



## **Nouveaux Cahiers de Marge 9 - 2025**

Le dessous des cartes  
et des petites choses  
vidéoludiques

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean  
Moulin Lyon 3

# **Sur les traces de la culture matérielle du *glitch***

*Tracking the Traces of the Glitch Material Culture*

Hugo Montembeault

DOI : [10.35562/marge.1064](https://doi.org/10.35562/marge.1064)



Creative Commons - Attribution - Pas  
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les  
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

# Sur les traces de la culture matérielle du *glitch*

## *Tracking the Traces of the Glitch Material Culture*

Hugo Montembeault

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

[hugo.montembeault@uqat.ca](mailto:hugo.montembeault@uqat.ca)

**Résumé :** Cet article examine les relations entre la culture matérielle du *glitch* et l'économie politique de la production de jeux vidéo populaires à grand déploiement dits « AAA » basés sur le modèle des jeux comme services. L'objectif est de mettre en relief la participation de cette culture vis-à-vis la transformation formelle des jeux vidéo. Premièrement, le *glitch* est conceptualisé en tant que trace dans l'optique des sciences de la communication. Ensuite, les cas du même « Cyberbug 2077 » et du *glitch* « Kerenzikov Hop » sont étudiés en tant que traces des conditions de production et d'exploitation qui ont façonné le développement de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020). Enfin, la performativité critique du *glitch* est réfléchie comme méthode pour étudier l'agentivité politique de la culture matérielle du *glitch*.

**Mots clés :** jeu vidéo, *glitch*, trace, culture matérielle, économie politique, production vidéoludique

**Abstract:** This article examines the interplay between the glitch material culture and the political economy of blockbuster AAA video game production based on the games-as-a-service model. Its objective is to shed light on how this culture shapes the formal transformation of video games. First, glitch is conceptualized as “trace” within the framework of communication studies. Subsequently, the study investigates the cultural trajectory of the “Cyberbug 2077” meme and the “Kerenzikov Hop” glitch as traces of the conditions of production and exploitation inherent in the development of *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020). Finally, the critical performativity of glitches is reflected upon as a method for studying the political agency of the glitch material culture.

**Keywords:** video game, glitch, trace, material culture, political economy, game production

## Appréhender la matérialité du *glitch*

Le *glitch* fait partie de ces petites choses vidéoludiques fréquemment oubliées dans les jeux : aberration graphique, sonorité irrégulière, déformation de modèles 3D, dysfonctionnement systémique, etc. Que ce soit en provoquant le développement de correctifs de jeu (les *patches*), en faisant émerger des usages vidéoludiques alternatifs ou encore en stimulant les pratiques des communautés de joueurs sur les plates-formes web, cet artefact est rattaché à la transformation formelle des jeux et de leur jouabilité. Par conséquent, il incarne la pierre angulaire d'une culture matérielle jouant un rôle productif notable au sein de l'économie politique des jeux vidéo populaires à grand déploiement dits « AAA » qui embrassent le modèle des « jeux comme services<sup>1</sup> ».

L'étude de la culture matérielle du *glitch* représente alors une avenue privilégiée pour comprendre les processus culturels, économiques et politiques qui façonnent la production et la consommation des jeux comme services. De ce fait, cet article interroge la manière dont le *glitch* peut enrichir l'analyse des rapports de production qui structurent le développement de cette catégorie de jeux. Une telle réflexion s'inscrit dans la continuité du discours plus large des études de la production de jeu (*game production studies*) qui se développe dans les études vidéoludiques, notamment autour des travaux de Zabban, Ter Minassian et Noûs<sup>2</sup> et de Sotamaa et Švelch<sup>3</sup>.

Pour appréhender cette question dans toute sa complexité, il importera d'abord de conceptualiser le *glitch* en tant qu'unité méthodologique adaptée à l'étude matérielle et culturelle des jeux. Dans un second temps, l'analyse des *glitches* reliés au même « Cyberbug 2077 » et à la technique de saut nommée le « Kerenzikov Hop » dans l'écosystème de *Cyberpunk 2077*<sup>4</sup> sera l'occasion de montrer comment le *glitch* agit comme activateur culturel et agent provocateur participant à l'évolution des jeux. En dernier lieu, il sera question d'entretenir une réflexion à propos de la performativité critique du *glitch* dans le cadre de l'économie politique reliant les activités de sa culture matérielle et les opérations de production vidéoludique des jeux-services.

1. Olli Sotamaa et Tero Karppi (dir.), *Games as Services. Final Report*, Tampere, University of Tampere, 2010, URL : <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65772>.

2. Vinciane Zabban, Minassian Hoving Ter et Camille Noûs (dir.), *Les mondes de production du jeu vidéo*, *Réseaux*, vol. 6, n° 224, 2020, URL : <https://shs.cairn.info/revue-reseaux-2020-6?lang=fr> [consulté le 24/11/2024].

3. Olli Sotamaa et Jan Švelch (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021, DOI : [10.1515/9789048551736](https://doi.org/10.1515/9789048551736).

4. CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, 2020.

## Traquer le travail du *glitch* : opérationnalisation d'une unité méthodologique

Dans un article de 2017 intitulé « Glitch », Sean Cubitt conceptualise le *glitch* comme labeur, c'est-à-dire en tant que manifestation du travail imparfait des machines ou systèmes qui coconstruisent l'œuvre. Selon cette théorie, le *glitch* est un phénomène performatif et productif. Agissant à titre d'« irrptions de la différence dans le flux indifférent de l'échange marchand<sup>5</sup> », le *glitch* expose la matérialité du média dans le média, redirige l'interprétation sur l'*a priori* historique de l'œuvre et interfère avec l'économie de marché pour travailler dans le sens du commun. En ce sens, le *glitch* peut être interprété comme la trace des conditions de sa production même, faisant dès lors émerger dans l'expérience les processus matériels, économiques et politiques qui présupposent son existence. Pour clarifier cette ligne de pensée, quelques considérations théoriques sur la notion de trace paraissent nécessaires.

Dans la perspective communicationnelle et sémiotique de Yves Jeanneret, la trace est définie comme « objet inscrit dans une matérialité que nous percevons dans notre environnement extérieur et dotons d'un potentiel de sens particulier, que je propose de spécifier comme la capacité dans le présent de faire référence à un passé absent mais postulé<sup>6</sup> ». La trace désigne alors l'élément d'un signe qui active un travail interprétatif cherchant à reconstituer la réalité matérielle préalable au signe. À l'image du *punctum* de Barthes<sup>7</sup>, elle émerge dans la subjectivité du récepteur lorsque des jeux d'associations libres auprès des détails formels ouvrent la signification au-delà du sens premier et explicite<sup>8</sup>. Son actualisation génère un télescopage du passé, du présent et du futur<sup>9</sup> ayant

5. Sean Cubitt, « Glitch », *Cultural Politics*, vol. 13, n° 1, 2017, Duke University Press, p. 19. Je traduis.

6. Yves Jeanneret, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », dans Béatrice Galinon-Mélénec (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 61, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16683](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16683).

7. Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.

8. Jean-Jacques Boutaud et Stéphane Dufour, « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative », dans Béatrice Galinon-Mélénec (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 151-170, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16755](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16755).

9. Benjamin Steck, « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance », dans Béatrice Galinon-Mélénec (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 249-271, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16785](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16785).

la fonction de révéler les conditions de production du signe dans le signe<sup>10</sup> et de profiler un horizon de possibilité pour l'existence d'une culture partagée<sup>11</sup>. Lorsque des dysfonctionnements de la machinerie vidéoludique provoquent l'apparition de *glitches*, le joueur peut décider d'investir ces signes sur le mode de la trace. Si cela se produit, les détails formels du *glitch* référeront à la présence non présente des conditions matérielles de production, de distribution et de consommation du *glitch* dans le *glitch*.

Étudié comme trace, le *glitch* devient un outil méthodologique pour retracer la manière dont la culture matérielle du *glitch* interagit avec l'économie politique qui propulse la transformation des jeux-services. La notion de « produsage » théorisée par Bruns<sup>12</sup> permet de bien circonscrire les conditions d'une telle activité économique. Le néologisme « produsage » réunit les notions « production » et « usage » pour refléter le fait que les productions médiatiques contemporaines génèrent des usages qui en retour utilisent différentes plates-formes pour produire des contenus qui relanceront l'émergence d'autres usages, et ainsi de suite. Les jeux vidéo ne sont plus des marchandises fermées ni finales. Ils prennent désormais la forme de services « inachevés et continuellement en développement » qui bénéficient d'une « génération de contenu plus large et distribuée par une large communauté de participants » où chacun des acteurs peut participer activement à « la construction et à l'extension collaboratives et continues de contenus existants en vue d'améliorations futures<sup>13</sup> ». Dans le paradigme du *produsage*, les jeux-services évoluent dans un cycle de mises à jour perpétuelles où se brouille la frontière entre production et consommation, entre travail et jeu, entre développeur et joueur. L'analyse de *glitches* issus du jeu *Cyberpunk 2077* sera l'occasion de faire l'épreuve de la fonction méthodologique du *glitch* comme trace du labour du *glitch* dans le contexte de ce paradigme de production vidéoludique.

10. Béatrice Galinon-Mélénec, « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant », dans Béatrice Galinon-Mélénec (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 191-212, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16767](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16767).

11. Maude Bonenfant, « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice », *Communiquer*, n° 12, 2014, p. 27-42, DOI : [10.4000/communiquer.1295](https://doi.org/10.4000/communiquer.1295).

12. Axel Bruns, « Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation », dans Ben Shneiderman (dir.), *Creativity & Cognition* [actes de colloque], 6th SIGCHI, Washington DC, 13-15 juin 2007, New York, Association for Computing Machinery, 2007, p. 99-106. DOI : [10.1145/1254960.1254975](https://doi.org/10.1145/1254960.1254975).

