



Volume 9, Numéro 1

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire?

Septembre 2023

102-119

**Affronter le confinement grâce à la modalisation des défilés de
RuPaul's Drag Race dans *Animal Crossing: New Horizons***

Elise Choquet

Université Paul-Valéry Montpellier 3 et Université Laval

Résumé : Le succès instantané que connut *Animal Crossing: New Horizons* au début de la pandémie, en mars 2020, incita plusieurs chercheur·se·s à se demander dans quelle mesure ce jeu servit, pour certain·e·s joueur·se·s, de remède aux désagréments causés par la pandémie, grâce à son environnement et son avatar modulables favorisant notamment la liberté de création, les interactions sociales et l'expression identitaire. Cet article illustre ces diverses fonctions positives jouées par *AC:NH* durant la pandémie et les paramètres du jeu qui les rendent possibles à partir d'une étude de cas, soit celle de l'organisation, par un joueur nommé Jou, d'un défilé en hommage à l'émission *RuPaul's Drag Race* sur son île durant le confinement. Cette étude de cas s'appuie sur l'analyse de son récit phénoménologique et l'analyse du matériel produit durant l'évènement à la lumière de la théorie des cadres de Goffman et des théories sur la performance de Goffman et Butler.

Abstract in English at the end of the text

Mots-clés : jeu vidéo, pandémie, confinement, *Animal Crossing: New Horizons*, modalisation, création, interactions sociales, expression identitaire

Introduction

À sa sortie, le 20 mars 2020, le jeu *Animal Crossing: New Horizons* (*AC:NH*) connut un succès commercial instantané permettant à la firme japonaise Nintendo d'obtenir un excellent bilan

trimestriel.¹ Il faut dire que sa sortie coïncida avec la situation de confinement liée à la pandémie de COVID-19. Au moment où les rassemblements étaient interdits et que la plupart des activités sociales et culturelles étaient annulées, les joueur·se·s d'*AC:NH* pouvaient poursuivre différents objectifs en fonction de leurs intérêts personnels, tels que la collecte d'objets, la décoration de leur île, la rencontre de différents personnages non jouables, etc. La liberté fournie par le jeu rendit d'ailleurs possibles plusieurs usages originaux d'*AC:NH* durant le confinement, notamment l'usage politique qu'en firent les manifestants hongkongais pour poursuivre leur mouvement de protestation en ligne² ou encore, les visites guidées du musée du jeu organisées par le Muséum des Sciences Naturelles d'Angers durant sa fermeture.³ Un autre attrait du jeu, sur lequel Nintendo axa une partie de sa publicité, est son aspect social : les joueur·se·s peuvent se rendre visite pour passer du temps ensemble, faire des échanges et clavarder.

Le succès du jeu durant le confinement et les multiples usages auxquels il donna lieu incitèrent différent·e·s chercheur·se·s à s'intéresser au rôle qu'il joua, durant la pandémie, par rapport à l'apaisement des sentiments d'anxiété et d'isolation (Lewis *et al.*, 2021), au maintien du bien-être (Barr et Copeland-Stewart, 2021) et à la gestion du stress (Pearce *et al.*, 2021). L'article d'Homo Ludens (2023), figurant dans ce numéro, aborde ces diverses fonctions, en plus de s'intéresser à l'usage du jeu pour exprimer son identité dans un contexte où les occasions de sortir de la maison se faisaient rares. Celui de Laureline Chiapello (2023), figurant également dans ce numéro, traite pour sa part des possibilités de création qu'offre *AC:NH* comme remède à la langueur durant le confinement.

Dans notre article, nous illustrerons plusieurs de ces fonctions par le biais d'une étude de cas, soit l'organisation, par un joueur que nous surnomons Jou, d'un défilé dans *AC:NH* en hommage à l'émission de télévision *RuPaul's Drag Race*. Dans cette téléréalité américaine, des drag queens s'affrontent durant diverses épreuves, dont des défilés mettant en valeur les tenues qu'elles ont elles-mêmes confectionnées. La théorie des cadres de Goffman nous permettra d'envisager

¹ Voir https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2021/210201_3e.pdf (dernière consultation, 15 juillet 2023)

² Voir https://www.wedemain.fr/partager/animal-crossing-nouveau-foyer-mignon-de-la-contestation_a4675-html/ (dernière consultation, 15 juillet 2023)

³ Voir https://www.youtube.com/watch?v=k9Sr2EpoYgs&feature=emb_logo (dernière consultation, 15 juillet 2023)

l'évènement organisé par Jou comme une modalisation des défilés de *RPDR* et nous aidera à mieux comprendre la créativité et la socialisation auxquelles il a donné lieu, alors que les théories sur la performance de Goffman et de Butler nous permettront de mieux saisir le rôle que joua le défilé dans l'expression identitaire des participant·e·s.

Méthodologie

Le présent article se fonde sur une étude de cas, soit une méthode de recherche se caractérisant par la collecte et l'analyse de divers matériaux à propos d'un individu, d'un évènement ou d'un système social, pour acquérir une compréhension fine du phénomène étudié (Barlatier, 2018).

