977), « Remarques provisoires sur la perception sociale du corps », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, vol. 14, p. 51-54.
- BOURDIEU P. (1979), *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Les éditions de Minuit.
- BOURDIEU P. (1980), *Le sens pratique*, Editions de Minuit.
- BOURDIEU P. (1982), *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Fayard.
- BOURDIEU P. (1984), « Espace social et genèse des 'classes' », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 52-53, p.3-14.
- BOURDIEU P. (1986), « L'illusion biographique », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 62-63, p.69-72.
- BOURDIEU P. (1992), « Le marché des biens symboliques » in, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Seuil.
- BOURDIEU P. (1994), *Raisons pratiques*, Seuil.
- BOURDIEU P. (1996), *Sur la télévision*, Raisons d'agir.
- BOURDIEU (1997), *Méditations pascaliennes*, Seuil.
- BOURDIEU P. (2015), *Sociologie générale. Volume I. Cours au Collège de France 1981-1983*, Seuil.
- BOURDIEU P. (2022), *L'intérêt au désintéressement. Cours au Collège de France (1987-1989)*, Le Seuil.
- BOURDIEU P. & DELSAUT(1975), « Le couturier et sa griffe : contribution à une théorie de la magie », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, vol.1, n°1, p.7-36.
- BOURDIEU P ; & PASSERON J.C. (1964), *Les Héritiers. Les étudiants et la culture*, Les éditions de Minuit.
- BOUTET M. (2011), « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain », *ethnographiques.org*, n°23.

BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, vol.3-4, n°173-174, p.207-234.

BOUTET M., TER MINASSIAN H. & TRICLOT M. (2020), « Voyages au bout de l'intime. Les jeux vidéo à la maison », *Théorème : travaux de l'IRCAVI*, 32, p.103-116.

BOYD D. & ELLISON N. (2008), « Social Network Sites : Definition, History and Scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, p.210-230.

BOYER H. (2008), *Langue et identité. Sur le nationalisme linguistique*, Lambert-Lucas.

BOYER H. (2016), *Faits et gestes d'identité en discours*, L'Harmattan.

BRASSEUR P. & FINEZ J. (2019), « Performing amateurism : a study of camgirls' work » in Jourdain A. & Naulin S. (dir.), *The Social Meaning of Extra Money : Capitalism and the Commodification of Domestic and Leisure Activities*, Macmillan.

BRETON P. (2000), *Le culte d'Internet. Une menace pour le lien social*, La Découverte.

BROCA S. (2017), « Le digital labour, extension infinie ou fin du travail ? », *Tracés*, 32, p.133-144.

BROCHIER C. (2011), « Le monde sociale d'une petite usine. L'exploration des relations sociales », *Revue Européenne des Sciences Sociales*, 49, 1.

BRODBECK K.H. (2011), *Die Herrschaft des Geldes : Geschichte und Systematik*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

BRUBAKER R. (2020), « Digital hyperconnectivity and the self », *Theory and Society*, 49(5-6), p.771-801.

BURT R. (1995), *Structural Holes. The Social Structure of Competition*, Harvard University Press.

BUTLER J. (2007), *Le récit de soi*, Presses Universitaires de France.

CAILLOIS R. (1992), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard.

CAÏRA O. (2014), « jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie*, n°27.

CALLON M. (1999), « La sociologie peut-elle enrichir l'analyse économique des externalités ? Essai sur la notion de cadrage-débordement » in Foray D. & Mairesse J. (dir.), *Innovations et performances*, Editions de l'EHESS.

CAMUS L. (2017), « Attendre le signal. Une analyse des pratiques de synchronisation de l'évènement avec sa retransmission télévisée en direct », *Réseaux*, vol. 2-3, n°202-203, p.341-372.

CARDON D. (1995), « 'Chère Ménie...'. Emotions et engagements de l'auditeur de Ménie grégoire », *Réseaux*, n°70, p.41-78.

CARDON D. (2008), « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, 6, n°152, p.93-137.

- CARDON D. (2019), *Culture numérique*, Presses de Sciences Po.
- CARDON D. & CASILLI A. (2015), *Qu'est-ce que le digital labor ?*, INA.
- CARDON D. & DELAUNAY-TÉTEREL H. (2006), « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », *Réseaux*, 4, n°138, p.15-71.
- CARDON D. & HEURTIN J.P. (2016), *Chorégrapheur la générosité. Le Téléthon, le don, la critique*, Économica.
- CARDON D. & PRIEUR C. (2016), *Dans l'ordinaire d'internet*, Armand Colin.
- CARDON D. & SMOREDA Z. (2014), « Réseaux et les mutations de la sociabilité », *Réseaux*, 2-3, n°184-185, p.161-185.
- CARDON D., SMOREDA Z. & TRUPIA D.V. (2017), « Identité en ligne et distance à soi : à propos de l'hypothèse d'un contrôle du décontrôle », *Revue francophone des sciences de l'information et de la communication*, n°3.
- CARELLI R., CINGOLANI P. & KESSELMAN D. (2022), *Les travailleurs des plateformes numériques : regards interdisciplinaires*, Teseo.
- CARR D. (1991), « Epistémologie et ontologie du récit », in Greish J. & Kearney R. (dir.), *Paul Ricoeur. Les Métamorphoses de la raison herméneutique*, Editions du Cerf.
- CASILLI A. (2012), « Être présent en ligne : culture et structure des réseaux sociaux d'Internet », *Idées économiques et sociales*, vol. 3, n°169, p. 16-29. barna
- CASILLI A. (2019), *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Seuil.
- CAYATTE, R. (2018). « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, 9, Article 9.
- CEFAÏ D. (2003), « Les compétences corporelles : savoir-faire, savoir-voir et savoir-dire » in *L'enquête de terrain en sciences sociales*, La Découverte.
- CERTEAU M. (de) (1980), *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Union Générale d'Éditions
- CHALVON-DEMERSAY S. (1998), « La mesure du public : approche généalogique de l'audience télévisuelle », *Quaderni*, 35, p.45-51.
- CHALVON-DEMERSAY (2003), « Enquête sur des publics particulièrement concernés. La réception de *L'institut* et d'*Urgences*, in Cefai D. & Pasquier D. (dir.), *Les sens du public. Publics politiques, publics médiatiques*, Presses Universitaires de France.
- CHALVON-DEMERSAY S. (2015), « La part vivante des héros de séries » in Haag P. & Lemieux (dir.) *Faire des sciences sociales. Critiquer*. Editions de l'ÉHESS.
- CHALVON-DEMARSAY S. & PASQUIER D. (1992), *Drôles de stars*, Aubier.
- CHAMBERLIN E. (1933), « The Theory of Monopolistic Competition », *The Economic Journal*, vol.43, n°172.

- CHARTIER R. (1991), « Avant-propos. conscience de soi et lien social », préface à Elias N. *La société des individus*, Fayard,.
- CHARTIER R. (dir.) (1995), *Pratiques de la lecture*, Rivages.
- CHOQUET E. & OSORIO RUIZ N.M. (2020), « Proximité discursive et co-construction de communauté sur Twitch », *SHS Web Conf.*, vol.78.
- CIBOIS P. (2014), *Les méthodes d'analyse d'enquête*, ENS Editions.
- CITTON Y. (2000), *Portrait de l'économiste en physiocrate. Critique littéraire de l'économie politique*, L'Harmattan.
- CITTON Y. (2014), *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme ?*, La Découverte.
- CIRANNA S. (2022), *L'autre numérique : les objectivations des usagers en ligne et l'émergence d'une identité personnelle épisodique*, Thèse de doctorat, EHESS.
- CLAIS J.B. (2016), « Observation des communautés et forums sur Internet », *Bulletin de Méthodologie Sociologique*, vol.131, n°1, p.78-91.
- CLAMOTE CARRETO F. (2017), *Contez vous qui savez de nombre... Imaginaire marchand et économie du récit au Moyen Âge*, Champion.
- COAVOUX S. (2010), « La carrière des joueurs de World of Warcraft » in Craipeau S., Genvo S., Simonnot B. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy.
- COAVOUX, S. (2019), « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo ». *Enjeux numériques*, 6, p.35-38..
- COAVOUX S. (2019), « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La Vie des Idées*.
- COAVOUX S. & GERBER D. (2016), « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, 2, vol.7, p.133-152.
- COCQ M. (2018), « Constitution et exploitation du capital communautaire », *La nouvelle revue du travail*, vol. 13.
- COHEN S. (1972), *Folk Devils and Moral Panics. The creation of the Mods and Rockers*, Routledge.
- COINTET J.-P. & PARASIE S. (2018), « Ce que le big data fait à l'analyse sociologique des textes. Un panorama critique des recherches contemporaines », *Revue française de sociologie*, 59/3, p.533-557.
- COINTET J.-P. & PARASIE S. (2019), « Enquêter à partir des traces textuelles du web », *Réseaux*, 2-3, n°214-215, p.9-24.
- CONVERT B., HORN F. & ZUNE M. (2011), « Pour une socio-économie du numérique. Introduction au dossier », *Revue Française de Socio-Économie*, vol.2, n°8, p.31-38.

COLLECTIF D'ANALYSE DES FAMILLES EN CONFINEMENT (2022), *Familles confinées. Le cours anormal des choses*, Editions du Croquant.

COMOR E. (2015), « Revisiting Marx's value theory. A critical response to analyses of digital presumption », *The Information Society*, 31(1), p.13-19.

COPE M.R., PARK N., JACKSON J., MUIRBROOK K., SANDERS S. WARD C. & BROWN R. (2019), "Community as Story and the Dynamic Nature of Community: Perceptions, Place, and Narratives about Change", *Social Sciences*, 8, 70.

CORCUFF, P. (2001). «Le collectif au défi du singulier: en partant de l'habitus» in *Lahire B. (dir.), Le Travail sociologique de Pierre Bourdieu. Dettes et critiques*. La Découverte.

CORSET P., MALLEIN P., PERILLAT J. & SAUVAGE M. (1984), « Sociologie d'un corps professionnel : Les réalisateurs de télévision », *Réseaux*, vol.2, n°9, p.59-76.

COSTEY P. (2005), « L'illusio chez Pierre Bourdieu. Les (més)usages d'une notion et son application au cas des universitaires », *Tracés*, 8, p.13-27.

COULDRY N & MEJIAS U.A. (2022), « Le colonialisme des données : repenser la relation entre le big data et le sujet contemporain », *Questions de communication*, 42, p.205-221.

COVER R. (2006), « Gaming (ad)diction: discourse, identity, time and play in the production of the gamer addiction myth », *Game Studies*, vol. 6, n°1.

CRESCENZO (de) J.C. & FLORIS B. (2005), « L'orientation client ou comment faire travailler le consommateur », *Communication & Organisation*, 27.

DÄLLENBACH L. (1977), *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Seuil.

DARDOT P. (2014), « La valeur n'est pas une substance » in Martin E & Ouellet M. (dir.) *La tyrannie de la valeur. Débats pour le renouvellement de la théorie critique*, écosociété.

DARMON M. (2008), « La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation », *Politix*, 2, n°82, p.149-167.

DARMON M. (2013), *Classes préparatoires. La fabrique d'une jeunesse dominante*, Paris, La Découverte.