13. *Ibid.*, p. 101. Je traduis.

## De l'utopie à la dystopie : du sable dans l'engrenage du pouvoir

*Cyberpunk 2077* est un jeu d'action-RPG (*role-playing game*<sup>14</sup>) à monde ouvert qui se déroule dans un univers de science-fiction dystopique. Le récit porte sur un mercenaire joué en perspective à la première personne nommée V. Au fil de ses contrats, l'anti-héros explore la ville de Night City, une métropole cosmopolite contrôlée par des mégacorporations. Ces dernières font régner un capitalisme sauvage où prolifèrent les guerres, les inégalités sociales, la criminalité et la corruption. L'intrigue pousse V dans un récit de conflit identitaire et de vengeance qui donnera lieu à des combats au corps-à-corps, des fusillades, des séquences d'infiltration et des poursuites en voiture, le tout armé d'un arsenal d'augmentations cybernétiques bonifiant les capacités du personnage.

Ces quelques descriptions suffisent à contextualiser l'engouement massif des joueurs avant la date de sortie du jeu. Au grand désarroi des adeptes, cette dernière sera repoussée trois fois entre le 16 avril et le 10 décembre 2020. Pour respecter les nouveaux échéanciers, un article de la revue *Bloomberg*<sup>15</sup> révèle que la compagnie éditrice et développeuse du jeu a ordonné la semaine de travail de six jours à partir du mois de septembre 2020 (période nommée *crunch* dans l'industrie<sup>16</sup>). Cette décision d'affaires imposait des heures de travail supplémentaires sur une durée d'une vingtaine de semaines en plus de briser une promesse faite par le studio en mai 2019 au sujet d'une politique non obligatoire à l'égard du *crunch*<sup>17</sup>.

Malgré ces ajustements de production, *Cyberpunk 2077* est parasité de plusieurs *glitches* à sa sortie. Selon les témoignages de vingt employés ou ex-employés de CD Projekt RED<sup>18</sup>, l'état du jeu est imputable aux conditions de travail difficiles liées

14. Jeu de rôle.

15. Jason Schreier, « Cyberpunk 2077 Publisher Orders 6-Day Weeks Ahead of Launch », *Bloomberg*, 29 septembre 2020, URL : <https://page.hn/b1npe6> [consulté le 24/11/2024].

16. Dans le cadre de cet article, plusieurs textes journalistiques, publications sur les réseaux sociaux et de vidéos YouTube sont cités pour contextualiser la culture matérielle du *glitch*. L'ensemble des références est à trouver dans la section « Vidéographie » de la bibliographie, située à la fin de l'article.

17. Charlie Hall, « Cyberpunk 2077 has involved months of crunch, despite past promises », *Polygon*, 4 décembre 2020, URL : <https://page.hn/qqhndt> [consulté le 24/11/2024].

18. Jason Schreier, « Inside Cyberpunk 2077's disastrous rollout », *Bloomberg*, 16 janvier 2021, URL : <https://page.hn/g0tnxs> [consulté le 24/11/2024].

à son développement. Sont nommés entre autres la vision de projet trop ambitieuse et instable, les échéanciers irréalistes, la mauvaise gestion de la main-d'œuvre, les lacunes technologiques de l'engin de jeu et la primauté du marketing sur le développement. En définitive, cette réalité de production forme la base matérielle sous-jacente aux *glitches* qui corrompent la ville de Night City.

« Cyberbug 2077 » : exploitation du travail

La découverte des *glitches* a tôt fait d'innover la culture matérielle du *glitch* en déclenchant des activités collectives de documentation, de partage et de communication. En réaction aux défauts de production aux promesses non tenues de CD Projekt RED, les internautes se sont spontanément mobilisés autour d'un même culturel appelé « Cyberbug 2077 ». Ce dernier se consacre à la dénonciation et au traitement ironique des multiples *bugs* rencontrés dans *Cyberpunk 2077*. Quelques jours après la sortie du jeu, l'usage du mot-clic « #Cyberbug2077 » sur la plate-forme X (Twitter) sert à référencer plusieurs comportements systémiques aberrants. Par exemple, on peut voir des avatars qui tombent sous la carte de jeu en raison de perforations dans l'environnement<sup>19</sup>, des voitures catapultées dans le ciel à la suite de problèmes de détection de collision<sup>20</sup>, des personnages non-joueurs en suspension dans les airs<sup>21</sup> ou encore des enchevêtrements de modèles 3D radicalement déformés<sup>22</sup>.

Sur la plate-forme YouTube, on peut consulter des vidéos du même qui dépassent les millions de visionnements. Dans ce créneau, on retrouve les productions de Anders Lundbjörk<sup>23</sup>,

---

19. Daniel Barnes, « Cyberpunk just keeps getting better and better with each and every patch!! », X (Twitter), 31 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/N3CR0M4NC3R/status/1344490362216148995> [consulté le 24/11/2024].