L'une des techniques de collecte de données retenues pour réaliser notre étude de cas est le « récit phénoménologique », qui permet d'appréhender un évènement à partir du point de vue de l'individu l'ayant expérimenté. Comme l'expliquent Ntebutse et Croyere, le but de ce type d'analyse fine est de « comprendre et de transcrire des expériences vécues dans des connaissances explicites » (2016, p. 29). Adopter une telle démarche implique de dépasser la simple description d'un évènement pour comprendre le sens que l'individu impliqué lui donne. Ainsi, il semble pertinent d'employer cette méthode pour comprendre quelles fonctions remplit, pour Jou, l'organisation d'un défilé en hommage à *RPDR* dans *AC:NH* durant le confinement.

Pour ce faire, nous avons réalisé deux entretiens avec lui sur Discord. Plus à l'aise à l'écrit, Jou préféra que nous échangions par l'entremise de cette plateforme. Durant un premier entretien, nous l'avons interrogé sur : le nombre d'heures qu'il passa dans *AC:NH* ; les raisons pour lesquelles il fit l'acquisition du jeu ; son expérience avec les anciens opus ; ses modes de communication avec les autres joueur·se·s (prise de contact, utilisation du serveur Discord, utilisation de WhatsApp) ; sa routine dans *AC:NH* ; ses motivations à jouer au jeu durant la période de confinement ; de même que l'organisation du défilé. Dans un second entretien, nous avons cherché à comprendre davantage ses motivations à organiser le défilé. Nous l'avons interrogé sur : son rapport avec *RPDR*, son intérêt pour les drag queens en dehors de *RPDR* et les détails de l'évènement.

En plus du récit phénoménologique fourni par Jou, nous avons basé notre étude de cas sur des captures d'écran de l'évènement publiées sur un serveur Discord, de même que sur une courte vidéo du défilé réalisée par Jou, publiée sur son compte Twitter et partagée sur la page Facebook d'un groupe d'amateur·rice·s de la série de jeux *Animal Crossing*. Ces publications sur les réseaux sociaux nous ont permis d'analyser les réactions que l'évènement a suscitées chez les internautes.

Afin de faciliter la compréhension de l'évènement, en voici une chronologie succincte. Jou vécut le confinement en France de la mi-mars à la mi-mai 2020 et eut l'idée d'organiser un évènement en hommage à *RPDR* au mois d'avril 2020. L'annonce de la tenue de l'évènement se fit lors d'une visite de son groupe d'ami·e·s sur son île. Aux réactions enthousiastes de ces derniers succéda le choix d'un thème : celui du défilé. Les participant·e·s eurent une semaine de préparation pour choisir ou confectionner leur tenue. Le jour de l'évènement, il·elle·s reçurent un « Dodo Code » leur permettant d'aller sur l'île de Jou. Il·elle·s se réunirent à la fois sur Discord et dans le jeu pour participer au défilé, en prenant soin de respecter les différents moments clés de l'émission *RPDR*. À la suite de l'évènement, Jou réalisa un montage vidéo à partir de l'enregistrement effectué durant le défilé et le publia sur les réseaux sociaux le 22 avril 2020.

Modalisation de *RPDR*

Durant la pandémie, plusieurs joueur·se·s recréèrent, dans *AC:NH*, des activités sociales devenues inaccessibles, comme manger au restaurant, prendre un verre dans un bar, fêter un anniversaire en famille, etc. (Homo Ludens, 2023). Dans le cas de l'évènement qui nous intéresse, c'est plutôt une activité culturelle propre à une télé réalité qui fut reproduite. La théorie des cadres de Goffman aide à comprendre que l'évènement organisé par Jou dans *AC:NH* est une modalisation des défilés de drag queens organisés dans *RPDR*.

Dans sa théorie des cadres, Goffman s'intéresse à la manière dont les interactant·e·s ont conscience des différents « cadres de l'expérience », c'est-à-dire des « principes d'organisation qui structurent les évènements » et qui permettent d'attribuer un sens à leurs différents aspects (1991, p. 19 et 30). Alors que les « cadres naturels » renvoient aux lois de la nature, comme la pesanteur, les « cadres sociaux » regroupent les normes et les valeurs à partir desquelles les évènements et actions font

l'objet d'une évaluation et que les participant·e·s à une activité doivent connaître. Chaque jeu vidéo comporte un cadre social incluant les règles établies par les développeur·se·s du jeu, de même que les règles établies au sein des regroupements de joueur·se·s, qu'il s'agisse de guildes ou de groupes moins formels. Il en va de même pour le concours dans *RPDG* ; alors que les drag queens ont le rôle de défilé sur scène dans des tenues spectaculaires, les juges ont le mandat de les observer et d'évaluer leur performance.

