



**Nouveaux cahiers
de Marge 11 - 2026**

Fabrique collective des
films et des jeux vidéo

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin
Lyon 3

Le murmure des petites choses vidéoludiques : quand les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment l'infiniment petit en savoir

*The Whisper of Videogame Minutiae: When
Speedrunners Turn the Infinitely Small into Knowledge*

Sacha Bernard

DOI : [10.35562/marge.1497](https://doi.org/10.35562/marge.1497)



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

Le murmure des petites choses vidéoludiques : quand les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment l'infiniment petit en savoir

The Whisper of Videogame Minutiae: When Speedrunners Turn the Infinitely Small into Knowledge

Sacha Bernard

Centre de recherches Liège Game Lab, UR Traverses, Université de Liège

Résumé : À travers l'analyse de la pratique du *speedrun*, cet article interroge la manière dont les joueurs et les joueuses transforment leur expérience de jeu (le jeu joué) en expertise informationnelle (le jeu documenté). En mobilisant la typologie des savoirs (déclaratifs, procéduraux, conditionnels), nous proposons une lecture du *speedrun* comme processus d'apprentissage collectif structuré en cinq étapes : jouer, étudier, planifier, optimiser, speedrunner. Chaque étape active des formes spécifiques d'agencements qui participent à la production, la circulation, et la valorisation de (micro)connaissances sur le jeu. Ces dernières murmurent alors une histoire d'intelligence collective, d'apprentissage continu entre pairs, et nous rappellent que le *speedrun* est aussi un art de la médiation.

Mots clés : speedrun, médiation vidéoludique, pairagogie, connaissances déclaratives, connaissances procédurales, connaissances conditionnelles, pratique communautaire

Le murmure des petites choses vidéoludiques : quand les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment l'infiniment petit en savoir

Abstract: By analyzing speedrunning, this paper examines how players turn their gameplay experience (the played game) into an informational expertise (the documented game). Drawing on the typology of knowledge (declarative, procedural, and conditional), we propose a reading of speedrunning as a collaborative learning process structured in five stages: playing, investigating, planning, optimizing, and performing. Each stage activates specific configurations that contribute to the production, circulation, and valorization of (micro-)knowledge about the game. Then, these fragments whisper a story of collective intelligence, continuous learning between peers, reminding us that speedrunning is also an art of mediation.

Keywords: speedrunning, video game mediation, peeragogy, declarative knowledge, procedural knowledge, conditional knowledge, community-based practice

Introduction

Jouer à un jeu vidéo peut se résumer par la traduction sensorielle d'un ensemble d'échanges entre des pulsations émises sur un périphérique (manette, clavier, téléphone, etc.) et un écran. De simples petites contractions musculaires sur un nombre limité de touches peuvent nous faire vivre de grandes aventures. Il arrive même qu'une ligne de dialogue, une cinématique, un personnage ou un objet nous marquent suffisamment pour faire entrer le jeu dans l'imaginaire collectif. Notre expérience de jeu est remplie de petites choses vidéoludiques qui nous touchent ou nous inspirent.

La pratique du *speedrun* ne fait pas exception à cela. En effet, les praticiens et les praticiennes vont investir tous les (micro) éléments du jeu afin d'élaborer une route permettant d'atteindre leur objectif aussi vite que possible. Cet article, à visée exploratoire, se propose d'analyser comment cette pratique contribue à documenter les petits phénomènes.

Le *speedrun* : une pratique ludique, collaborative, et documentaire

Définir ce que recouvre le *speedrun* est un exercice difficile. Eric Koziel¹ rappelle qu'il s'agit à la fois d'une pratique – découvrir et étudier le jeu, planifier un itinéraire, speedrunner – et de son résultat. Il apparaît donc difficile, comme le souligne Madison

1. Eric Koziel, *Speedrun Science: A Long Guide to Short Playthroughs*, Tucson (AZ), Fangamer, 2019, p. 21.

Schmalzer², de définir l'activité simplement comme « terminer un jeu vidéo le plus rapidement possible » tant la discipline s'est diversifiée. Comme l'expliquent Sacha Bernard et Fanny Barnabé³, les speedrunneurs et les speedrunneuses sont libres dans leur manière d'agir, la seule limite étant leur imagination.

Notons toutefois que la littérature académique s'accorde pour dire que le *speedrun* est une pratique intrinsèquement collaborative. Cette dimension se manifeste, entre autres, par la construction et la circulation du savoir vidéoludique. Dans cette perspective, Fanny Barnabé⁴ observe que les praticiens et les praticiennes s'appuient sur une documentation servant à « perfectionner leur connaissance des mécaniques du jeu [...] ainsi que des failles techniques dont ils pourront tirer profit ». De fait, la connaissance est traitée comme un bien commun dont la valeur ne réside pas dans sa possession mais dans sa redistribution.