20. Ros, « Some bugs shouldn't be fixed », X (Twitter), 15 décembre 2020, URL : [https://twitter.com/ros\\_station/status/1338962360975978498](https://twitter.com/ros_station/status/1338962360975978498) [consulté le 24/11/2024].

21. Shinigami Bass, « I know this is a glitch but this was just fun to see [...] », X (Twitter), 27 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/ShinigamiBass/status/1343069706509549575> [consulté le 24/11/2024].

22. Günther40, « Night City from below », X (Twitter), 16 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/gunther40/status/133931026657623971> [consulté le 24/11/2024].

23. Anders Lundbjörk, « Cyberpunk 2077 but it's for PS1 », YouTube, 21 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SNqWPtcXk5w> [consulté le 24/11/2024].

Campbell Beans<sup>24</sup>, Crowbcat<sup>25</sup>, Gameplayrj<sup>26</sup>, NikTek<sup>27</sup>, R. AMELL<sup>28</sup> et stevenposting<sup>29</sup>. Un motif récurrent de ces exemples consiste à entrechoquer des extraits de la campagne promotionnelle de *Cyberpunk 2077* avec la figure du *glitch*. Par exemple, la vidéo de stevenposting réemploie l'introduction de la bande-annonce officielle du jeu présentée lors de l'édition 2018 du E3<sup>30</sup>. Comme dans la version originale, un travelling latéral montre V se diriger vers une fenêtre dans un wagon de métro. Au bout de la trajectoire, un mouvement panoramique de la caméra révèle Night City en plan de grand ensemble. Cependant, plutôt que de voir des images photoréalistes haute définition de la métropole qui rayonne de ses édifices futuristes, ses néons colorés, ses projections publicitaires et ses voitures volantes, on voit apparaître un paysage du jeu composé de quelques bâtiments cubiques rudimentaires suspendus dans le vide devant un arrière-plan de ciel grisâtre dont la texture est de très basse résolution.

Forcée de réagir au phénomène du « Cyberbug 2077 », la direction de CD Projekt RED s'est adonnée à un exercice de relation publique difficile déployé le 14 décembre, notamment sur le compte X du jeu<sup>31</sup>. Dans ce communiqué, la compagnie présente ses excuses aux consommateurs, détaille une nouvelle politique de remboursement pour les achats sur PlayStation 4 et Xbox One, puis annonce la diffusion de deux autres correctifs majeurs en janvier et en février 2021.

24. Campbell Beans, « Cyberpunk 2077 – Launch Glitches Trailer (Bug Compilation) », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CqEMEJj4hs> [consulté le 24/11/2024].

25. Crowbcat, « Overpromise, sell, underdeliver Cyberpunk 2077 », *YouTube*, 17 janvier 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=omyoI7onNrg&t> [consulté le 24/11/2024].

26. Gameplayrj, « Cyberbug 2077 », *YouTube*, 12 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=er7kcH2fiqI> [consulté le 24/11/2024].

27. NikTek, « Cyberbug 2077 -Gameplay Trailer », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RaI3gEHF5Hg> [consulté le 24/11/2024].

28. R. AMELL, « Cyberpunk 2077, but actually cyberbug », *YouTube*, 13 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7houicaKQjQ> [consulté le 24/11/2024].

29. stevenposting, « CyberBug 2077 », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2SmDUHEkjMc> [consulté le 24/11/2024].

30. Pour visionner la bande-annonce officielle du jeu, voir : Cyberpunk 2077, « Cyberpunk 2077 — Official E3 2018 Trailer », *YouTube*, 10 juin 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8X2kIfS6fb8> [consulté le 24/11/2024].

31. CyberpunkGame, « Dear gamers [...] », X (Twitter), 14 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1338390123373801472> [consulté le 24/11/2024].



Dans son ouvrage de 2006 *Unit Operations*, Ian Bogost formule une proposition pertinente pour réfléchir à de telles pratiques problématiques de production et de distribution :

Si nous imaginons que des programmeurs travaillant sur un moteur de jeu hypothétique [...] ces dernières deviennent incrustées dans le produit fini<sup>32</sup>.

Le cas de « Cyberbug 2077 » confirme cette observation. Les *glitches* proliférant à même la matérialité de *Cyberpunk 2077* contiennent en creux non seulement la trace des imperfections techniques du logiciel, mais surtout la trace de la mise sous pression et de l'épuisement des employés du studio ayant été obligés de travailler des heures supplémentaires. Or, c'est en se référant obliquement aux dites conditions de travail difficiles que le même « Cyberbug 2077 » est parvenu à imposer dans l'espace public la tenue d'un débat critique autour du contexte de production de *Cyberpunk 2077*, obligeant au passage CD Projekt RED à déployer des mesures de dédommagement de la clientèle.