Selon la théorie de Goffman, les cadres sociaux peuvent être primaires ou transformés par fabrication ou par modalisation. Contrairement à la fabrication, reposant sur la tromperie, la duperie ou la manipulation (1991, p. 94), la modalisation correspond à une transformation du cadre primaire dont tou·te·s les interactant·e·s ont conscience (1991, p. 52). Le cadre primaire sert alors de modèle dont les codes sont répétés dans un contexte différent. Parmi les exemples de modalisations fournis par Goffman figure celle du « faire semblant », qui consiste à imiter, caricaturer ou répéter les activités du quotidien ou du monde du spectacle. Dans le cas du défilé, Jou opère une modalisation de type « faire semblant », dans la mesure où l'évènement est calqué sur le modèle de la télé-réalité américaine *RPDR*, en reproduisant ses codes et ses règles.

En effet, l'évènement organisé par Jou reproduisait toutes les phases des défilés de *RPDR*, de l'annonce du thème aux discussions dans le salon, en passant par la préparation des drag queens en coulisses et leur performance devant un jury avec mise en scène.⁴ Durant chacune de ces phases, les participant·e·s s'efforçaient de respecter des normes propres à chaque espace et à chaque rôle. Contrairement à ce qui est le cas dans l'émission, les participant·e·s passaient toutefois du rôle de drag queen au rôle de juge ou vice versa. L'incarnation d'un des deux rôles était reconnaissable par l'espace occupé par l'avatar : si ce dernier était assis sur l'une des chaises devant la scène, il incarnait le rôle de juge. S'il était dans les coulisses ou sur le podium, il incarnait plutôt le rôle de drag queen (voir figure 1).

⁴ Seule la phase du concours de *Lip Sync*, opposant deux drag queens sélectionnées, n'a pas eu lieu dans *ACNH*.



Figure 1 : Podium sur lequel défilaient les drag queens, derrière lequel se trouvaient les coulisses et devant lequel se trouvaient les juges

Le respect de ces règles et codes, explicites comme implicites, permettait de maintenir l'activité en cours. Lorsque tou·te·s les participant·e·s eurent terminé de défiler, le groupe se réunit dans le coin salon aménagé à droite de la scène avec des canapés, afin de converser, notamment à propos du défilé (voir figure 2).



Figure 2 : Coin salon dans lequel les participant·e·s pouvaient converser après le défilé

Occasion de donner libre cours à sa créativité

La modalisation d'un défilé typique de *RPDR* dans *AC:NH* donna à Jou l'occasion de laisser libre cours à sa créativité dans un contexte pandémique fournissant peu d'occasions d'être créatif·ve. Plusieurs éléments du jeu l'aidèrent à effectuer cette modalisation créative.

L'idée de recréer un défilé à la manière de *RPDR* est venue à Jou lors du visionnage d'un épisode de cette téléréalité. Il se dit que « ce ne serait pas si compliqué de faire ça dans *AC:NH* ». En effet, ce jeu est un « bac à sable » dans lequel le·la joueur·se est libre d'évoluer comme il·elle le souhaite. Contrairement à un jeu de survie dans lequel les choix d'actions peuvent conduire l'avatar à la défaite, les joueur·se·s d'*AC:NH* ont le loisir de s'appropriier l'espace vidéoludique à leur rythme

et de le transformer selon leurs envies. *AC:NH* n'a pas de fin en soi ; chaque joueur·se fixe ses propres objectifs et modèle son île selon sa volonté.

L'aménagement de l'espace dans ce jeu se fait grâce au positionnement d'items variés et grâce à la terraformation de l'île. Ces deux mécaniques permirent à Jou de recréer un environnement qui, bien qu'il ne soit pas une copie fidèle à *RPDR* en raison des affordances limitées du jeu, reprend ses codes visuels, notamment à travers la création de quatre espaces distincts : ceux des juges, des coulisses, du podium et du salon où se déroule l'après-défilé.

Pour évoquer le décor de *RPDR*, Jou dut faire preuve de créativité et réfléchir, en amont, aux items du jeu qu'il souhaitait incorporer, car tous les objets ne sont pas immédiatement accessibles dans *AC:NH*. Seulement quelques items différents sont vendus chaque jour au magasin général. D'autres objets doivent être fabriqués à partir de matériaux à récolter et de plans à obtenir. Certains items peuvent être offerts en cadeau par des ami·e·s, alors que d'autres objets ne sont accessibles que dans le cadre de certains événements. Même s'il est possible de modifier la date de la console pour avoir un accès anticipé ou *a posteriori* à certains objets, cette manipulation est considérée comme une forme de tricherie par Nintendo. L'obtention d'items est donc tributaire du hasard, du temps passé dans le jeu, des connexions sociales et d'une volonté de contourner les règles du jeu.

Obtenir un catalogue suffisamment garni d'objets pour évoquer le décor de *RPDR* fut donc une activité chronophage pour Jou qui lui permit de se désennuyer. Il parcourut d'abord son catalogue pour connaître les possibilités qui s'offraient à lui. Il dut ensuite maîtriser les différents outils pouvant être débloqués au fil du jeu, tel que la terraformation, pour donner une forme satisfaisante à la géographie de l'espace réservé à l'évènement. Cela fut possible grâce aux nombreuses heures qu'il passa dans le jeu et au fait qu'il est atteint d'une « collectionniste aigüe ». Jou avoua d'ailleurs correspondre au profil du joueur « explorateur » (*explorer*) qui, selon la typologie de Bartle, implique « une tendance à la collection et aux réalisations [*achievements*] » (notre trad., 1996).