DAVIDOVICI-NORA M. (2014), « Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry », *Digiworld Economic Journal*, n°94, , p. 83.

DAYAN D. (2000), « Télévision : le presque-public », *Réseaux*, n°100, p.427-456.

DAYAN D. & KATZ E. (1996), *La télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct*, Presses universitaires de France.

DELORY-MONBERGER C. (2009), *La condition biographique. Essais sur le récit de soi dans la modernité avancée*, Téraèdre.

- DELORY-MOMBERGER C. (2012), « La langue coupée. Quand le récit doit faire preuve ». in Rossat M. & Déotte M. (dir.). *Corps subalternes. Migrations, expériences, récits*. L'Harmattan.
- DEMAZIERE D. (2003), *Le chômage. Comment peut-on être chômeur ?*, Belin.
- DEMAZIERE D. & ZUNE M. (2019), « Temps de la recherche d'emploi et expérience du chômage : Prescription, disponibilité, encombrement, ritualisation », *Temporalités*, 29, p.1-32.
- DENAVE S. & RENARD F. (2019), « Des corps en apprentissage. Effets de classe et de genre dans les métiers de l'automobile et de la coiffure », *Nouvelles Questions Féministes*, vol. 38, n° 2, p. 68-84.
- DENIS J. & LICOPPE C. (2006), « La coprésence équipée : usages de la messagerie instantanée en entreprise », in *Sociologie du travail et activité*, A. Bidet et al, Octares.
- DESCARTES R. (1966), *Discours de la méthode*, Garnier-Flammarion.
- DIDRY C. (2016), *L'Institution du salariat : droit et salariat dans l'histoire*, La Dispute.
- DJAOUTI D., ALVAREZ J., JESSEL J.P. & METHEL G. (2007), « Toward a classification of video games », *Actes du colloque "Artificial and Ambient Intelligence convention*, Newcastle.
- DODD N. (2014), *The Social Life of Money*, Princeton University Press.
- DONNAT O. (2009), « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », *Culture Etudes*, 5, n°5, p.1-12.
- DUBAR C. (1991), *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, Armand Colin.
- DURKHEIM E. (2013), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Presses universitaires de France.
- ECO U. (1979), *Lector in fabula Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Grasset.
- ELIAS N. (1973), *La civilisation des mœurs*, Calmann-Lévy.
- EPIPHANE D. MAZARI Z., OLARIA M. & SULZER E. (2019), « Des débuts de carrière plus chaotiques pour une génération plus diplômée - Génération 2010 », *Céreq Bref*, n°382.
- ERTUL S., MELCHIOR J.P. & LALIVE E.P. (dir.) (2014), *Subjectivation et redéfinition identitaire. Parcours sociaux et affirmation du sujet*, Presses Universitaires de Rennes.
- ESQUERRE A. (2013), *Prédire. L'astrologie au XXIème siècle en France*. Fayard.
- ESQUERRE A. (2017), « Le jeu et le hors-jeu », *Les Temps Modernes*, 5, n°696, p.101-130.
- FABRE D. (dir.) (1993), *Ecritures ordinaires*, P.O.L.
- FASTREZ P. & MEYER S. (1999), « Télévision locale et proximité », *Recherches en communication*, 11, p.143-167.
- FAVRET-SAADA J. (2009), *Désorccler*, Éditions de l'Olivier.

- FERRET N. (2022), « Ethnographier sur la plateforme Twitch. Enjeux, limites et méthodes de l'enquête par streaming », *Socio-anthropologie*, vol.45, p.139-155.
- FINE G.A. (2003), *Tiny publics. A theory of group action and culture*, Russell Sage Foundation.
- FINK E. (1968), "The oasis of happiness: Toward an ontology of play", *Yale French Studies*, vol.4, p.19-30.
- FISCHBACH F. (2009), *Sans objet. Capitalisme, subjectivité, aliénation*, Vrin.
- FLANDRIN L. (2021), *Le rire. Enquête sur la plus socialisée de toutes nos émotions*, La Découverte.
- FLICHY P. (2010), *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Seuil.
- FLICHY P. (2017), *Les Nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Le Seuil.
- FONDEUR Y. & MINNI C. (2004), « L'emploi des jeunes au cœur des dynamiques du marché du travail », *Economie et Statistique*, n° 378-379, p.85-104.
- FOUCAULT M. (2004), *Naissance de la biopolitique. Cours au collège de France (1978-1979)*, Gallimard-Seuil.
- FOUCAULT M. (1994), « Les techniques de soi » in *Dits et écrits, 1980-1988*, Gallimard.
- FOURCADE M. & FASSIN D. (2021), *Pandemic Exposures. Economy and Society in the Time of Coronavirus*, HAU Books.
- FOURCADE M. & KLUTZZ D.N. (2020), « A Maussian bargain : Accumulation by gift in the digital economy », *Big Data & Society*, vol.7, n°1.
- FREYSSINET-DOMINJON J. & WAGNER A.C. (2004), *L'alcool en fête : manières de boire de la nouvelle jeunesse étudiante*, SIDES.
- FRIPPIAT D. & MARQUIS N. (2010), « Les enquêtes par Internet en sciences sociales : un état des lieux », *Population*, vol.65, p.309-338.
- FRISSEN V., LAMMES S, DE LANGE M., DE MUL J. & RAESSENS J. (2015), *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam University Press.
- FUCHS C (2010), "Labor in Informational Capitalism on the Internet.", *The Information Society*, 26, 179–196.
- GARCIA-PARPET M.F. (2005), « Le Salon des vins de Loire : convivialité et vocation internationale », *Ethnologie française*, 35, 1, p.63-72.
- GARNIER J. (2011), « Identité narrative et internet. Quel concept pour quelle réalité ? », *Recherches en communication*, n°36.
- GAUDREULT A. (1988), *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Les presses de l'université de Laval.
- GEERTZ C. (1973), *The Interpretation of Cultures*, Basic Books.
- GEL A. (1998), *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Clarendon Press.

- GENETTE G. (1972), *Figures III*, Seuil.
- GEORGAKOPOULOU, A. (2006). "Thinking big with small stories in narrative and identity analysis". *Narrative Inquiry*, 16(1), p.122-130.
- GERBER D. (2015), « Le jeu vidéo comme pratique discréditable », *Reset*, vol. 4.
- GERVASONI Q. (2021), « Politiques des émotions des fans de Pokémon : (se) mobiliser par la hype et le sel », *Lien social et politique*, n°86, p.71-93.
- GILON D. (2019), « Le film d'horreur et la marchandisation de la peur », in Illouz E. (dir.), *Les marchandises émotionnelles*, Premier Parallèle.
- GLAYMANN D. & GRIMA F. (2010), « Faire face à un déclassement social : le cas des jeunes diplômés précaires prisonniers des stages », *Management & Avenir*, n°36, p.206-225.
- GLEVAREC H. (2021), « L'« espace social » selon P. Bourdieu. Les fondements d'une figuration de la société et d'une interprétation des pratiques culturelles », *L'Année sociologique*, vol. 71, p. 223-266.
- GLEVAREC H. & COMBES C. (2020), « La différenciation des œuvres et des goûts dans la pratique des séries télévisées », *Revue Européenne des Sciences Sociales*, 2, n°58-2, p.119-157.
- GLEVAREC H. & PINET M. (2013), « De la distinction à la diversité culturelle. Éclectismes qualitatifs, reconnaissance culturelle et jugement d'amateur », *L'Année sociologique*, Vol. 63, p. 471-508.
- GODEFROY J. (2021), « Des influenceurs sous influence ? La mobilisation économique des usagers d'Instagram », *Travail et Emploi*, 1-2, n°164-165, p.59-83.
- GOFFMAN E. (1961), "Fun in games" in *Encounters. Two Studies In The Sociology of Social Interaction*, Bobbs-Merrill.
- GOFFMAN E. (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne. 1: la présentation de soi*, Les Editions de Minuit.
- GOFFMAN E. (1974), *Les rites d'interaction*, Les Editions de Minuit.
- GOFFMAN E. (1991), *Les Cadres de l'expérience*, Les Editions de Minuit.
- GOODY J. (1979), *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, Les éditions des Minuit.
- GORZ A. (2008), *Ecologica*, Galilée.
- GRANJON F. (2022), *Classes populaires et usages de l'informatique connectée*, Paris, Presses des Mines.
- GRANJON F. & DENOUEËL J. (2010), « Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux », *Sociologie*, vol.1, n°1, p.25-43.
- GRANJON F., GUYOT J. & MAGIS C. (2019), *Matérialismes, culture et communication t.3 ; économie politique de la culture, des médias et de la communication*, Presses des Mines.

- GRANOVETTER M. (2020), *Société et économie*, Seuil.
- GUIVEDAY Y. & GUILLANEUF J. (2021), « En 2019, le niveau de vie médian augmente nettement et le taux de pauvreté diminue », *INSEE PREMIERE*, n°1875.
- GUNTHERT A. (2014), “L’image conversationnelle”, *Études photographiques*, 31.
- HABER S. (2013), *Penser le néo-capitalisme. Vie, capital, aliénation*, Les Prairies Ordinaires.
- HALL S. (1994), « Codage/décodage », *Réseaux*, 6, n°68, p.27-39.
- HARDT M. & NEGRI A. (2000), *Empire*, Éditions Exils.
- HART K. (2000), *Money in an Unequal World*, Texere.
- HARVEY D. (2020), *Les limites du capital*, Amsterdam éditions.
- HAYE (de la) Y. (1984), *Dissonances. Critique de la communication*, La Pensée sauvage.
- HEGEL G.W.F. (1976), *Système de la vie éthique*, Payot.
- HEINICH N. (2011), « La consommation de la célébrité », *L’Année sociologique*, vol.61, p.103-123.
- HERBERT S. (1971), « Designing Organizations for an Information-Rich World » in Greenberger M. (dir.), *Computers, Communication, and the Public Interest*, The Johns Hopkins Press.
- HIGGINS D.M. (2016), “Dreams of Accumulation: The Economics of SF Video Games”, *Science Fiction Studies*, Vol. 43, n° 1, p.51-66.
- HINCHMAN & HINCHMAN (1997), *Memory, Identity, Community: The Idea of Narrative in the Human Sciences*, State University of New York Press.
- HINE C. (2000), *Virtual Ethnography*, SAGE Publications.
- HINE C. (2015), *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*, Routledge.
- HOARE D. (2016), *Le jeu vidéo ou l’aliénation heureuse*, Post-Editions.
- HOCHSCHILD A.R. (2003), « Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale », *Travailler*, 1, n°9, p.19-49.
- HODGSON G. (1980), « A Theory of Exploitation without the Labor Theory of Value », *Science and Society*, vol.44, n°3, p.257-273.
- HOUSSARD A., PILATI F., TARTARI M., SACCO P.L. & GALLOTTI R. (2023), « Monetization in online streaming platforms: an exploration of inequalities in Twitch.tv », *Scientific Reports*, 13, n°1103.
- Huizinga J. (1970), *Homo ludens ; A study of the play element in culture*, J.&J. Harper Editions.