Le jeu constitue une œuvre-source à partir de laquelle les joueurs et les joueuses vont produire toutes sortes de contenus. Chaque dispositif vidéoludique peut être envisagé comme le centre d'une médiasphère, un « système de réseaux qui peut s'apparenter à un rhizome, c'est-à-dire un réseau sans début, centre ou fin » tel qu'Esteban Giner⁵ la définit. La pratique du *speedrun* excède ainsi le cadre du jeu pour engendrer un réseau de productions hétérogènes et interconnectées. Cette dynamique se

2. Madison Schmalzer, *Transition Games: Speedrunning Gender*, thèse, sous la direction de A. Johnston, Université d'État de Caroline du Nord, 2022, p. 11, URL : <https://www.lib.ncsu.edu/resolver/1840.20/39869> [consulté le 16 juin 2026].

3. Sacha Bernard et Fanny Barnabé, « From Home to Stage: How Speedrunners Negotiate Performance, Relation to the Audience, and Spectacle in Live-Streaming Speedrun Marathons », dans Réjane Dreifuss, Simon Hagemann et Izabella Pluta (dir.), *Live Performance and Video Games: Inspirations, Appropriations and Mutual Transfers*, Bielefeld, Transcript Verlag, coll. « Theater », n° 165, 2024, p. 188, DOI : [10.1515/9783839471739-015](https://doi.org/10.1515/9783839471739-015).

4. Fanny Barnabé, « Le *speedrun* : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 3, 2016, p. 445, DOI : [10.25965/interfaces-numeriques.3113](https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3113).

5. Esteban Giner, « Entre structuration des pratiques et circulation des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques », dans Sébastien Genvo et Thibault Philipette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p. 428, DOI : [10.4000/books.pulg.26119](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26119).

fait au prisme d'une hypertextualité qui, selon Gérard Genette⁶, désigne « toute relation unissant un texte B (hypertexte) à un texte antérieur A (hypotexte) ». Le jeu fonctionne donc comme un hypotexte à partir duquel se construit un écosystème expressif. Comme le résume Barnabé⁷, « [l']œuvre de *speedrun* est donc plurielle, transmédiate et, surtout, collective ».

Ainsi, le *speedrun* est une pratique collaborative qui implique de jouer et d'étudier un jeu vidéo, de planifier un itinéraire pour parvenir à un objectif au sein de ce même jeu selon un temps de complétion jugé satisfaisant par un ou une speedrunneuse et qui peut, sans que cela soit systématique, donner lieu à une documentation partielle ou intégrale de la performance ou de son processus.

Apprendre ensemble : du jeu joué au jeu documenté

Le principe de documenter son activité vidéoludique signifie un basculement de cadre : ce qui relevait d'une expérience interactive (le jeu joué) devient un artéfact (le jeu documenté). Ce déplacement transforme l'activité vidéoludique en divers objets médiatiques que des agents investissent de sens. Ces objets forment un corpus que Simon Dor⁸ nomme les archives de jouabilité, c'est-à-dire tout ce qui « [permet] de témoigner de la manière dont un jeu a été joué historiquement ». Comme le notent Lucas Cook et Sean Duncan⁹, les speedrunneurs et les speedrunneuses s'approprient, enrichissent, et valorisent ce corpus dans un processus d'apprentissage continu et reposant sur une dynamique entre pairs : observations mutuelles, conseils partagés, etc.

Dans le *speedrun*, la production de connaissances vise autant la compréhension du dispositif vidéoludique que l'exécution d'une trajectoire supposée optimale. Elle implique d'identifier les mécaniques internes, les comportements du moteur de jeu,

6. Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 13.

7. Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse, sous la direction de J.-P. Bertrand et Bj.-O. Dozo, Université de Liège, 2017, p. 190, URL : <https://hdl.handle.net/2268/210764>.

8. Simon Dor, « Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel », thèse, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2015, p. 163, DOI : [10.71781/9311](https://doi.org/10.71781/9311).

9. Lucas Cook et Sean Duncan, « “Any % No Sketch Glitch” : Speedrunning *Final Fantasy VI* and Expanding “Well Played” », *Well Played: A Journal on Video Games, value and meaning*, vol. 5, n° 2, 2016, p. 173-189, DOI : [10.1184/R1/6687041.v1](https://doi.org/10.1184/R1/6687041.v1).

les *glitches*¹⁰ exploitables ainsi que les conditions permettant d'enchaîner ces éléments de manière cohérente pour atteindre le meilleur temps possible. Autrement dit, plus les speedrunneurs et les speedrunneuses vont produire des connaissances, mutualiser des ressources, et exercer un regard analytique sur leur propre pratique et celle de leurs pairs, plus le *speedrun* va continuer à exister et à se réinventer. La production collective de savoirs devient ainsi une condition vitale de la pérennité et du dynamisme de la discipline.