Plutôt que de reproduire en détail le décor de *RPDR*, Jou choisit de reproduire ses éléments-clés. Il s'agissait, pour lui, de recréer l'ambiance de l'émission en se basant sur des items hautement

symboliques que reconnaîtraient les fans de *RPDR* parmi ses ami·e·s, comme le motif du podium qu'il reproduit en pixel art et nomma « Runway wall » (voir figure 3).



Figure 3 : Motif du podium de *RPDR* et sa reproduction par Jou dans *AC:NH*

Cet élément est emblématique de *RPDR* puisqu'il est demeuré présent au fil des saisons, alors que les dimensions de la scène, les éclairages ou encore la portion réservée aux juges ont changé. Le choix de Jou d'inclure cet élément dans le décor de l'île repose également sur le fait qu'il est relativement facile à reproduire dans le jeu grâce à des outils permettant de créer des motifs en pixel art.

Occasion d'interactions sociales

En plus d'aider Jou à combattre l'ennui pendant le confinement en lui permettant d'exercer sa créativité et en « occu[pant] [s]es journées », la modalisation de *RPDR* dans *AC:NH* lui permet de créer un incitatif pour passer plus de temps dans le jeu avec ses ami·e·s, dont certain·e·s partagent son intérêt envers cette télé-réalité.

En effet, le défilé était avant tout, pour Jou, une occasion de maintenir son lien social avec ses ami·e·s dans un contexte où celui-ci était fortement ébranlé par la crise sanitaire. Le confinement lui fit prendre conscience de l'importance des sorties culturelles et des interactions sociales. Même si, en tant que « geek », Jou n'avait pas l'habitude de sortir fréquemment et même s'il était confiné avec son conjoint, le confinement le lassait et il cherchait activement à maintenir ses liens sociaux ou à en créer de nouveaux. De manière générale, *AC:NH* lui procurait « un sentiment de vacances », d'« insouciance » et de « feel good partagé », notamment grâce à « la découverte de nouvelles personnes/joueurs et la reprise de contact avec d'ancien·ne·s joueur·se·s d'autres plateformes », dont certain·e·s ont participé au défilé.

Dans le cadre du défilé, les participant·e·s, qui se trouvaient chacun·e dans leur espace physique respectif, prenait simultanément l'apéritif. Selon Clarisse (1986, p. 61), l'apéritif a pour fonction de faciliter les interactions sociales. Si, dans sa définition classique, l'apéritif suppose une coprésence physique des individus, le confinement modifia ses critères avec la popularisation des « apéros-Skype » (Lallement, 2020). Dans le cas à l'étude, cette pratique fut combinée à la pratique vidéoludique dans le but de recréer l'ambiance d'un événement social compromis par le confinement. Afin de contourner la limite de huit joueur·se·s pouvant être sur une même île simultanément, le groupe d'une quinzaine de personnes conversait de manière synchrone sur Discord. L'utilisation de cette plateforme permit la communication orale entre les participant·e·s alors que ce n'est pas une possibilité dans le jeu. La mobilisation de cette ressource technologique a donc rendu la socialisation entre Jou et ses ami·e·s plus satisfaisante.

Les interactions sociales auxquelles donna lieu le défilé dépassèrent par ailleurs le cadre de l'événement et le cercle restreint d'ami·e·s de Jou, puisque ce dernier diffusa un court montage vidéo du défilé sur Twitter et sur la page Facebook d'un groupe dédié aux mêmes sur *Animal Crossing* comportant plus de 576 000 abonné·e·s. La vidéo donna en effet lieu à de nombreuses réactions et à plusieurs échanges entre lui et d'autres joueur·se·s sur Facebook. En date du 8 mai 2021, la publication fut partagée plus de 3 600 fois et commentée plus de 3 400 fois. Sans avoir fait une analyse exhaustive de tous ces commentaires, nous avons remarqué qu'il s'en dégage quatre catégories. Dans la première, leur auteur·rice interpelle un·e internaute avec des formulations du genre : « you need to do this », « we need to do this » ou « let's recreate this ». Dans la deuxième, leur auteur·rice demande des précisions sur l'aménagement de l'espace. Il s'agit parfois de questions sur un item qu'il·elle n'a pas encore débloqué dans le jeu, comme la caméra placée par Jou devant la scène ou encore le motif que Jou créa de toute pièce. Jou se faisait d'ailleurs un plaisir de répondre aux questions et inscrit le code de sa création dans l'une de ses réponses. Une troisième catégorie de commentaires regroupe les références à *RPDR* à travers l'utilisation de *gifs* animés ou d'énoncés parodiant l'émission tels que : « Villager. Your challenge performance fell into a pitfall, but your runway look tonight was detailed in every nook and cranny. You are safe. You may join the other villagers ». Dans cet énoncé, l'auteur·rice parodie les propos de l'animateur RuPaul lorsqu'il annonce à un·e drag queen qu'elle n'est pas éliminée et qu'elle