- ILLOUZ E. (2006), *Les Sentiments du capitalisme*, Seuil.
- ILLOUZ E. (dir.) (2019), *Les marchandises émotionnelles. L'authenticité au temps du capitalisme*, Premier Parallèle.
- IZARD M. (2016), « Méthode ethnographique » in Bonte P., Izard D. (dir.) *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, Presses universitaires de France.
- JALLAIS (2018), « D'un monde à l'autre ou les rhétoriques de l'exemple dans les manuels de microéconomie », *Revue de la régulation*, 23.
- JAMMETT. (2015), « Au service du client, au nom de la communauté. Une approche ethnographique de l'animation de communautés de marque en ligne », 2-3, p.73-98.
- JAPPE A. (2014), « Révolution contre le travail ? La critique de la valeur et le dépassement du capitalisme », *Cités*, vol.3, n°59, p.103-114.
- JAPPE A. (2017), *La société autophage. Capitalisme, démesure et autodestruction*, La Découverte.
- JARVENPA R. (2003), « Collective Witnessing : Performance, Drama, and Circulation of Valuables in the Rural Auction and Antiques Trade », *Journal of Contemporary Ethnography*, vol.32, n°5, p.555-591.
- JOHSON D., JONES C., SCHOLES L. & CARRAS M. (2013), *Videogames and wellbeing: A comprehensive review*. Young and Well Cooperative Research Centre, Australia.
- JOHNSON M. & WOODCOCK J. (2018), « The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry », *Media, Culture & Society*, Vol.41, n°5, p.670-688.
- JONCHERY A. & LOMBARDO P. (2020), «Pratiques culturelles en temps de confinement », *Culture Etudes*, 6, n°6, p.1-44.
- JONES R. (2004), « The problem of context in computer mediated communication » in LeVine P. et Scollon R. (dir.) *Discourse and technology : Multimodal discourse analysis*, Georgetown University Press, p. 20-33.
- JORION P. (2016), *Le prix*, Flammarion.
- JOST F. (2022), *Est-ce que tu mèmes. De la parodie à la pandémie numérique*, CNRS Editions.
- JOURDAIN A. & NAULIN S. (2019), *The Social Meaning of Extra Money : Capitalism and the Commodification of Domestic and Leisure Activities*, Macmillan.
- JOURNOT M.T. (2015), *Le Vocabulaire du cinéma*, Armand Colin.
- JOUVE V. (2001), « Qui parle dans le récit ? », *Cahiers de narratologie*, 10-2, p. 75-90.
- KADDOURI, M. (1999), « Innovation et dynamiques identitaires », *Recherche et Formation*, 31, p.101-112.
- KAEMPFER J. & ZANGHI F. (2003), « La voix narrative », *Méthodes et problème*, Section de Français, Université de Lausanne.
- KARPIK L. (2007), *L'économie des singularités*, Gallimard.

- KENDALL L. (2002), *Hanging Out in the Virtual Pub. Masculinities and Relationships Online*, University of California Press.
- KNIGHT F.H. (1921), *Risk, Uncertainty and Profit*, Houghton Mifflin Company.
- KOIVISTO J. & HAMARI J. (2019), "The rise of motivational information systems: A review of gamification research", *international Journal of Information Management*, vol.45, p.191-210.
- KURZ R. (2019), *La Substance du capital, L'Échappée*.
- KURZ R. (2022), *Gris est l'arbre de la vie, verte est la théorie. Le problème de la pratique comme éternelle critique tronquée du capitalisme et l'histoire des gauches*, Crise & Critique.
- KURZ R. & LOHOFF E. (2021), *Le fétiche de la lutte des classes. Thèses pour la démythologisation du marxisme*, Crise & Critique.
- LABOV, W. (1972). *Language in the inner City*, University of Pennsylvania Press.
- LABOV & WALETZKY (1997), "Narrative analysis: Oral versions of personal experience", *Journal of Narrative & Life History*, 7(1-4), p. 3-38.
- LAHIRE B. (1993), *Culture écrite et inégalités scolaires. Sociologie de 'l'échec scolaire' à l'école primaire* », Presses Universitaires de Lyon.
- LAHIRE B. (1998). *L'homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Nathan.
- LAHIRE B. (2004), *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, La Découverte.
- LAHIRE B. (2006), « De la réflexivité dans la vie quotidienne : journal personnel, autobiographie et autres écritures de soi », *Sociologie et sociétés*, vol.40, n°2, p. 165-179.
- LAHIEYTE L. & LECLERC T. (2021), « L'initiative privée au service du public ? Ethnographie comparée des pratiques d'assistance dans une association d'aide alimentaire et dans une association de défense du droit au logement », *AS RT6 de l'AFSI*, Lille.
- LAILLIER J. (2017), *Entrer dans la danse. L'envers du Ballet de l'Opéra de Paris*, CNRS Éditions.
- LAMBERT A. & CAYOUILLE-REMBLIÈRE (dir.) (2021), *L'Explosion des inégalités. Classes, genre et générations face à la crise sanitaire*, Editions de l'Aube.
- LAMIZET B. (2002), *Politique et identité*, Presses universitaires de Lyon.
- LAMPEL J. & MEYER A.D. (2008), "Field-Configuring Events as Structuring Mechanisms: How Conferences, Ceremonies, and Trade Shows Constitute New Technologies, Industries, and Markets", *Journal of Management Studies*, 45, p.1025-1035.
- LARRE J. (2021), « MJ only : Partager la narration », *Casus Belli, Black Book*, vol. 4, n° 3, p. 214-219.
- Laurens S. & Serre D. (2016), « Des agents de l'État interchangeableables ? », *Politix*, vol. 115, n° 3, p. 155-177.

- LAVERGNE G. (1996), « Petit précis de narratologie », *Cahiers de narratologie*, 7, p.23-33.
- Lavoie D. (1990), *Economics and hermeneutics*, Routledge.
- LAZARUS J. (2018), « Consommer pour faire partie de la société », *Revue Projet*, 6, n°367, p.22-40.
- LAZEGA E. & PRIEUR C. (2014), « Sociologie néostructurale, disciplines sociales et systèmes complexes », *Revue Sciences / Lettres*, 2.
- LAZZARATO M. (2014), *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*, Semiotext(e).
- LEFLOÏC LEBEL A. (2018), *Etude de l'impact des collectionneurs sur la préservation et la conservation du jeu vidéo*, Mémoire, Université de Montréal.
- LE GRIGNOU B. & NEVEU E. (2017), *Sociologie de la télévision*, La Découverte.
- LEKAKOS G., CHORIANOPOULOS K. & DOUKIDIS G. (2007), *Interactive Digital Television. Technologies and Applications*, IGIP.
- LENSVELT-MULDERS G., LUGTIG P. & HUBREGTSE M. (2009), « Separating selection bias and non-coverage in Internet panels using propensity matching », *Survey Practice*, 2(6).
- LETOURNEUX M. (2005), « La question du genre en jeu vidéo » in Genvo S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo - approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan.
- LE VELLY R. (2002), « La notion d'encastrement : une sociologie des échanges marchands », *Sociologie du travail*, vol.44, n°1, p. 37-53.
- LEROUX N. & LORIOU M. (2015), *Le travail passionné. L'engagement artistique, sportif ou politique*, Érès.
- LESCURE (de) E. (2017), « Apprendre à travailler à tout âge, pour qui et pour quoi ? », *Sociologies pratiques*, 2, n°35, p.1-7.
- LEVINE D.P. (1978), *Economic Theory*, Routledge and Kegan Paul.
- LEVI-STRAUSS C. (1973) *Anthropologie structurale deux*, Plon.
- LEVI-STRAUSS L. (2001), *Tristes tropiques*, Terre humaine édition.
- LEVOIN X. & LOUESSARD B. (2019), « Le déplacement de l'incertitude au cœur de la (re)configuration d'une filière. Le cas de la fiction sur YouTube », *Réseaux*, n°213, p.83-110.
- LEVY P. (1995), *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte.
- LIBÉRA (De) A. (2015), *L'invention du sujet moderne. Cours du Collège de France 2013-2014*, Vrin.
- LICOPPE C. (2004), « Connected presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape. », *Society and Space*, vol. 22, pp. 135-156.

LICOPPE C. (2012), « Les formes de la présence », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 1.

LIGNON F. (2013), « Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le temps des médias*, 21, p.143-60.

LINDBECK A. & SNOWER J. (1989), *The Insider-Outsider Theory of Employment and Unemployment*, MIT Press,

LOMBARDO P. & WOLFF L. (2020), « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », *Culture Etudes* 2, n°2, p.1-92.

LOZAR MANFREDA K., BOSNJAK M., BERZELAK J., HAAS I. & VEHOVAR V. (2008), « Web surveys versus other survey modes: A meta-analysis comparing response rates », *International Journal of Market Research*, 50(1), p.79-104.

LULL J. (2015), *Inside Family Viewing. Ethnographic Research on Television's Audience*, Routledge.

LU Z., HEO S., WIDGOR D. & XIA H. (2018), « You Watch, You Give, and You Engage : A Study of Live Streaming Practices in China », *The ACM 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, University of Toronto.

LUXEMBOURG R. (2019), *L'Accumulation du capital. Contribution à l'explication économique de l'impérialisme*, Agone.

MACINTYRE A. (1997), "The Virtues, the Unity of a Human Life, and the Concept of a Tradition" in Hinchman & Hinchman (dir.) *Memory, Identity, Community: The Idea of Narrative in the Human Sciences*, State University of New York Press.

MARIOT N., MERCKLE P. & PERDONCIN A. (dir.) (2021), *Personne ne bouge. Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, UGA Editions.

MARSHALL P.D. (2006), « New Media-new self. The Changing Power of Celebrity » in Marshall P. D. (dir.) *The Celebrity Culture Reader*, London, Routledge.

MARSON S. (2001), « La voix autobiographique », *Cahiers de Narratologie*, 10.2.

MARTI M. (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de narratologie*, 21.

MARTIN E. & OUELLET M. (1999), *La tyrannie de la valeur. Débats pour le renouvellement de la théorie critique, écosociété*.

MARTIN O. & DAGIRAL E. (2021), *Les liens sociaux numériques*, Armand Colin.

MARX K. (1999), *Manuscrits de 1844*, Flammarion.

MARX K. (1957), *Contribution à la Critique de l'Economie Politique*, Éditions Sociales.

MARX K. (1980), *Manuscrits de 1857-1858 (Grundrisse)*, Editions sociales.

MARX K. (2008), *Le Capital : Livre I*, Gallimard.