Problématique et méthodologie

Le *speedrun* demeure une activité située, structurée par une progression : découvrir le jeu, l'étudier, planifier un itinéraire au sein du système ludique, optimiser les exécutions, et speedrunner. Ces étapes sont donc au nombre de cinq :

- Jouer : découvrir le jeu, comprendre comment progresser ;
- Étudier : approfondir sa compréhension du jeu et du système ludique ;
- Planifier : élaborer une route pour terminer le jeu (ou tout autre objectif) aussi vite qu'un ou une speedrunneuse en est capable ;
- Optimiser : perfectionner les stratégies, les techniques, les combats, les mouvements, les exécutions, etc. afin d'améliorer la fluidité de l'exécution, s'entraîner sur des segments précis ;
- Speedrunner : réaliser une tentative, fructueuse ou non, d'obtention d'un temps considéré comme idéal.

Ce processus ne suit toutefois pas une progression linéaire. Il repose sur une dynamique itérative, marquée par des allers-retours réguliers entre expérimentation, apprentissage, ajustement, optimisation, et exécution. L'ensemble de ces étapes est un potentiel contenu en devenir qui participe au réseau de productions hétérogènes et interconnectées que nous évoquions

10. Selon Hugo Montembeault, le *glitch* est un phénomène vidéoludique résultant d'un bogue, d'une erreur logicielle, d'une faille de conception ou d'un dysfonctionnement technique. Loin d'être considéré comme une anomalie, le *glitch* est un artefact ludique qui, selon le contexte, peut être perçu comme une source de créativité, de résistance politique ou d'exploitation économique. Hugo Montembeault, *Anarchéologie du glitche. De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques*, thèse, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2019, DOI : [10.71781/9153](https://doi.org/10.71781/9153).

précédemment. À travers leur pratique, les speedrunneurs et les speedrunneuses produisent et activent un ensemble de savoirs qu'ils sélectionnent, transforment, et réorganisent en fonction d'un objectif strictement défini : terminer un jeu – ou tout autre objectif – aussi vite que possible.

La pratique du *speedrun* suppose un travail préparatoire important, une planification minutieuse, mais aussi une capacité d'exécution et d'adaptation en temps réel. Ce faisceau de compétences techniques, cognitives, et stratégiques interroge la manière dont les speedrunneurs et les speedrunneuses mobilisent des savoirs variés. Dès lors, nous avons voulu nous intéresser à la manière dont ces connaissances s'articulent entre elles. À partir d'un travail de Jacques Tardif, Simon Dor résume les trois types de connaissances :

Les connaissances déclaratives sont théoriques : il s'agit de faits, de règles, de lois, etc. Pour être en action, elles doivent être transformées en connaissances procédurales ou conditionnelles. Les connaissances procédurales concernent les étapes de réalisation d'une action, les procédures à suivre. Les connaissances conditionnelles, aussi appelées « connaissances stratégiques », concernent le moment ou le contexte dans lequel une procédure peut être effectuée¹¹.

7

Ces différents savoirs ne sont pas mobilisés de manière homogène tout au long du *speedrun* : ils interviennent à des moments distincts du processus, selon les besoins. C'est cette dynamique que nous nous proposons d'examiner. Cette approche permet de mettre en lumière la manière dont les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment leur expérience de jeu en expertise informationnelle. Il s'agit de comprendre comment une activité interactive (le jeu joué) devient un contenu médiatisé (le jeu documenté). Nous proposons d'analyser cette transformation comme un processus d'apprentissage collectif structuré autour des cinq étapes mentionnées précédemment : jouer, étudier, planifier, optimiser, et speedrunner.

La méthodologie repose sur une analyse de contenus produits par et pour les communautés de *speedrun* (guides, vidéos, interfaces de *splits*), choisis pour leur valeur illustrative. Si notre cadre théorique s'appuie sur la typologie des savoirs (connaissances déclaratives, procédurales, conditionnelles), il convient de distinguer la médiation opérée par le dispositif vidéoludique (le jeu

11. Simon Dor, *La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo StarCraft*, mémoire, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2010, p. 71-72, DOI : [10.71781/9220](https://doi.org/10.71781/9220).

transmet de l'information à un ou une joueuse) et la médiation opérée par les joueurs et les joueuses (ces derniers produisent des contenus à destination d'autrui). Ce double cadre permet de décrire comment les petites choses vidéoludiques deviennent des vecteurs de savoir en participant à une intelligence collective orientée vers la performance, la documentation, et la patrimonialisation du jeu vidéo.