La reconfiguration temporaire des rapports de pouvoir découlant des usages tactiques du même « Cyberbug 2077 » valide l'idée selon laquelle les *glitches* « peuvent être considérés comme la manifestation d'un consumérisme politique et que dans un tel contexte les pratiques [du *glitch*] peuvent se transformer en action politique<sup>33</sup> ». Or, c'est en vertu de sa capacité à s'approprier le *glitch* pour faire émerger des considérations critiques au sujet des conditions de production des jeux que la culture matérielle du *glitch* interfère avec le flux habituel de l'échange marchand et relance le processus de production en faveur du commun. Si le *glitch* constitue une aspérité à colmater, c'est précisément en tant que trace d'une économie politique marquée par l'exploitation de la force productive des travailleurs de l'industrie, ainsi que les abus de confiance vécus au sein de la communauté.

« Kerenzikov Hop » : exploitation du ludo-labour

Le *glitch* n'héberge pas uniquement la trace de l'exploitation des travailleurs. Il est aussi l'hôte des traces de l'exploitation des activités ludiques des communautés de joueurs qui réifient les

32. Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Video game Criticism*, 2006, p. 62. Je traduis.

33. Jan Švelch, « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions », dans Tomáš Bárte, Jan Miškov et Jaroslav Švelch (dir.), *New Perspectives in Game Studies*, Central and Eastern European Game Studies, 10-11 octobre 2014, Brno, 2015, p. 60. Je traduis.

*glitches* dans les jeux et sur les plates-formes web. Pour réfléchir à de tels phénomènes, Julian Kücklich propose le concept anglais « playbour<sup>34</sup> ». Ce dernier désigne les formes de jeu réunissant l'acte de « jouer » (*play*) et le « travail » (*labour*). Ce concept, que je traduis par le terme « ludo-labour », est utile pour raisonner la porosité qui existe entre la production et la consommation dans l'économie politique de *produsage* des jeux comme services.

Au moment de lancer *Cyberpunk 2077*, la toute première interaction exige d'autoriser ou d'interdire CD Projekt RED à collecter des rapports d'erreur et des statistiques de jouabilité pour contribuer à l'amélioration du jeu. Cette requête initiale révèle que la jouabilité (et les *glitches* qui en découlent) se redouble d'une force de ludo-labour qui est commercialisable par les studios, d'où la nécessité de la surveiller, l'échantillonner et la quantifier. De fait, une journée après le lancement, on compte déjà trois mises à jour importantes. Ceci marque le début d'une longue série de rustines (*patches*) informées entre autres par les données de jouabilité produites gratuitement par la communauté, puis captées et accumulées par la plate-forme de jeu.

10

La documentation des *glitches* sur les plates-formes web fait également partie du bassin de données à disposition des compagnies de jeu pour orienter la production de rustines. Le *glitch* nommé « Kerenzikov Hop » (K-Hop) est un exemple de cette exploitation de la force de ludo-labour de la communauté de *Cyberpunk 2077*. Dans les jours suivant la sortie du jeu, des *glitchers* ont découvert une technique de saut permettant un cumul anormal de vélocité. La méthode exige d'équiper son avatar d'une composante cybernétique nommée « Kerenzikov ». Cet *item* permet de ralentir le temps lorsque l'action de viser ou d'attaquer est effectuée en même temps qu'une glissade. Dans la version du jeu où il était dysfonctionnel, la réalisation d'une seconde glissade immédiatement à la fin de l'effet de ralenti propulsait brusquement l'avatar vers l'avant. En cumulant des vitesses ahurissantes, V pouvait sauter par-dessus des fossés normalement infranchissables, accéder à des endroits illégitimes de l'espace de jeu et parcourir d'énormes distances en quelques secondes<sup>35</sup>.

34. Julian Kücklich, « Precarious playbour: Modders in the digital games industry », *The Fibreculture Journal*, n° 5, 2005, URL : <https://five.fibreculture-journal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [consulté le 24/11/2024].

35. Daniilo, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *YouTube*, 25 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9pb9wdLSQv8> [consulté le 24/11/2024].

Rapidement, le « K-Hop » a gagné en popularité dans la communauté de *Cyberpunk 2077*. Sur YouTube, le *glitch* est à l'origine d'une prolifération de vidéos documentant des usages alternatifs. On retrouve des tutoriels à vocation archivistique avec les productions de eLemonnader<sup>36</sup>, Pip Lads<sup>37</sup> et Nerha<sup>38</sup>. Les réalisations de nicnacnic speedruns<sup>39</sup>, Noah Lukens<sup>40</sup> et Rocket Sloth<sup>41</sup>, quant à elles, prennent la forme de guides de stratégie pour la course vidéoludique (*speedrunning*). Dans le domaine plus expérimental, il existe les vidéos inspirées du parkour comme celles de Daniilo<sup>42</sup> et de ELITE082<sup>43</sup>. Autrement, on note les vidéos de courses de type « drag » où des joueurs au volant de véhicules compétitionnent avec des avatars à pied faisant usage du K-Hop. Les productions de Ashenine<sup>44</sup> et de Wynter Bryze<sup>45</sup> sont de bons exemples de cette forme de jeu émergente. Avec l'arrivée de la rustine (*patch*) 1.2, le comportement erroné du Kerenzikov fut rectifié. Dans la liste des

36. eLemonnader, « CYBERPUNK 2077 – (NO LONGER WORKING) – How to Kerenzikov Hop (K-Hop) », *YouTube*, 16 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Q9y7fXZiSiM> [consulté le 24/11/2024].