- MARX K. (1957), *Le Capital*. Livre III, Éditions Sociales.
- MARX K. (1976), *Théories sur la plus-value (Livre IV du Capital)*. Tome I-III, Editions sociales.
- MARX K. (1977), « Supplément au chapitre I, 1 » in Dognin P.D. (trad.) *Les sentiers escarpés de Karl Marx. Le chapitre I du Capital dans trois rédactions successives. Tome 1 : Textes*, Editions du Cerf.
- MARX K. (1968), « Résultats du processus immédiat de la production » in *Œuvres. II. Economie*, Gallimard.
- MARX K., ENGELS F. & WEYDEMAYER J. (2014), *L'idéologie allemande : Tomes 1 et 2*, Sociales éditions (bilingue).
- MASCLET O. (2018), *L'Invité permanent. La télévision dans les familles populaires*, Armand Colin.
- MASON P. (2005), « Visual data in applied qualitative research : lessons from experience », *Qualitative Research*, 5(3), p.325-346.
- MAUCO O. (2011), « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », *Quaderni*, vol. 75, p.51-62.
- MAUSS M. (2007), *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Presses Universitaires de France.
- MAYER A. & BOUCHARDON S. (2017). « Le sujet numérique : d'une identité narrative à une identité poétique ? », *Revue des Interactions Humains Médiatisées*, vol.18, n°1, p. 71-94.
- MAYNARD D. (2006), « Ethnography and Conversation Analysis: What is the Context of an Utterance? », in Hesse-Biber S. N. & Leavy P. (dir.), *Emergent Methods in Social Research*, Sage.
- MAZEROLLE F. (2006), *Histoire des faits et des idées économiques*, Gualino.
- MCLUHAN M. & FIORE Q. (1967), *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*, Bantam Books.
- MEHL D. (1996), *La télévision de l'intimité*, Seuil.
- MELTZOFF, A. N., & PRINZ, W. (2002). *The imitative mind: Development, evolution, and brain bases*. Cambridge University Press.
- MENDELS F. F. (1972), « Proto-Industrialization: The First Phase of the Industrialization Process », *The Journal of Economic History*, Vol. 32, n°1, p.241-261.
- MENGER P.M. (2009), *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*, Gallimard-Seuil.
- MERLEAU-PONTY M. (1945), *Phénoménologie de la perception*, Gallimard.
- MESANGEAU J. (2021), « Analyser le capital social sur les réseaux sociaux numériques professionnels - quelles compatibilités pour la sociologie économique et l'analyse de réseaux sociaux ? », HAL, hal-03271144f.
- METZL J. (2004), « From Scopophilia to Survivor : A Brief History of Voyeurism », *Textual Practice*, vol.18, n°3, p.415-434.

- MICHEL J. (2003), « Narrativité, narration, narratologie : du concept ricœurien d'identité narrative aux sciences sociales », *Revue Européenne des Sciences Sociales*, XLI-125, p.125-142.
- MICHEL J. (2013), *Ricoeur et ses contemporains: Bourdieu, Derrida, Deleuze, Foucault, Castoriadis*, Presses Universitaires de France.
- MICHEL J. (2017), *Homo interpretans*, Hermann.
- MICHINOV E. (2008), « La distance physique et ses effets dans les équipes de travail distribuées : une analyse psychosociale », *Le Travail humain*, vol. 71, p. 1 -21.
- MORISHIMA M. (1973) *Marx Economics*, Cambridge University Press.
- MOUKRIM, S. (2022), « L'amazighe dans les réseaux sociaux numériques : de la production d'identités sur Facebook », In Ali-Bencherif, M.Z. & Mahieddine, A.(dir.) *Langues, discours et médias au Maghreb au prisme du numérique : De la mobilité virtuelle à la mobilité socio-langagière, socio-discursive et informationnelle*,
- MUNIESA F. & HELGESSON C.F. (2013), « Valuation Studies and the Spectacle of Valuation », *Valuation Studies*, vol.1, n°2, p.119-123.
- MUÑOZ-LEIVA F., SANCHEZ-FERNANDEZ J., MONTORO-RIOS F. & IBANEZ-ZAPATA J. (2009), « Improving the response rate and quality in web-based surveys through the personalization and frequency of reminder mailings », *Quality and Quantity*, 44(5), p.1037-1052.
- NÄTTI J., TAMMELIN M., ANTTILA T. ET OJALA S. (2011), « Work at home and time use in Finland », *New Technology, Work and Employment*, vol. 26, n° 1, p. 68-77.
- NAULIN S. & JOURDAIN A. (dir.) (2019), *The Social Meaning of Extra Money. Commodification of Domestic and Leisure Activities*, Palgrave Macmillan.
- NAULIN S. & STEINER P. (dir.) (2016), *La solidarité à distance. Quand le don passe par les organisations*, Presses Universitaires du Midi.
- NIETZSCHE F. (1975), *Par-delà bien et mal*, Gallimard.
- NEUMANN M. (2020), « Money as a Form of Thinking in the New Economic Sociology », Economics Department, Cusanus Hochschule, Bernkastel Kues, Germany.
- OCTOBRE S, DETREZ C., MERCKLE P. & BERTHOMIER N. (2010), *L'enfance des loisirs : Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, La Documentation Française.
- ORLÉAN A. (2009), *De l'euphorie à la panique : penser la crise financière*, Editions de la rue d'Ulm.
- ORLÉAN A. (2011), *L'empire de la valeur. Refonder l'économie*, Seuil.
- OUAKRAT A. & MESANGEAU J. (2016), « Resocialiser les traces d'activités numériques : une proposition qualitative pour les SIC », *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 8.

- PAAËN, B., THEKLA M. & STRATEMEYER M. (2016), « What is a True Gamer ? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture ». *Sex Roles*, 76 (7-8), P.421-435
- PAGIS J. (2014), *Mai 68, un pavé dans leur histoire. Evènement et socialisation politique*, Presses de SciencesPo.
- PAGIS J. & QUIJOUX M. (2019.), « Socialisation professionnelle et circulations dispositionnelles », *gra*, no 34.
- PASHUKANIS E. (2018), *La théorie générale du droit et le marxisme*, L'Asymétrie.
- PASQUIER D. (1995), *Les scénaristes et la télévision. Approche sociologique*, Nathan/INA.
- PASQUIER D. (1999), *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- PASQUIER D. (2005), *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Autrement.
- PASQUIER D. (2009), « Identification au héros et communautés de téléspectateurs : la réception d'«Hélène et les garçons » in *La réception*, CNRS Editions.
- PATRON S. (2020), *Small Stories. Un nouveau paradigme pour les recherches sur le récit*, Hermann.
- PAUGAM S. (2014), *L'intégration inégale*, Presses Universitaires de France.
- PAVEL T. (2017), *Univers de la fiction*, Seuil.
- PEARCE & ARTEMESIA (2011), *Communities of plays: emergent cultures in multiplayer games and virtual world*, The MIT Press.
- PENNETIER C. & PUDAL B. (2014), *Le sujet communiste. Identités militantes et laboratoires du « moi »*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- PERRIN-JOLY C. & al. ("Collectif B") (2020), « Parler de soi. Méthodes biographiques en sciences sociales », Editions EHESS.
- PERRONET A. (2006), « Exploitation du consommateur et aliénation du client. La sphère domestique comme espace de création de valeur économique et symbolique », *Articulo, - Journal of Urban Research*, May.
- PETERSON R. A. (1992), « Understanding audience segmentation : From elite and mass to omnivore and univore », *Poetics : Journal of Empirical Research on Literature, Media, and the Arts*, vol. 21, p. 243-258.
- PEYRON D. (2019), « Qu'est-ce que l'identité gamer ? », *Emulations*, 30, p.17-31.
- PICHONNAZ D. & TOFFEL K. (2018), « Des dispositions au travail. L'origine sociale des pratiques professionnelles », *Émulations*, n° 25.
- PIGNOL C., BAUBEAU P., PERAUD A. & REFFAIT C. (2015), *Récit romanesque et modèle économique*, Classiques Garnier.

- POLANYI K. (2009), *La Grande Transformation. Aux origines politiques et économiques de notre temps*, Gallimard.
- POLIAK C.F. (2002), « Manières profanes de “parler de soi” », *Genèses*, vol.2, n°47, p.4-20.
- POSTONE M. (2009), *Temps, travail et domination sociale*, Editions Mille et une nuits.
- PROPP V. (2015), *Morphologie du conte*, Seuil.
- PROULX M. & SHEPATIN S. (2012), *Social TV. How marketers can reach and engage audiences by connecting television to the web, social media, and mobile*, Wiley.
- PROUST M. (1990), *Le temps retrouvé*, Folio.
- QIU Y. (2021), *The Political Economy of Live Streaming in China : Exploring Stakeholder Interactions and Platform Regulation*, thèse de doctorat, The University of Sidney.
- QUACH K. (2023), *Striving For Excitement, Achievement, and Self-Improvement. Through Virtualized Play*, Memo, University of Berkeley.
- QUAN-HAASE A. & WELLMAN B. (2006), « Hyperconnected Net Work : Computer-Mediated Community in a High-Tech Organization » in Heckscher C. & Adler P. (Dir.), *The Firm as a Collaborative Community : Reconstructing Trust in the Knowledge Economy*, Oxford University Press.
- QUERE L. (2021), *La fabrique des émotions*, Presses Universitaires de France.
- RADWAY J. (1991), *Reading the Romance. Women, Patriarchy and Popular Literature*, University of North Carolina Press, 1991.
- READ J. (2009), “A Genealogy of Homo-Economicus: Neoliberalism and the Production of Subjectivity”, *Foucault Studies*, 6, p.25-36.
- RAESSEN J. (2014), “The ludification of culture” in Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape, *Rethinking Gamification*, Meson Press.
- REBILLARD F. (2007), *Le Web 2.0 en perspective: Une analyse socio-économique de l’Intenet*, L’Harmattan.
- RECKTENWALD D. (2018), *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between Conversation and Commentary*, thèse de doctorat, The Hong Kong Polytechnic University.
- RICHARDSON B. (1988), « Point of view in drama : diegetic monologue, unreliable narrators, and the author’s voice on stage », *Comparative drama*, vol.22, n°3, p.193-214.
- RICOEUR (1965), *De l’interprétation. Essai sur Freud*, Seuil.
- RICOEUR P. (1967), *Le conflit des interprétations. Essais d’herméneutique*, Seuil.
- RICOEUR (1983), *Temps et récit I. L’intrigue et le récit historique*, Seuil.
- RICOEUR P. (1985), *Temps et récit III. Le temps raconté*, Seuil.