peut rejoindre les autres candidates sauvées. Ces références à *RPDR* sont particulièrement intéressantes, car Jou n'a pas publié sa vidéo sur un groupe dédié à *RPDR*, mais bien sur un groupe dédié à *Animal Crossing*. Pour Jou, un lien social éphémère s'est tissé avec les internautes qui partageaient son intérêt pour *RPDR*. Enfin, une dernière catégorie de commentaires concerne les réactions extrêmement positives des internautes illustrées par des verbes tels que « love » ou des adjectifs tels qu'« excellent », « awesome » ou « amazing », parfois accompagnés de majuscules dans une volonté de marquer l'enthousiasme (voir figure 4).

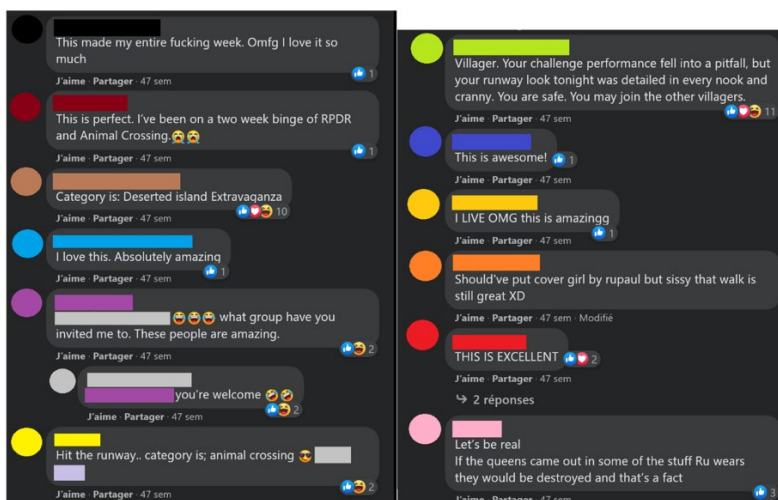


Figure 4 Exemples de réactions à la vidéo de Jou sur Facebook (capture d'écran effectuée le 19 mars 2021)

Les réactions au moyen d'émoticônes se répartissaient, quant à elles, comme suit :

Plus de 7000 👍	71 😱	4 😭
Plus de 4700 😂	14 🤔	
Plus de 4100 ❤️	7 😡	

Grâce à ces commentaires et émoticônes majoritairement positifs, Jou se sentit indirectement connecté à des milliers d'internautes. Il remercia d'ailleurs tous les commentateur·rice·s pour leur réaction positive à sa vidéo : « thanks everyone for the great reaction of my video 😊 ».

Bref, dévoiler l'évènement sur les réseaux sociaux permet à Jou un autre niveau d'interactions sociales en élargissant son cercle d'interactant-e-s aux fans de *RPDR* provenant d'un peu partout dans le monde, tel qu'en témoigne la majorité de réactions anglophones pour un évènement francophone. Ce phénomène vient, encore une fois, contrebalancer les restrictions imposées par la situation sanitaire : sans remplacer totalement un voyage, la publication de la vidéo du défilé permet à Jou d'interagir avec des individus issus de cultures différentes.

Occasions d'expressions identitaires

Les théories sur la performance de Goffman et de Butler nous incitent par ailleurs à avancer l'idée que le défilé organisé par Jou impliquait de performer les conventions sociales et les conventions de genre dans un contexte pandémique où les occasions de le faire se faisaient rares.

En effet, Goffman (1973) envisage les interactions sociales sous l'angle d'une performance théâtrale. Lorsqu'un individu se trouve au cœur d'une interaction sociale, il devient en quelque sorte un acteur en représentation. Selon lui, l'espace peut être divisé en deux « régions » : d'une part, celle où a lieu la représentation (*front stage*) et, d'autre part, celle où l'on peut se retirer pour prendre une pause de cette constante mise en scène de soi ou pour préparer notre mise en scène (*backstage*) (1973, p. 105-106). Par exemple, un-e serveur-se doit effectuer une performance lorsqu'il-elle se trouve dans la salle du restaurant où mangent les client-e-s, mais peut cesser de jouer son rôle dès qu'il-elle rentre dans la cuisine ou à la maison. Lorsqu'une personne se trouve à l'avant-scène (*front stage*), elle doit agir de sorte à maintenir, auprès des individus présents, l'idée que l'activité supporte et le rôle qu'elle joue au sein de la situation (1973, p. 31). L'arrière-scène, elle, correspond également au « lieu, en rapport avec une représentation donnée, où l'on a toute latitude de contredire sciemment l'impression produite par la représentation » (1973, p. 110). Alors que les normes à respecter sont d'ordre expressif à l'avant-scène (politesse, bienséance), elles sont d'ordre technique à l'arrière-scène (préparation, réglages de la représentation).