37. Pip Lads, « Cyberpunk 2077 Advanced Bhop Tutorial \*PATCHED\* », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9Ph3M-Zu60F8> [consulté le 24/11/2024].

38. Nerha, « PATCHED : ( | HOW TO BHOP (KHOP) IN CYBERPUNK 2077 | HOW TO SUPERJUMP IN CYBERPUNK 2077 », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mtra680dkGc> [consulté le 24/11/2024].

39. nicnacnic speedruns, « Cyberpunk 2077 Speedruns Bunny Hopping (K-Hopping) », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9mYKW0Lj46g> [consulté le 24/11/2024].

40. Noah Lukens, « Cyberpunk 2077: Possible Speedrun Tech? K-Hops and Edgeboosts », *YouTube*, 20 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=d-yNERHbdQo> [consulté le 24/11/2024].

41. Rocket Sloth, « How Speedrunners beat Cyberpunk 2077 in 2:52:01 (Cyberpunk WR) », *YouTube*, 6 février 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=050e0p5Q8gk> [consulté le 24/11/2024].

42. Daniilo, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *op. cit.*

43. ELITE082, « Cyberpunk 2077: Parkour Showcase », *YouTube*, 27 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ljMrkH6KeGY> [consulté le 24/11/2024].

44. Ashenine, « Cyberpunk 2077 – Comparing the Fastest Vehical against K-hopping. (PATCHED!) », *YouTube*, 3 janvier 2021, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=cm\\_dAuAZGpQ](https://www.youtube.com/watch?v=cm_dAuAZGpQ) [consulté le 24/11/2024].

45. Wynter Bryze, « Cyberpunk 2077 Dodge-Hop(K-Hop) Glitch Racing », *YouTube*, 19 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=t-SaUINoiBnY> [consulté le 24/11/2024].

changements, on peut lire : « Correction d'un problème où une esquive juste après la fin de l'effet cybernétique du Kerenzikov poussait V vers l'avant sur une grande distance<sup>46</sup> ».

La microhistoire du « K-Hop » montre de quelle manière le *glitch* agit comme « activateurs culturels », c'est-à-dire en tant que formes médiatiques riches « qui fonctionnent comme des catalyseurs mettant en marche un processus partagé de création de sens<sup>47</sup> ». En cherchant à maîtriser le « K-Hop », les glitcheurs ont méticuleusement documenté ces conditions de reproduction et ses valeurs d'usage atypiques. Cependant, en jouant de manière différenciée, ils ont exposé une altérité bruyante que CD Projekt RED cherchait justement à garder sous silence, soit les conditions de production affligeantes du studio, la distribution d'un produit défectueux, les promesses non tenues entourant le discours promotionnel, ainsi que l'économie politique responsables de la présence du « K-Hop ». Dans le but de voiler cette altérité et de rétablir le flux indifférencié de l'échange marchand, la compagnie a pu bénéficier des explications détaillées et des preuves audiovisuelles du « K-Hop » consolidées sur YouTube par la force de ludo-labeur des glitcheurs. Les contenus générés par les utilisateurs ont dès lors participé d'un tout informationnel responsable du développement du correctif de jeu 1.2.

Les vidéos YouTube de ce *glitch* désormais corrigé portent les traces d'une économie politique de *produsage* propre au modèle des jeux comme services. Ces traces montrent que dans le cadre de cette économie, les glitcheurs sont exploités en tant que testeurs de jeu non rémunérés. Leur ludo-labeur et leurs données de *glitches* sont réifiés par l'entremise d'un processus de marchandisation à travers lequel les compagnies de jeu procèdent à la réparation du produit, à l'amélioration du jeu-service et à la bonification de sa valeur sur le marché. Le cas du « K-Hop » révèle que la commercialisation des valeurs du *glitch* repose en partie sur la capacité des entreprises à surveiller, à capter, à opérationnaliser sous forme de rustines les *glitches* qui sont produits et documentés par la force de ludo-labeur des glitcheurs.

46. CD Projekt Red, « Patch 1.2 — list of changes. Home of the Cyberpunk 2077 universe — games, anime & more », *Cyberpunk.net*, 29 mars 2021, URL : <https://www.cyberpunk.net/en/news/37801/patch-1-2-list-of-changes> [consulté le 24/11/2024]. Je traduis.

47. Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, Londres, New York University Press, 2006, p. 322. Je traduis.