- RICOEUR P. (1986), « Le modèle du texte : l'action sensée considérée comme un texte » in *Du texte à l'action*, Seuil.
- RICOEUR P. (1990), *Soi-même comme un autre*, Seuil.
- RICOEUR P. (2004), *Parcours de la reconnaissance*, Stock.
- RICOEUR P. (2008), *Amour et justice*, Seuil.
- RINALLO D., BATHOLT H. & GOLFETTO F. (2017), « Economic geography and industrial marketing views on trade shows : Collective marketing and Knowledge circulation », *Industrial Marketing Management*, 61, p.93-103.
- ROGERS R. (2013), *Digital Methods*, The MIT Press.
- ROQUES N. & COAVOUX S. (2020), « Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, vol.6, n°224, p.169-196.
- ROUBINE I. (1978), *Essais sur la théorie de la valeur de Marx*, Editions Maspéro.
- ROUVROY A. & BERNS T. (2013), « Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation », *Réseaux*, n°177, p. 163-196.
- RUBERG, B. 'BO,' & LARK, D. (2021) "Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch", *Convergence*, 27(3), p.679–695.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H. & COAVOUX S. (2014), « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique*, 4, t.43, p.308-323.
- SALMAN S. (2021), *Aux bons soins du capitalisme. Le coaching en entreprise*, Les presses de SciencePo.
- SALMON C. (2007), *Storytelling. La machine à fabriquer les images et à formater les esprits*, La Découverte.
- SARFATI F. (2015), « L'insertion professionnelle des jeunes entre précarité, incertitude et expérimentation », *Cahiers de l'action*, n°45, p.9-16.
- SAVIGNAC E. (2017), *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, ISTE Editions.
- SCHILLER R. (2020), *Narrative Economics. How Stories Go Viral and Drive Major Economic Events*, Princeton University Press.
- SCHOLZ R. (2019), *Le Sexe du capitalisme. « Masculinité » et « Féminité » comme piliers du patriarcat producteur de marchandises*, Crise & Critique.
- SCHWARTZ O. (1990), *Le monde privé des ouvriers. Hommes et femmes d Nord*, Presses Universitaires de France.
- SCHWARTZ O. (2011), « La pénétration de la "culture psychologique de masse" dans un groupe populaire : paroles de conducteurs de bus », *Sociologie*, vol. 2, n° 4, p. 345-361

- SCHWARZ O. (2019), « Des gouttes émotionnelles dans les oreilles : l'industrie de la musique et la gestion des émotions » in Illouz E. (dir.), *Les marchandises émotionnelles*, Premier Parallèle.
- SEGRÉ G. (2008), *Loft Story ou la télévision de la honte. La télé réalité exposée aux rejets*, L'Harmattan.
- SÉRAPHINE F., « Ludonarrative dissonance: Is storytelling about reaching harmony? », article de blog, *fredericseraphine.com*.
- SERVAIS O. (2020), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.
- SHAW A. (2010), « What is Video Game Culture ? Cultural Studies and Game Studies », *Games and Culture*, 5(4), p.403-424.
- SHORT J., EDERYN W. & BRUCE C. (1976), *The social psychology of telecommunications*, Wiley.
- SIMMEL G. (1987), *Sociologie de l'argent*, Presses Universitaires de France.
- SIMONET M. (2018), *Travail gratuit : la nouvelle exploitation ?*, Textuel.
- SINGLY (de) F. (2003), *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Armand Colin.
- SMITH A. (1999), *La Richesse des nations*, Flammarion.
- SOUCHON M. (1990), « Les programmeurs et leurs représentations du public », *Réseaux*, n° 39, p. 93-108.
- STOCK B. (1983), *The Implications of Literacy. Written Language and Models of Interpretation in the Eleventh and Twelfth Centuries*, Princeton University Press.
- STRAUSS A. (1992), *Miroirs et masques. Une introduction à l'interactionnisme*, Métailié.
- STANDING G. (2014), *The Precariat: The New Dangerous Class*, Bloomsbury Academic.
- STEEDMAN I. (1977), *Marx after Sraffa*, New Left Books.
- STRAWSON G. (2004) « Against Narrativity », *Ratio (new series)*, XVII, 4, p.428-452.
- SUAUD C. (1978), *La Vocation. Conversion et reconversion des prêtres ruraux*, Les éditions de Minuit.
- SUBRAHMANYAM S. (2018-2019), *Récits autobiographiques et ego-documents à l'époque moderne*, Cours au Collège de France.
- TAYLOR T.L. (2018), *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton University Press.
- TER MINASSIAN & BOUTET M. (2015), « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace, populations, sociétés*, 1-2.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. & BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu*, 8.
- TESTART A. (2007), *Critique du don. Etudes sur la circulation non marchande*, Syllepse.

- THOMAS D'AQUIN (St.) (1984), *Somme Théologique. Tome 1*, Cerf.
- TOSCANO A. (2008), « The Culture of Abstraction », *Theory, culture and society*, 25/4, 2008, p. 57-75.
- TREMEL L. (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Presses Universitaires de France.
- TREMEL L. & FORTIN T. (2009), *Mythologie des jeux vidéo*, Le Cavalier Bleu.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte.
- TRUC G. « Une désillusion narrative ? De Bourdieu à Ricœur en sociologie », *Tracés*, 8, p.47-67.
- TURKLE S. (2015), *Seuls ensemble. De plus en plus de technologie de moins en moins de relations humaines*, Editions L'échappée.
- VANSYNGEL S. (2021) « Rendre visible. Acteurs et enjeux du streaming dans l'esport amateur », *Communication à la Journée d'études Créateur.ices de contenu sur internet*, LabEX ICCA, Maison de la recherche.
- VASUDEVAN K. & CHAN N.K. (2022), « Gamification and work games: Examining consent and resistance among Uber drivers », *New Media & Society*, 24(4), p.866-886.
- VATIN F. (2013), *Évaluer et valoriser. Une sociologie économique de la mesure*, Presses Universitaires du Midi.
- VAYRE E. (2019), « Les incidences du télétravail sur le travailleur dans les domaines professionnel, familial et social », *Le travail humain*, 1, vol.82, p.1-39.
- VELLUT N., MARTIN C., FIGUEIREDO C. & FANSTEN M. (2021), *Hikikomori. Une expérience de confinement*, Presses de l'EHESP.
- VERCELLONE C. (2019), « Cybercommunisme et capitalisme cognitif. Sur quelques textes tardifs d'André Gorz », *Variations*, 22.
- VIVANT E. (2016), « Devenir auto-entrepreneur, un travail de conversion ? Le cas des jeunes diplômés en école d'urbanisme », *Socio-économie du travail*, 2016(1), p.61-93.
- VOIROL O. (2005), « Les luttes pour la visibilité. Esquisse d'une problématique », *Réseaux*, vol.1-2, n°129-130, p.89-121.
- VRIES (de) Jean (1974), *The Dutch Rural Economy in the Golden Age, 1500-1700*, Yale University Press.
- WAGNER A.C. & FREYSSINET-DOMINJON J. (2004), *L'alcool en fête. Manières de boires de la nouvelles jeunesse étudiante*, L'Harmattan.
- WARCK M. (2019), *Théorie du gamer*, Les prairies ordinaires.
- WEBER F. (2007), « Vers une ethnographie des prestations sans marché », préface à Mauss M. *Essai sur le don*, Presses Universitaires de France.
- WEBER F. (2009), *Le travail à côté. Une ethnographie des perceptions*, Editions de l'EHESS.

- WEBER F. (2013), *Penser la parenté aujourd'hui. La force du quotidien*, Editions Rue d'Ulm.
- WENGER E. (1998), *Communities of Practice, Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press.
- WILLIAMSON O.E. (1975), *Markets and Hierarchies : Analysis and Antitrust Implication*, Free Press.
- WITTGENSTEIN L. (1961), *Tractatus logico-philosophicus*, Gallimard.
- WHITE H. (2011), *Identité et contrôle. Une théorie de l'émergence des formations sociales*, Editions de l'EHESS.
- WILLIAMS D. (2003), « The Video Game Lightning Rod », *Information Communication & Society*, 6/4, p.523-550.
- WOHL H. (2019), « Creative Visions: Presenting Aesthetic Trajectories in Artistic Careers ». *Poetics* 76.
- WOODCOCK. J. & JOHNSON M. R. (2019), « The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv », *Television and New Media* [online], May 2019.
- WOODCOCK. J. & JOHNSON M. R. (2017), « 'It's like the gold rush' : the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv », *Information, Communication & Society*, vol.22, n°3.
- WOUTERS C. (2010), « Comment les processus de civilisation se sont-ils prolongés ? De la 'seconde nature' à la 'troisième nature' », *XXème siècle*, n°106, p.161-175.
- ZABBAN V. (2012), « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 3-4, n°173-174, p. 137-176
- ZABBAN V. (2015), « Tricoter sur Internet : le recadrage social et technique d'un loisir ordinaire », *Tracés*, 28, p.25-44.
- ZELIZER V. (1994), *The social meaning of money. Pin money, paychecks, poor relief and other currencies*, Basic Books.
- ZELIZER V. (2007), *The Purchase of Intimacy*, Princeton University Press
- ZELIZER V. (2011), *Economic Lives. How Culture Shapes the Economy*, Princeton University Press.
- ZUBOFF S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism : The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs.

ANNEXES

Annexe I : Streamers de l'enquête COVIDEO

Nom de chaîne	MarexLol	Nat_Ali	Zulzorander	Dye_Live	KrokFR
Visuel de chaîne					
Nb de followers sur Twitch	81k	25k	28k	50k	7k
Ancienneté de la chaîne	4 ans	8 ans	7 ans	8 ans	5 ans
Genre	Homme	Femme	Femme	Homme	Homme
Jeu(x) joué(s) habituellement (si diversité, les 3 principaux sont indiqués)	<u>Spécialisation :</u> League of Legends	<u>Diversité :</u> League of Legend / Among Us / World of Warcraft	<u>Diversité :</u> Call of Duty : Warzone / Geoguessr / Garlic Phone	<u>Spécialisation:</u> League of Legends	<u>Spécialisation :</u> Commentaire eSport / League of Legends
Nombre de réponses au questionnaire	551	365	335	288	107
Taux de réponses dans la base	15,9%	10,5%	9,7%	8,3%	3,1%

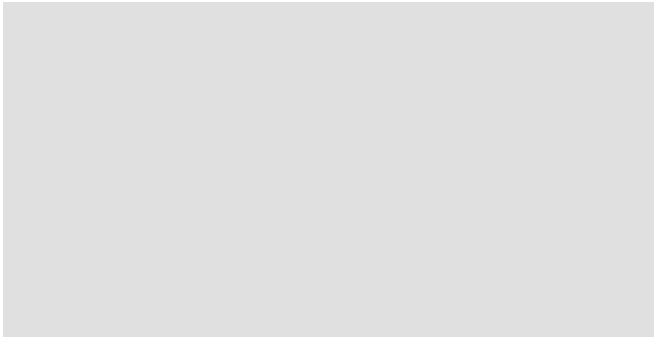
Nom de chaîne	Melchior	VitaPvPey	Magicknup	Modiie	Desastre_Show
Visuel de chaîne					
Nb de followers sur Twitch	38K	102k	80k	30k	31k
Ancienneté de la chaîne	6 ans	7 ans	7 ans	8 ans	6 ans
Genre	Homme	Homme	Homme	Femme	Homme
Jeu(x) joué(s) habituellement (si diversité, les 3 principaux sont indiqués)	<u>Spécialisation :</u> Fortnite	<u>Spécialisation :</u> Jeux d'argents / Fortnite	<u>Spécialisation :</u> Minecraft / Fortnite	<u>Diversité :</u> Fallout / Horizon / Animal Crossing	<u>Spécialisation :</u> THESO

Nombre de réponses au questionnaire	74	45	30	681	302
Taux de réponses dans la base	2,1%	1,3%	0,9%	19,7%	8,7%

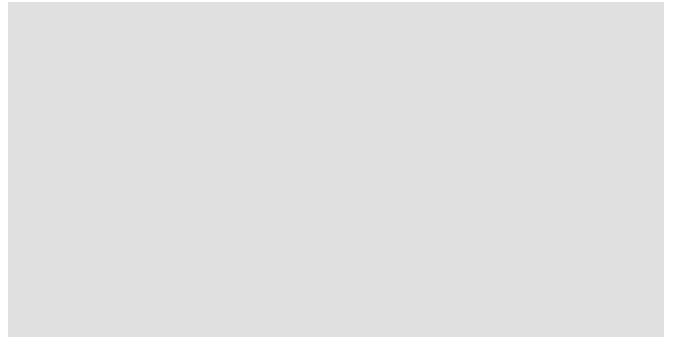
Nom de chaîne	BinoLeDino	Crawling	Chatdesbois	MrChonks	
Visuel de chaîne					
Nb de followers sur Twitch	10k	16k	10k	4k	
Ancienneté de la chaîne	6 ans	9 ans	5 ans	8 ans	
Genre	Femme	Homme	Femme	Homme	
Jeu(x) joué(s) habituellement (si diversité, les 3 principaux sont indiqués)	<u>Spécialisation</u> : Stardew Valley	<u>Diversité (RPG)</u> : The Binding of Isaac / TableTop RPG / Darkest Dungeon	<u>Diversité</u> : League of Legends / Dofus / Zelda breath of the wild	<u>Diversité</u> : Fallout 76 / Phasmophobia / Batman : Akham Knight	
Nombre de réponses au questionnaire	100	184	39	41	312
Taux de réponses dans la base	2,9%	5,3%	1,1%	1,2%	9%