Il est intéressant de noter que nous nous sommes tou-te-s retrouvé-e-s confiné-e-s à l'arrière-scène durant la pandémie de COVID-19. Les occasions de performer notre rôle social devant les autres étaient donc rares. Il est aussi intéressant de relever que la notion de « région » s'applique à

plusieurs niveaux dans le cas de l'évènement étudié. Dans *AC:NH*, l'île déserte de chaque joueur·se et les immeubles qui s'y trouvent sont des arrière-scènes lorsque les portes de l'île sont fermées aux visiteur·se·s, mais deviennent des avant-scènes lorsque le·la propriétaire de l'île ouvre ses portes aux autres joueur·se·s. Dans le cas du défilé de *RPDR* dans *AC:NH*, Jou intégra une avant-scène supplémentaire, soit la zone de défilé où les participant·e·s devaient effectuer un spectacle, et deux arrière-scènes supplémentaires, soit la zone de coulisses où les participant·e·s pouvaient se préparer et la zone du salon où les participant·e·s pouvaient discuter des performances.

Le fait que le défilé mettait en scène des drag queens peut, quant à lui, être analysé sous l'angle de la performance du genre. D'après Butler, le genre n'est pas « une identité stable » reposant sur le sexe biologique, mais une « identité tissée avec le temps par des fils ténus, posée dans un espace extérieur par une répétition stylisée d'actes » (2005, p. 210-211). Ainsi, le genre n'existe pas par essence, mais à travers les actes constamment performés par des sujets sociaux qui tentent de se conformer au modèle de la féminité ou de la masculinité. En amplifiant les normes de la féminité et de la masculinité d'une manière qui les met en évidence, explique Butler (2005), les drags nous font réaliser que la plupart de nous qui performons les conventions de notre genre d'appartenance sommes, d'une certaine façon, des travesti.e.s.

Pour Millet (2019 § 30), « le genre et sa performativité sont formés dans un contexte de sociabilité. Les jeux vidéo de simulation sociale multijoueurs apparaissent ainsi comme un outil particulièrement sophistiqué et le théâtre privilégié de ces dynamiques ». Dans *AC:NH*, c'est donc la possibilité d'interagir avec d'autres joueur·se·s dans l'environnement du jeu par le biais d'avatars qui rend possible les performances du genre. Selon Trépanier-Jobin, deux types de performances du genre se distinguent lorsqu'un·e joueur·se incarne un avatar dans un jeu en ligne : les performances ordinaires du genre et les performances alternatives du genre. Les premières sont « réalisées par la majorité des usagers de façon machinale, involontaire et inconsciente », alors que les secondes sont « réalisées par certains utilisateurs de manière intentionnelle et volontaire, dans un esprit ludique ou contestataire » (2013, p. 196). Les performances effectuées au cours du défilé organisé par Jou appartiennent définitivement à la catégorie des performances alternatives étant donné leur nature parodique, mais semblent avoir une visée ludique plutôt que politique. En effet,

dans son témoignage, Jou n'évoque pas l'idée d'une contestation des normes de genre et confie qu'il est « plus fan de *RuPaul's Drag Race* que de *drag queens* en général ».

La réalisation de performances parodiques du genre dans *AC:NH* fut d'abord facilitée par le fait que le jeu ne demande pas aux joueur·se·s d'attribuer un genre à leur avatar. Contrairement à ce qui est le cas dans d'autres jeux comme *The Sims Social* (EA, 2011), les avatars d'*AC:NH* peuvent revêtir n'importe quels vêtements, peu importe le genre évoqué par leurs cheveux, bouche, yeux, etc. (Trépanier-Jobin, 2013). Le jeu permet ainsi aux joueur·se·s de créer des avatars qui ne se conforment pas aux conventions de la féminité ou de la masculinité ou qui, au contraire, amplifient ces conventions. De nombreux témoignages allant dans ce sens circulent sur Internet.⁵ En ce qui concerne le défilé dans *AC:NH*, Jou précise qu'il n'était pas limité à une identité de genre en particulier, que ce soit celle du·de la joueur·se·s ou celle reflétée par l'apparence de son avatar : « il y avait autant de joueuses et de joueurs qui défilaient et chacun s'habillait comme il le voulait, en personnage masculin ou féminin. Le jeu le permettait et ça s'est fait naturellement ». Chacun·e était libre de se présenter comme il-elle le souhaitait et d'exprimer son identité *queer* s'il-elle le voulait peu importe son genre. Aucune restriction autre que le respect du thème n'était imposé aux participant·e·s.

La réalisation de performances parodiques du genre dans *AC:NH* fut également possible grâce au large éventail de choix de cheveux, bouches, yeux, vêtements et accessoires qui s'offrent aux joueur·se·s pour personnaliser leur avatar, de même qu'à la possibilité de leur faire un maquillage sur mesure en pixel art. *AC:NH* comportait, en date du défilé, presque 1260 items vestimentaires. À ce nombre s'ajoutait la possibilité de changer la couleur de certains items, ce qui assure un éventail quasi illimité de tenues.