## Performativité critique du *glitch* : contours d'une agentivité singulière

La conceptualisation du *glitch* comme trace est venue préciser une méthode d'analyse pour retracer les processus matériels, économiques et politiques par l'entremise desquels la culture matérielle du *glitch* participe à l'économie de *produsage* des jeux comme services. L'application de cette méthode à l'analyse du même « Cyberbug 2077 » et du « K-Hop » a montré que l'agentivité cocréative, culturelle et politique de cette culture repose sur son aptitude à s'approprier la performativité critique du *glitch* pour briser l'illusion de transparence entre les représentations fictionnelles et leur base matérielle. Pour reprendre le raisonnement de Betancourt :

Le rôle critique du *glitch* [...] nécessite qu'[il] rende sensible l'économie politique qui a produit l'œuvre défectueuse. [...] Pour que les dimensions productives de l'œuvre [c'est-à-dire] sa physicalité, les supports matériels nécessaires à la production, les coûts économiques associés à sa fabrication, sa distribution et sa présentation [puissent émerger dans l'interprétation], les aspects de la production doivent devenir le centre de l'attention [et] ceci est une question de contenu et de contexte et non pas de forme. Ce n'est que lorsque les œuvres glitchées sont comprises comme affichant cette altérité qu'elles offrent des potentiels de dissidence à la fois esthétiques et politiques ; une réalité qui repose sur la façon dont le public interprète l'œuvre<sup>48</sup>.

13

En effet, les *glitches* étudiés dans cet article sont parvenus à faire intervenir dans l'expérience vidéoludique diverses formes d'interprétation, de jouabilité et d'activités culturelles basées sur une investigation critique de cette altérité de production dont parle Betancourt. Ce processus s'est concrétisé pleinement lorsque les *glitches* liés au même « Cyberbug 2007 » ont interrompu le flux économique du capital en faveur du commun. Les aberrations documentées dans les bandes-annonces parodiées comme celle de *stevenposting* ont précisément provoqué une telle interruption. En propageant des informations dérangeantes affectant la réputation de CD Projekt RED, ces *glitches* ont permis l'aménagement d'un espace de résistance culturelle altérant momentanément le rapport de forces à l'avantage de la communauté. Cet espace est devenu un réel levier politique pour défendre les droits des consommateurs,

48. Michael Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Londres, Taylor & Francis, 2016, p. 130. Je traduis.

nourrir une réflexion critique à propos des conditions de travail liées au *crunch* et dénoncer des pratiques promotionnelles trompeuses.

Pour sa part, le cas du « K-Hop » a été l'occasion de poser un regard critique sur l'exploitation de la force de ludo-labour des joueurs au sein de l'économie politique de *produsage* des jeux comme service. Ici, la fonction critique du *glitch* a été d'exposer le détournement commercial de deux types de données dans le développement des nouvelles versions de *Cyberpunk 2077*. D'une part, les données de jouabilité produites gratuitement par les joueurs et échantillonnées automatiquement par le logiciel de jeu. D'autre part, les contenus générés par les utilisateurs sur YouTube. Cette analyse a illustré la capacité du *glitch* à mettre en relief les processus de marchandisation du *glitch* et des activités propres à la culture matérielle du *glitch*. Il a ainsi été possible d'aborder les dynamiques de pouvoir afférentes à la reconfiguration des rapports de production et d'exploitation dans ce modèle économique.

Pour approfondir de telles perspectives d'analyse, il apparaît nécessaire d'étoffer une conceptualisation du *glitch* et du ludo-labour dans la continuité des études sur le microtravail<sup>49</sup>, la plateforme<sup>50</sup> ou encore le travail du clic<sup>51</sup>. De tels prolongements permettraient de mieux circonscrire la pertinence du *glitch* du point de vue des recherches sur la production vidéoludique. Plus encore, ceux-ci viendraient raffiner la compréhension de l'économie politique qui structure les relations entre la culture matérielle du *glitch*, les phénomènes de plateforme des jeux-services ainsi que les modes et les moyens de production, de distribution et de consommation qui caractérisent le modèle des jeux comme service.

14

## Bibliographie

### Sources

BETANCOURT Michael, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, New York et Londres, Routledge, 2017.

49. Antonio A. Casilli et Dominique Cardon, *Qu'est-ce que le Digital Labor ?*, Bry-sur-Marne, INA, coll. « Études et controverses », 2015.

50. David B. Nieborg et Thomas Poell, « The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275–4292, DOI : [10.1177/1461444818769694](https://doi.org/10.1177/1461444818769694).

51. Antonio A. Casilli, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « La couleur des idées », 2019.

BOGOST Ian, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Londres, The MIT Press, 2006.

BONENFANT Maude, « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice », *Communiquer*, vol. 12, 2014, URL : [10.4000/communiquer.1295](https://doi.org/10.4000/communiquer.1295).

BOUTAUD Jean-Jacques et DUFOUR Stéphane, « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 151-170, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16755](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16755).

BRUNS Axel, « Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation », dans Ben SHNEIDERMAN (dir.), *Creativity & Cognition*, actes du colloque 6th SIGCHI, Washington DC, 13-15 juin 2007, New York, Association for Computing Machinery, 2007, p. 99-106, DOI : [10.1145/1254960.1254975](https://doi.org/10.1145/1254960.1254975).