Annexe 2 : Captures d'écrans de jeux cités dans la thèse, illustrant leur *gameplay*

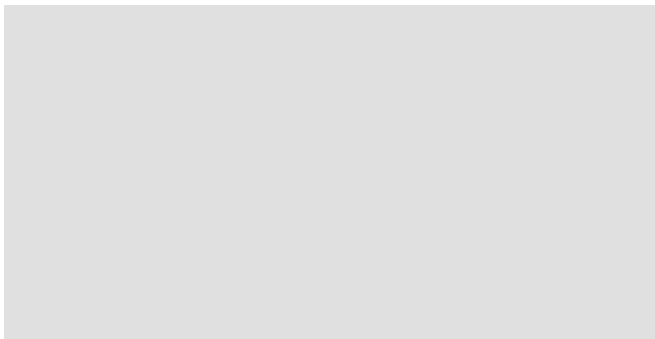
Call of duty (*Activision*)



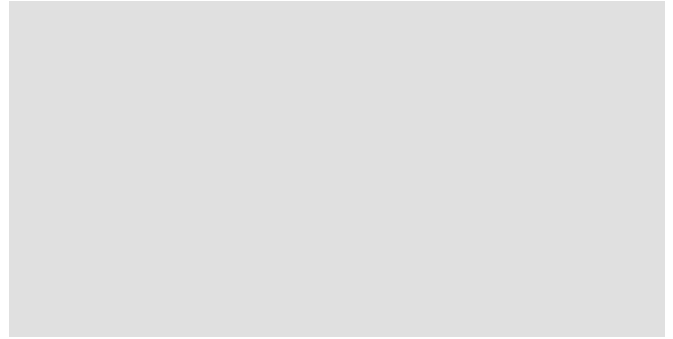
FIFA (*Electronic Arts*)



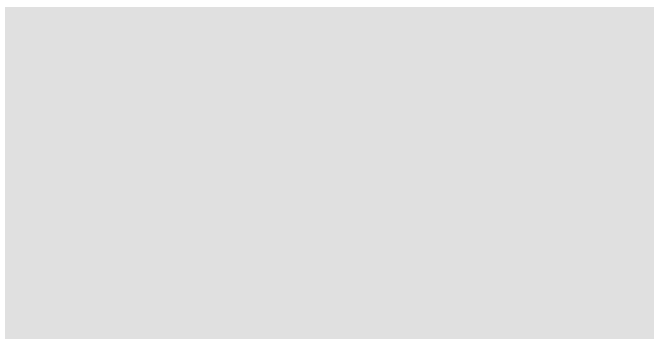
GeoGuessr (*geoguessr.com*)



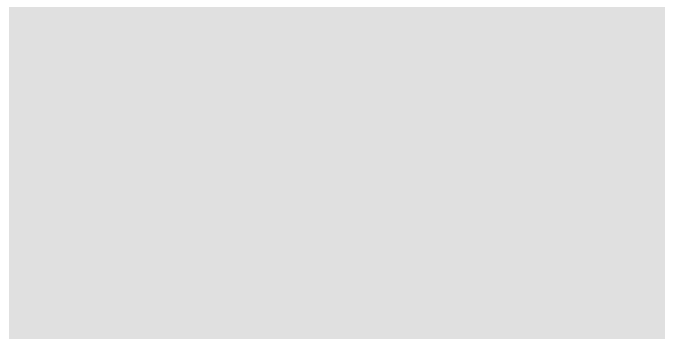
Fortnite (*Epic Games*)



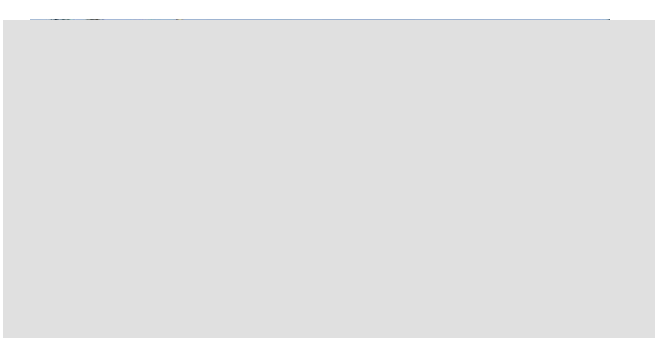
Mario Kart (*Nintendo*)



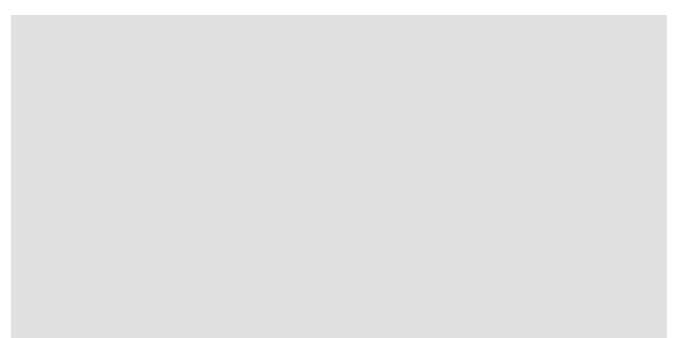
God of War (*Sony*)



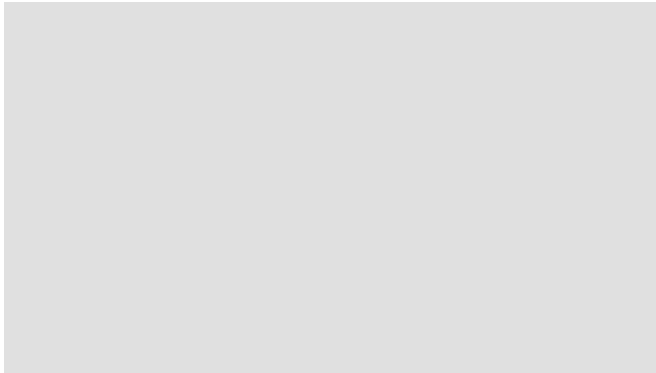
GTA V (*Rockstar*)



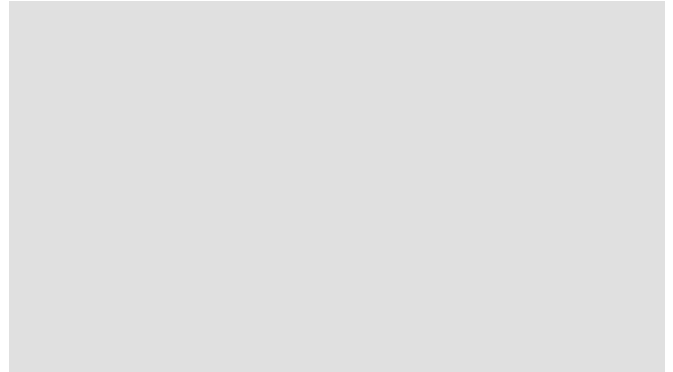
Bioschock (*2K Games*)



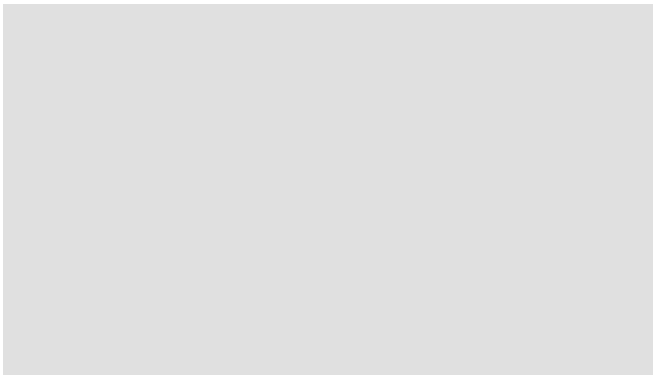
World of Warcraft (*Blizzard*)



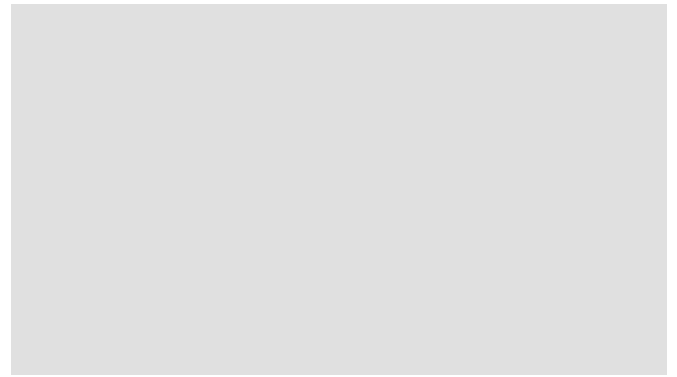
Les Sims (*Electronic Arts*)



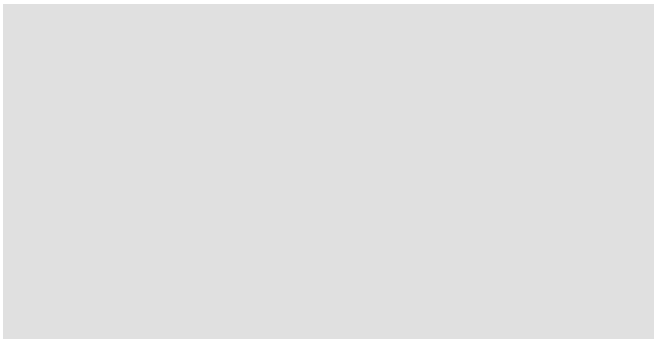
Age of Empire (*XboxGameStudio*)



Among us (*InnerSloth*)



League of Legends (*Riot Games*)



Annexe 3 : Statistiques de l'ACM du chapitre 9

Indice d'homogénéité des axes :

Axes	Valeur
F1	0,339
F2	0,346
F3	0,332
F4	0,298
F5	0,307

Inertie
totale : 1,333

Contribution des variables actives :