Lors du défilé, l'impact de la tenue d'un avatar reposait non seulement sur les divers items qui la composaient, mais aussi sur le nom qui lui était donné et qui s'affichait dans une bulle lorsque l'avatar se changeait. Dans *AC:NH*, il existe en outre une catégorie d'objet nommée « baguettes »

⁵ <https://kotaku.com/animal-crossing-new-horizons-helps-queer-players-expre-1844221616> (page consultée le 10 août 2023).

qui permet de préenregistrer des tenues et de passer rapidement d'une à l'autre. Ces baguettes ont diverses apparences qui peuvent être intégrées à la cohérence de la prestation.

La réalisation de performances parodiques du genre fut enfin facilitée par la possibilité, pour les joueur·se·s, d'effectuer diverses « mimiques », c'est-à-dire des expressions visuelles et sonores d'émotions qu'il est possible de débloquent au cours du jeu. Lors du défilé, les participant·e·s qui défilaient sur la scène les utilisaient pour agrémenter leur performance et les juges, pour réagir à la performance en cours sur le podium. Dans *AC:NH*, il n'est pas possible de changer l'angle de la caméra. On peut seulement l'orienter légèrement de haut en bas. Ainsi, les juges apparaissaient de dos dans leur espace. Cependant, les mimiques utilisées restaient perceptibles par le reste du groupe non seulement grâce aux animations sonores qui les accompagnaient, mais aussi grâce aux animations visuelles autour de la tête de l'avatar. À défaut de voir l'avatar d'un juge sourire, les participant·e·s pouvaient, par exemple, voir les fleurs qui entourent sa tête et qui sont associées à la mimique « joie » (voir figure 5).



Figure 5 : Emploi de la mimique « joie » par un avatar juge (extrait du montage vidéo de Jou)

Sur le podium, les mimiques employées étaient à la fois liées à la tenue choisie et à l'activité en elle-même. En plus des mimiques utilisées lors du temps de pose à l'extrémité du podium, les joueur·se·s faisait parfois varier la vitesse de marche de leur avatar et effectuaient diverses trajectoires. Ces déplacements stylisés, qui ne correspondent pas à la manière typique de se déplacer dans *AC:NH*, permettaient de recréer un élément primordial des défilés de drag queens dans *RPDR* : la démarche des personnes qui défilent.

Une des performances visibles sur la vidéo publiée par Jou est celle d'un avatar dont la tenue est intitulée « Hiiiiii! My husband just die ! » traduisible par « Saluuuuut! Mon mari vient juste de

mourir ! » Durant sa performance sur scène, le·la joueur·se exagéra tous les clichés entourant le veuvage, que ce soit par le choix des items (longue robe noire, voile noir sur le visage, etc.), par sa lente vitesse de marche ou par l'emploi de la mimique « pleurs » lors du temps de pose au bout du podium (voir figure 6).



Figure 6 : Vêtements et mimique « pleurs » caricaturant le veuvage

Les performances des participant·e·s ne parodiaient pas juste les normes sociales, mais aussi les conventions de *RPDR*. Une autre performance visible sur la vidéo met en scène un avatar dans une tenue intitulée « Extravaganza realness ! » en référence au défilé « Eleganza Extravaganza » de *RPDR*, au cours duquel les drag queens doivent montrer des tenues très élégantes (voir figure 7).

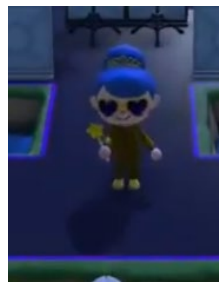


Figure 7 : Avatar en tenue dorée effectuant un temps de pose au centre du podium

Suivant les conventions du défilé « Eleganza Extravaganza », l'avatar vêtu d'une tenue dorée d'une couronne et d'une baguette en forme d'étoile assortie à sa tenue adopta une démarche à vitesse constante et utilisa la mimique « joie » lors de ses arrêts au bout du podium.

Ces performances parodiques donnèrent l'occasion, à Jou et ses ami·e·s, d'exprimer leur intérêt pour *RPDR* et/ou leur identité *queer* dans un lieu sécurisé, alors qu'il était impossible de le faire

dans le monde hors jeu en temps de pandémie. Millet (2019), à la suite de McLuhan, émet l'hypothèse que l'espace vidéoludique peut être considéré comme un tiers-lieu au sein duquel les joueur·se·s peuvent performer l'identité de leur choix de manière sécuritaire. Bien que l'identité en ligne soit elle aussi soumise aux jugements des pairs (Taylor, 2002), l'idée du tiers-lieu nous semble pertinente dans ce cas-ci. En effet, l'île de Jou, au sein de laquelle s'est déroulé le défilé, n'était accessible qu'à son groupe restreint d'ami·e·s qui étaient tou·te·s ouvert·e·s à l'idée d'incarner des drag queens. La publication d'une vidéo de l'évènement sur les réseaux sociaux a toutefois exposé Jou à quelques réactions négatives comme en témoignent les sept émoticônes « fâché » et les quatre émoticônes « triste » publiés par des internautes. Cela ne semble toutefois pas avoir affecté négativement Jou, qui dit n'avoir retiré que du positif de cette expérience.