CASILLI Antonio A. et CARDON Dominique, *Qu'est-ce que le Digital Labor?*, Paris, INA, coll. « Études et controverses », 2015.

CASILLI Antonio A., *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « La couleur des idées », 2019.

CUBITT Sean, « Glitch », *Cultural Politics*, vol. 13, n° 1, 2017, p. 19-33.

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice, « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 191-212.

JEANNERET Yves, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 59-86.

JENKINS Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

KÜCKLICH Julian, « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry », *The Fiberculture Journal*, n° 5, URL : <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [consulté le 24/11/2024].

NIEBORG David B. et POELL Thomas, « The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275–4292 DOI : [10.1177/1461444818769694](https://doi.org/10.1177/1461444818769694).

SOTAMAA Olli, ŠVELCH Jan (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press. 2021.

SOTAMAA Olli et KARPPI Tero (dir.), *Games as Services. Final Report*, Tampere, University of Tampere, 2010, URL : <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65772> [consulté le 24/11/2024].

STECK Benjamin, « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 249-271.

ŠVELCH Jan, « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions », dans Tomáš BÁRTE, Jan MIŠKOV et Jaroslav ŠVELCH (dir.), *New Perspectives in Game Studies, Central and Eastern European Game Studies*, 2014, Brno, 2015, p. 55-70.

ZABBAN Vinciane, TER Minassian Hoving et NOÛS Camille (dir.), *Les mondes de production du jeu vidéo, Réseaux*, vol. 6, n° 224, 2020, URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6.htm> [consulté le 24/11/2024].

## Vidéographie

ASHENINE, « Cyberpunk 2077 – Comparing the Fastest Vehical against K-hopping. (PATCHED!) », *YouTube*, 3 janvier 2021, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=cm\\_dAuAZGpQ](https://www.youtube.com/watch?v=cm_dAuAZGpQ) [consulté le 24/11/2024].

BEANS Campbell, « Cyberpunk 2077 – Launch Glitches Trailer (Bug Compilation) », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CqEMEjJ4hs> [consulté le 24/11/2024].

CROWBCAT, « Overpromise, sell, underdeliver Cyberpunk 2077 », *YouTube*, 17 janvier 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=omyoJ7onNrg&t> [consulté le 24/11/2024].



CYBERPUNK 2077, « Cyberpunk 2077 — Official E3 2018 Trailer », *YouTube*, 10 juin 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8X2kIfS6fb8> [consulté le 24/11/2024].

DANILO, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *YouTube*, 25 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9pb9wdLSOv8> [consulté le 24/11/2024].

ELEMONNADER, « CYBERPUNK 2077 – (NO LONGER WORKING) – How to Kerenzikov Hop (K-Hop) », *YouTube*, 16 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Q9y7fXZiSiM> [consulté le 24/11/2024].

ELITE082, « Cyberpunk 2077: Parkour Showcase », *YouTube*, 27 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=l-jMrkH6KeGY> [consulté le 24/11/2024].

GAMEPLAYRJ, « Cyberbug 2077 », *YouTube*, 12 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=er7kcH2fiqI> [consulté le 24/11/2024].

LUKENS Noah, « Cyberpunk 2077: Possible Speedrun Tech? K-Hops and Edgeboosts », *YouTube*, 20 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=d-yNERHbdQo> [consulté le 24/11/2024].

LUNDBJÖRK Anders, « Cyberpunk 2077 but it's for PS1 », *YouTube*, 21 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SNqWPtcXk5w> [consulté le 24/11/2024].

NERHA, « PATCHED:( | HOW TO BHOP (KHOP) IN CYBERPUNK 2077 | HOW TO SUPERJUMP IN CYBERPUNK 2077 », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mtra680dkGc> [consulté le 24/11/2024].  
NICNACNIC SPEEDRUNS, « Cyberpunk 2077 Speedruns Bunny Hopping (K-Hopping) », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9mYKW0Lj46g> [consulté le 24/11/2024].

NIKTEK, « Cyberbug 2077 -Gameplay Trailer », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RaI3gEHF5Hg> [consulté le 24/11/2024].

PIPLADS, « Cyberpunk 2077 Advanced Bhop Tutorial \*PATCHED\* », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9Ph3MZu60F8> [consulté le 24/11/2024].

R. AMELL, « Cyberpunk 2077, but actually cyberbug », *YouTube*, 13 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7houicaKQjQ> [consulté le 24/11/2024].

ROCKET SLOTH, « How Speedrunners beat Cyberpunk 2077 in 2:52:01 (Cyberpunk WR) », *YouTube*, 6 février 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=050e0p5Q8gk> [consulté le 24/11/2024].

STEVENPOSTING, « CyberBug 2077 », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2SmDUHekjMc> [consulté le 24/11/2024].

WYNTER BRYZE, « Cyberpunk 2077 Dodge-Hop(K-Hop) Glitch Racing », *YouTube*, 19 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=tSaUINoiBnY> [consulté le 24/11/2024].