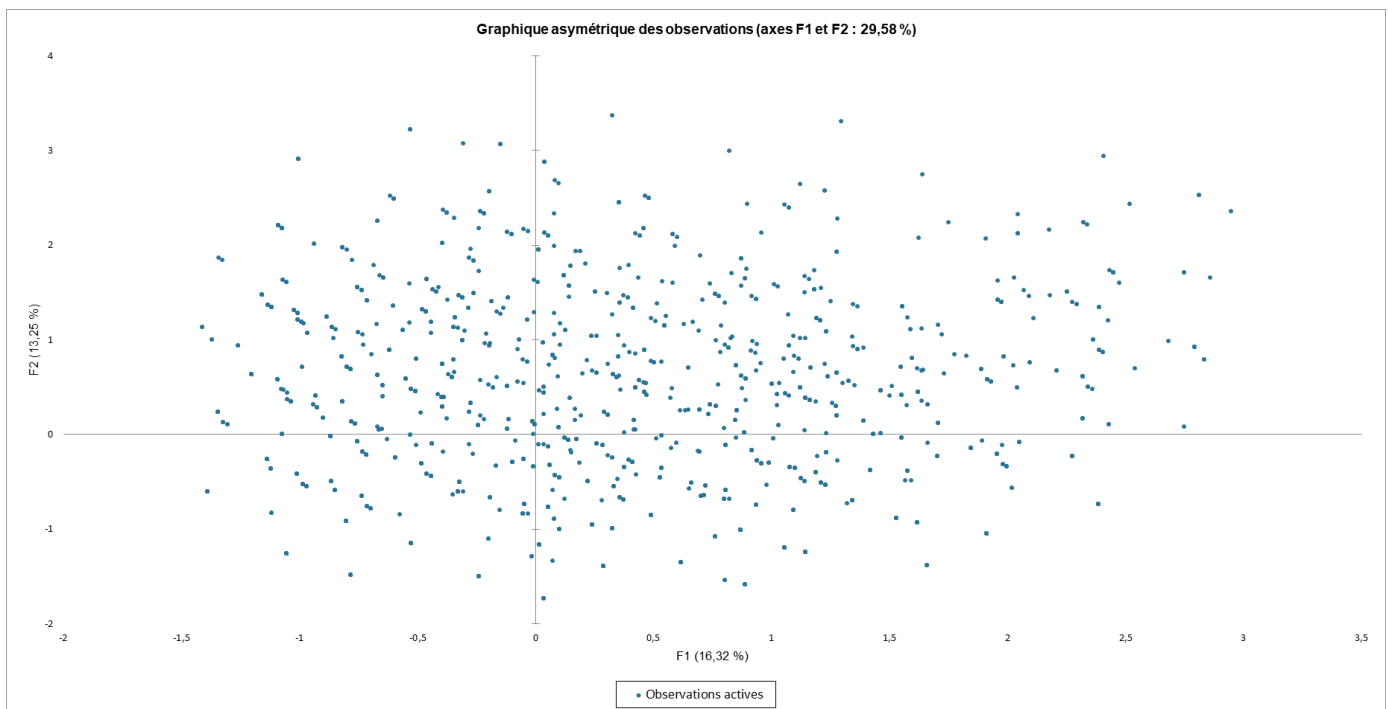
Variables	Axe 1	Axe 2
NBVIEW-Bcp de monde	1,697	1,978
NBVIEW-Neutre	0,175	0,002
NBVIEW-Peu de monde	4,845	1,916
COMUDISC-NA	5,925	0,436
COMUDISC-Non ou un peu	0,102	1,156
COMUDISC-Oui, régulièrement	19,082	0,027
JVTWI_PRES-0	0,127	18,926
JVTWI_PRES-1	0,071	10,556
JVTWI_UNI-0	0,012	1,135
JVTWI_UNI-1	0,087	8,047
JVTWI_AUT-0	0,049	2,677
JVTWI_AUT-1	0,187	10,253
MULTI_IRL-0	0,058	16,270
MULTI_IRL-1	0,023	6,325
SOTWICOMPOLOUPBS-0	9,083	0,231
SOTWICOMPOLOUPBS-1	21,079	0,536
SOTWICOMJVBINAIRE-0	11,273	0,829
SOTWICOMJVBINAIRE-1	19,166	1,409
IRLTWI_IRL-0	3,020	5,494
IRLTWI_IRL-1	0,187	5,301
IRLTWI_IRL-NA	3,755	6,496

Valeurs test des variables :

Variables	Axe 1	Axe 2
NBVIEW-Bcp de monde	-10,983	-10,686
NBVIEW-Neutre	-6,915	-0,685
NBVIEW-Peu de monde	18,807	10,656
COMUDISC-NA	-29,832	7,294
COMUDISC-Non ou un peu	2,988	-9,082
COMUDISC-Oui, régulièrement	37,759	1,281
JVTWI_PRES-0	-3,545	39,034
JVTWI_PRES-1	3,545	-39,034
JVTWI_UNI-0	-2,516	-21,785
JVTWI_UNI-1	2,516	21,785

JVTWI_AUT-0	-3,876	-25,850
JVTWI_AUT-1	3,876	25,850
MULTI_IRL-0	2,263	34,172
MULTI_IRL-1	-2,263	-34,172
SOTWICOMPOLOUPBS-0	-43,820	-6,297
SOTWICOMPOLOUPBS-1	43,820	6,297
SOTWICOMJVBINAIRE-0	-44,020	10,756
SOTWICOMJVBINAIRE-1	44,020	-10,756
IRLTWI_IRL-0	14,587	17,728
IRLTWI_IRL-1	6,176	-29,651
IRLTWI_IRL-NA	-17,450	20,681
AGE-18-21 ans	-3,179	-10,744
AGE-22-25 ans	-1,792	-2,974
AGE-26-30 ans	3,102	6,407
AGE-31-35 ans	3,417	7,285
AGE-Moins de 18 ans	-2,153	-8,963
AGE-Plus de 35 ans	0,932	10,632
FOY-Chez vos parents	-3,588	-10,247
FOY-En colocation	0,326	0,332
FOY-En couple	1,009	4,461
FOY-Seul.e	2,612	6,459
ENFANTS-Enfants	-0,777	5,152
ENFANTS-Pas d'enfants	0,777	-5,152
STATUT d'ACTIVITE-Actif en emploi	1,574	10,320
STATUT d'ACTIVITE-Chômeur	4,247	3,513
STATUT d'ACTIVITE-Elève ou étudiant	-5,560	-14,169
STATUT d'ACTIVITE-Inactif	2,378	3,293

Nb : les valeurs en gras sont significatives au seuil de $\alpha=1\%$



Annexe 4 : Retranscription d'un stream de la streameuse *Trivia*

* A des fins d'illustration, je donne un titre aux différentes séquences du récit streamé. Notons cependant que je me surajoute ainsi artificiellement en tant que narrateur du le récit streamé : la seule manière de restituer parfaitement ce que le stream raconte serait, par définition, de reproduire la vidéo du stream et non de la commenter textuellement.

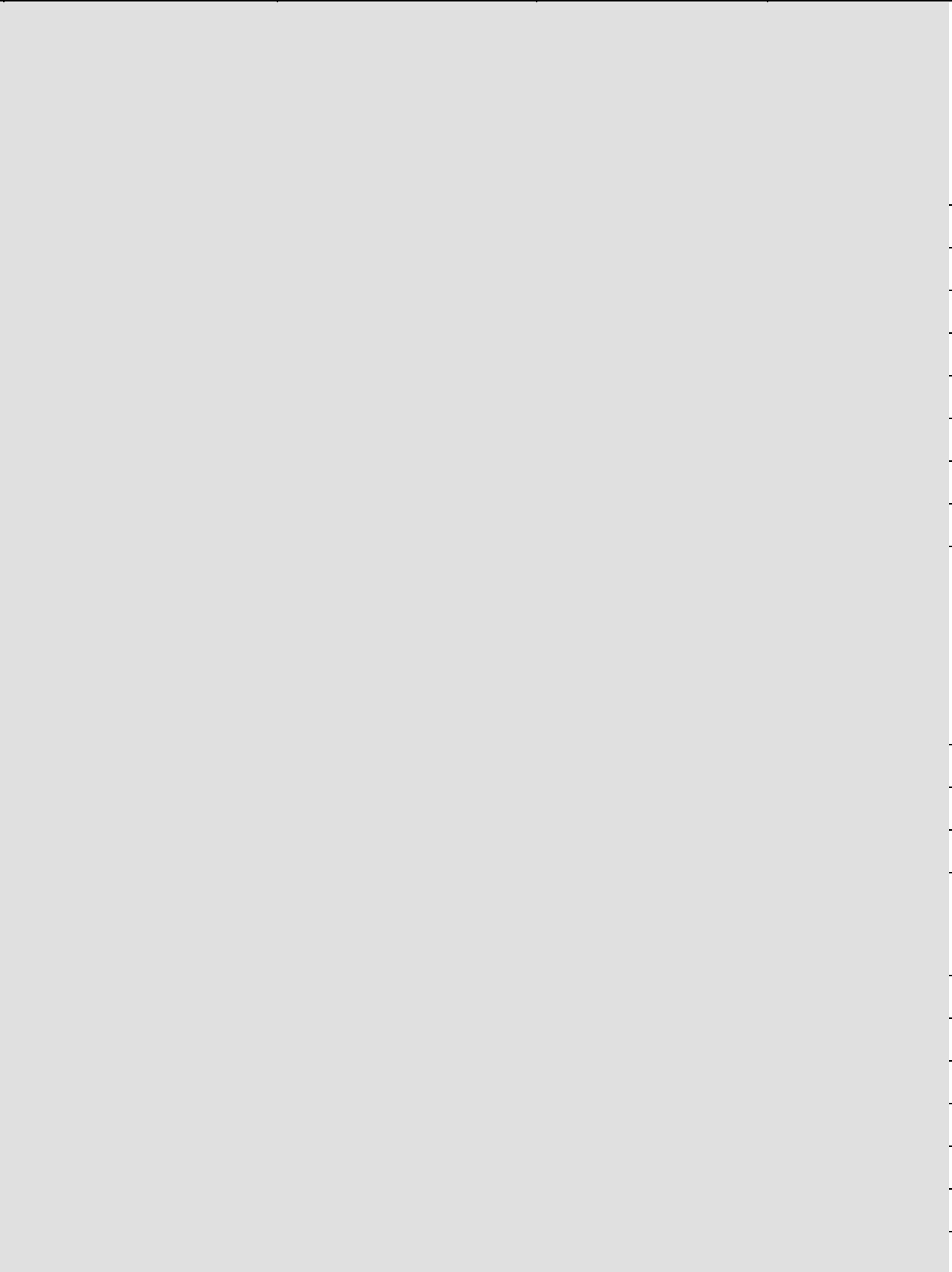
Tous les niveaux diégétiques se déployant de concert dans le présent de la narration streamée, j'essaye cependant par ces titres de retranscrire le sens global de la séquence, notamment par le biais d'adjectifs renvoyant à la narration du chat et du retour caméra. Par ceux-ci, il s'agit de ne pas donner l'idée que le récit streamé serait réductible au seul récit formé des actions de jeu streamées. Il en va de même pour un terme d'action comme « l'exploration », qui pourrait ne renvoyer qu'aux actions du personnage du récit du jeu (du nom d'Aloy en l'occurrence) mais qui, mis à côté du mot « découverte » renvoie également aux actions vidéoludique de la streameuse incarnant Aloy (rien n'indiquant dans les signes du jeu que Aloy vient ici pour la première fois, contrairement à la streameuse s'exclamant « ha mais c'est ça là !? »[00 :08]).