Conclusion

En conclusion, la modalisation parodique des défilés de *RPDR* dans *AC:NH* fut l'occasion, pour Jou, d'être créatif, d'entretenir ses amitiés, de se sentir connecté à des internautes enthousiasmé·e·s par son défilé et de performer les normes sociales et les normes de genre dans un contexte de confinement où les opportunités de le faire se faisaient rares. L'utilisation créative des différents outils du jeu dont Jou fit preuve met en lumière les multiples possibilités d'un jeu « bac à sable » axé sur les interactions et sur la construction, mais aussi l'ingéniosité des joueur·se·s qui ont souvent tendance à s'approprier les jeux pour les détourner de leur fonction première (Bonenfant, 2015). Dans le cas à l'étude, Jou s'est approprié le jeu pour surmonter l'isolement et l'ennui en le transformant en tiers-lieu où il pouvait entretenir les liens sociaux avec ses ami·e·s et même avec des inconnu·e·s sur la base d'une affinité commune pour *RPDR* et performer l'identité de leur choix sans risque de représailles.

Bibliographie

BARLATIER P.-J. (2018), « Chapitre 7. Les études de cas », in F. Chevalier, L. Martin Cloutier et N. Mitev (dirs.), *Les méthodes de recherche du DBA*, Caen, EMS Editions, p. 126-139.

BARTLE R. (1996), « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », *The Journal of Virtual Environments*, vol. 1, n°1.

BARR M. et COPELAND-STEWART A. (2021), « Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being », *Games and Culture*, vol 17, n°1, p. 122-139.

BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

BUTLER J. (2005 [1990]), *Trouble dans le genre : le féminisme et la subversion de l'identité*, Paris, Éditions La Découverte.

CHIAPELLO L. (2023), « Créativité et réflexivité dans *Animal Crossing: New Horizons* Quand la situation "en jeu" constitue un remède à la situation pandémique "hors jeu" », *Kinephanos. Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?*, vol. 9, n°1, p. 76-101.

CLARISSE R. (1986), « L'apéritif : un rituel social », *Cahiers Internationaux de Sociologie*, vol. 80, p. 53-61.

GOFFMAN E. (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit.

GOFFMAN E. (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne 1. La présentation de soi*, Paris, Éditions de Minuit.

HOMO LUDENS (2023), « Usages et appropriations du jeu vidéo *Animal Crossing: New Horizons* en contexte de pandémie », *Kinephanos. Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?*, vol. 9, n°1, p. 37-75.

LALLEMENT E. (2020), « From Bal Masques to Masked Balls: Festivity in the Era of Social Distancing », *Journal of festive studies*, vol. 2, n°1, p. 32-40.

LEWIS J. E., TROJOVSKY M. et JAMESON M. M. (2021), « New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and *Animal Crossing* During the COVID-19 Pandemic », *Frontiers in Virtual Reality*, vol. 2.

NTEBUTSE J.-G. et CROYERE N. (2016), « Intérêt et valeur du récit phénoménologique : une logique de découverte », *Recherche en soins infirmiers*, vol. 1, n°124, p. 28-38.

MILLET C. (2019), *Le côté obscur d'Animal Crossing*, <<https://simonae.fr/articles/cote-obscur-animal-crossing#lien17>> (dernière consultation 28 mars 2021).

PEARCE K. E., YIP J. C., LEE H. J., MARTINEZ J. J., WINDLEHARTH T. W., BHATTACHARYA, A. et LI, Q. (2021), « Families Playing *Animal Crossing* Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic », *Games and Culture*, vol. 17, n°5, p. 1-22.

TAYLOR T. L. (2002), « Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds », in R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, London, Springer-Verlag, p. 40-62.

TRÉPANIÉRIE-JOBIN G. (2013), « Le cyberthéâtre des identités : performances et performativité du genre dans les environnements numériques », in R. Bourassa & L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses de l'Université du Québec, p. 195-224.

Elise Choquet est doctorante en cotutelle internationale rattachée aux laboratoires LHUMAIN (Université Paul Valéry Montpellier III) et Lab-O (Université Laval). Ses recherches portent sur l'interaction sociale, l'identité et la communauté autour de la pratique vidéoludique et s'inscrivent en sciences du langage et communication publique. Son terrain principal de recherche est Twitch.

Abstract

The instant success of *Animal Crossing: New Horizons* at the onset of the pandemic, in March 2020, has prompted several researchers to wonder to what extent this game served, for some players, as a remedy for the inconveniences caused by the pandemic, thanks to its modifiable environment and avatar favoring, among other things, creative freedom, socialization, and identity expression. This article illustrates these various functions of *AC:NH* during the pandemic and highlights the game parameters that make them possible, based on a case study, that is the organization, during the lockdown, of a drag queens' parade, by a player named Jou, in tribute to the TV show *RuPaul's Drag Race* on his island. This case study is based on the analysis of his phenomenological account and of the material produced during the event in the light of Goffman's framing theory as well as Goffman's and Butler's theories about performances.

Keywords: videogame, pandemic, lockdown, *Animal Crossing: New Horizons*, modalization, creativity, social interactions, identity expression