Prenons un autre exemple. Si l'évènement de la mort du cheval-robot ne concerne en elle-même que l'histoire déployée par le jeu, le fait de son « attestation » (qui plus est « attristée ») renvoie à la diégèse issue des actes narratifs de la streameuse et du chat, et non du personnage d'Aloy. Il en va de même pour le qualificatif « compagnon » désignant l'attachement pour ce cheval qui n'est pas exprimé par Aloy, mais par la streameuse et son public. Le titre complet de la séquence est ainsi « Attestation attristée des conséquences de la perturbation (mort du cheval-robot compagnon) ».

	Niveau Diégétique V	Niveau Diégétique IV		Niveau Diégétique III	
	Captures d'écran de la « Séquence des actions de jeu »	Captures d'écran de la « Séquences des actions/réactions corporelles »	« Séquences des énoncés oraux »	« Séquence des commentaires et des dons/dubs des viewers actifs »	Titre* de la séquence
00:00					
00:01					

Exploration et découverte des lieux (avec son cheval-robot compagnon)

00:02
00:03
00:04
00:05
00:06
00:07
00:08
00:09
00:10
00:11
00:12
00:13
00:14
00:15
00:16
00:17
00:18
00:19
00:20

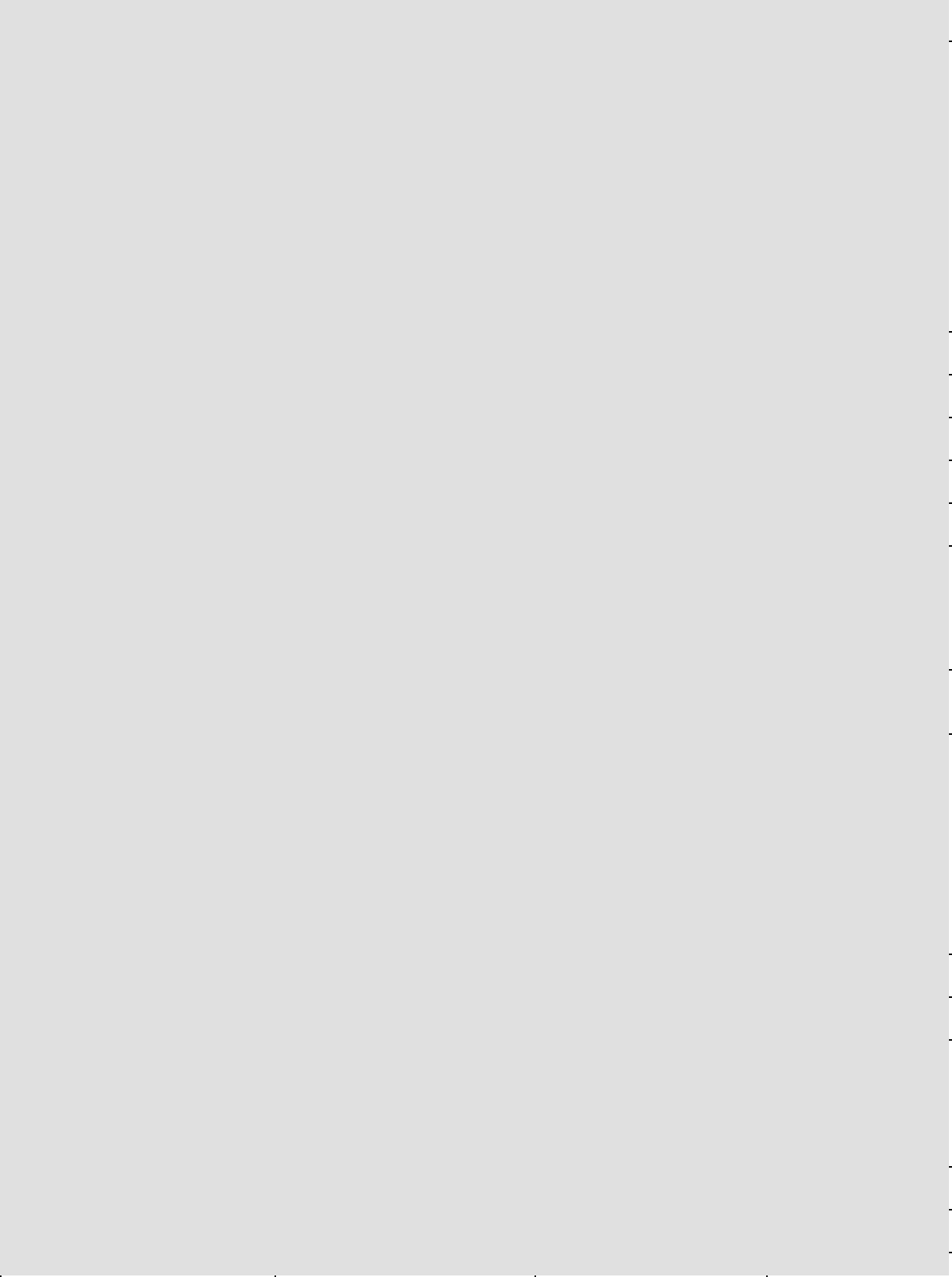
00:21		
00:22		
00:23		
00:24		
00:25		
00:26		
00:27		
00:28		
00:29		
00:30		
00:31		
00:32		
00:33		
00:34		
00:35		
00:36		
00:37		
00:38		
00:39		
00:40		
00:41		
		Tentative concentrée d'infiltration

00:42	
00:43	
00:44	
00:45	
00:46	
00:47	
00:48	
00:49	
00:50	
00:51	
00:52	
00:53	
00:54	
00:55	
00:56	
00:57	
00:58	
00:59	
01:00	
01:01	
01:02	
01:03	
01:04	
01:05	
01:06	

01:07					
01:08					
01:09					
01:10					
01:11					
01:12					
01:13					
01:14					
01:15					
01:16					
01:17					
01:18					
01:19					
01:20					
01:21					
01:22					
01:23					
01:24					
01:25					
01:26					
01:27					
01:28					

Perturbation et surprise

01:29		
01:30		
01:31		
01:32		
01:33		
01:34		
01:35		
01:36		
01:37		
01:38		
01:39		
01:40		
01:41		
01:42		
01:43		
		Motivation et réponse compétente à la péripiétie

01:44			
01:45			
01:46			
01:47			
01:48			
01:49			
01:50			
01:51			
01:52			
01:53			
01:54			
01:55			
01:56			
01:57			
01:58			
01:59			

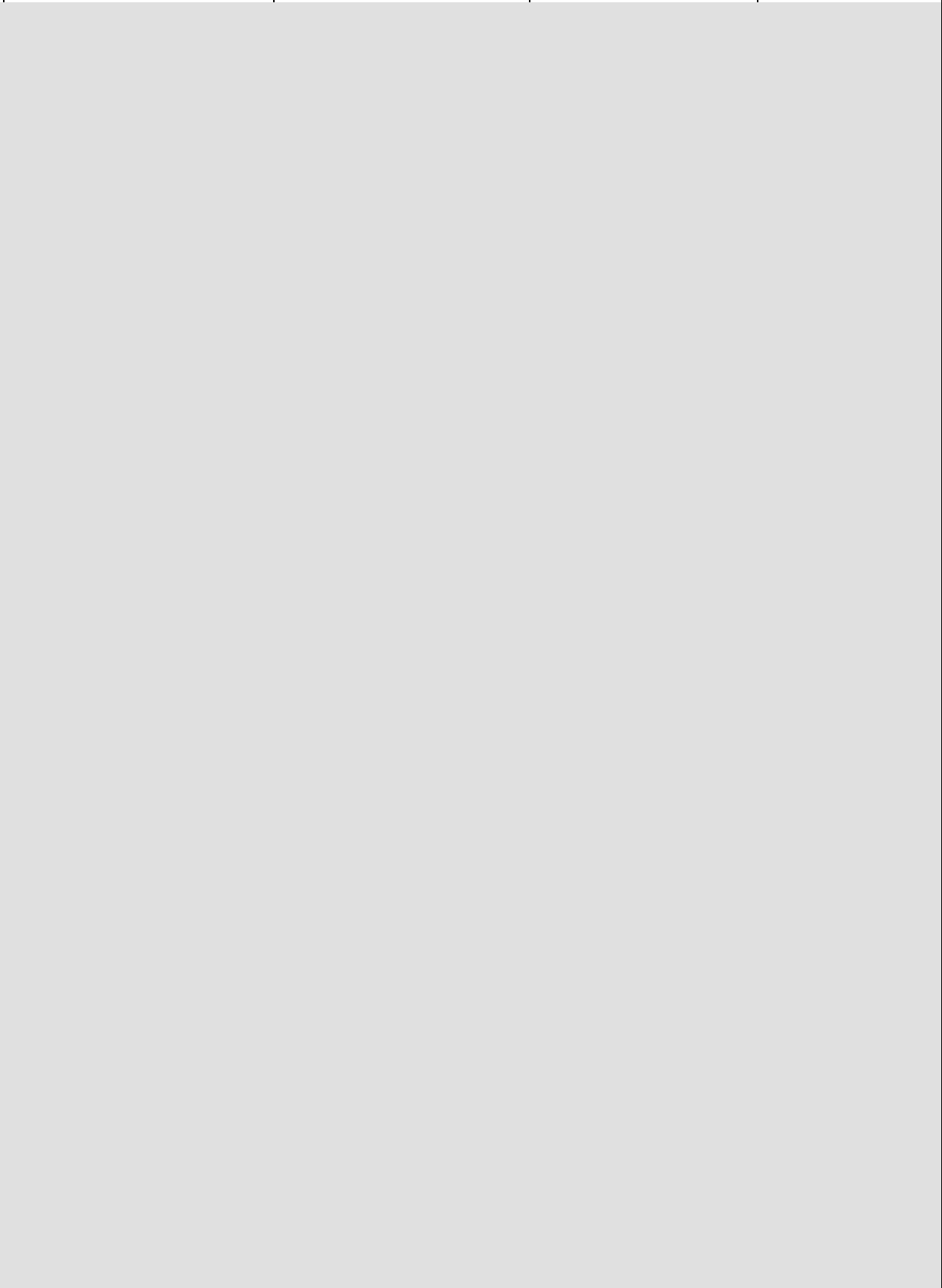
Attestation attestée des conséquences de la péripiétie
(mort du cheval-robot compaignon)

02:00	
02:01	
02:02	
02:03	
02:04	
02:05	
02:06	
02:07	
02:08	
02:09	
02:10	
02:11	
02:12	
02:13	
02:14	
02:15	
02:16	

Résolution et retour réflexif sur la périπέtie

02:17	
02:18	
02:19	
02:20	
02:21	
02:22	
02:23	
02:24	
02:25	
02:26	
02:27	
02:28	
02:29	
02:30	
02:31	
02:32	

02:33	
02:34	
02:35	
02:36	
02:37	
02:38	
02:39	
02:40	
02:41	
02:42	
02:43	
02:44	
02:45	
02:46	
02:47	
02:48	
02:49	

02:50		
02:51		
02:52		
02:53		
02:54		
02:55		
02:56		
02:57		
02:58		
02:59		
03:00		
03:01		
03:02		
03:03		
03:04		
03:05		
03:06		

Atteinte de l'objectif et anticipation curieuse de la suite

03:07
03:08
03:09
03:10
03:11
03:12
03:13
03:14
03:15
03:16
03:17
03:18
03:19
03:20
03:21
03:22
03:23

03:24

03:25

03:26

03:27

03:28

03:29

03:30