Jouer, étudier, planifier, optimiser, speedrunner : une grammaire du *speedrun*

Jouer

Dans le contexte du *speedrun*, il s'agit d'une étape préparatoire puisque l'appétence d'un ou une joueuse pour speedrunner un jeu se construit généralement au cours de ses premières complétions. L'objectif est de comprendre le fonctionnement du système ludique et de tester ses limites. On parle alors de médiation vidéoludique (le jeu est une instance médiatrice). Selon Guillaume Grandjean¹², elle peut s'envisager selon plusieurs modalités – textuelle, cartographique, sensorielle – permettant ainsi d'identifier comment un jeu transmet de l'information à une audience joueuse. Cette médiation sert à « faciliter le décodage du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux » et permet l'émergence des connaissances déclaratives : les faits, les règles, les lois qui régissent l'activité vidéoludique.

Malgré la diversité de l'activité vidéoludique – jouer à un jeu peut se décliner autant de fois qu'il existe de joueurs et de joueuses –, il existe donc un corpus partagé de connaissances grâce à cette médiation par le biais du dispositif vidéoludique. La confrontation de différentes expériences va permettre de coconstruire une compréhension globale du jeu. Ainsi, qu'elle soit solitaire ou partagée, individuelle ou collective, l'activité vidéoludique permet d'accumuler et de structurer un ensemble de savoirs sur le jeu, constituant une base essentielle à toute pratique experte ou médiatrice, comme celle du *speedrun*, ou, plus généralement, de la création de contenus autour du jeu vidéo. Cette base, néanmoins, nécessite un approfondissement par une étude plus poussée du dispositif vidéoludique.

12. Guillaume Grandjean, « Le “langage” de l'espace vidéoludique : communication et médiation », *Sciences du jeu*, n° 17, 2022, DOI : [10.4000/sdj.3938](https://doi.org/10.4000/sdj.3938).

Étudier

La connaissance du dispositif ne se limite pas à l'apprentissage de ses règles. Elle inclut l'exploration des failles, le fonctionnement du code, la manipulation du hasard, etc. D'un côté, il s'agit de comprendre en profondeur les mécaniques, les logiques de fonctionnement et les limites du système vidéoludique ; de l'autre, cette compréhension vise à détourner, contourner ce que le jeu nous apprend. Dans cette optique, la pratique du *speedrun* suppose de déconstruire un jeu, d'en reconfigurer les usages attendus pour mieux en révéler les potentialités cachées. Dans ce contexte, étudier un jeu revient à interroger et enrichir les acquis du « jouer ».

Prenons l'exemple des règles implicites (*implicit rules*) et des règles explicites (*explicit rules*) que développe Rainforest Scully-Blaker¹³. Les règles implicites sont celles que supposent les joueurs et les joueuses naturellement en jouant. Ce sont donc des savoirs tacites, construits à partir de l'expérience de jeu : ce sont les connaissances déclaratives issues du « jouer ». En revanche, les règles explicites désignent les structures techniques codées dans le jeu, souvent invisibles à l'audience joueuse ordinaire, mais mobilisées de manière consciente et stratégique par les speedrunneurs et les speedrunneuses. En prenant l'exemple d'un glitch dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998), Scully-Blaker synthétise de la façon suivante :

Les règles explicites sont généralement beaucoup plus difficiles à formuler, mais prenons l'exemple d'une règle implicite : « on ne peut pas traverser les portes ». La règle explicite serait : « on ne peut en général pas traverser les portes, mais dans le Temple du Temps, si l'on utilise l'élan d'un saut latéral correctement synchronisé pour faire légèrement passer l'avatar à travers le mur, on peut traverser la Porte du Temps¹⁴.

13. Rainforest Scully-Blaker, « A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio », *Game Studies*, vol. 14, n° 1, 2014, URL : <https://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker> [consulté le 16 juin 2026].

14. « Explicit rules tend to be much more complicated to phrase, but let us use the example of an implicit rule: “you cannot phase through doors.” The explicit rule would be “you cannot usually phase through doors but in the Temple of Time, if you use the momentum of a properly timed side hop to clip your avatar through the wall slightly, you can jump through The Door of Time.” » *Ibid.* Nous traduisons.

La distinction entre les règles implicites et les règles explicites permet de comprendre pourquoi, parfois, certains *speedruns* peuvent paraître déroutants lors d'une première lecture. Notre compréhension globale d'un jeu, qui ne reposerait que sur des connaissances issues du « jouer », se retrouve confrontée à des pratiques qui exploitent des logiques systémiques souvent invisibles aux joueurs et joueuses ordinaires. Le *speedrun* met en lumière une forme de connaissance vidéoludique approfondie, souvent située bien au-delà de l'expérience ludique conventionnelle. De plus, les objectifs poursuivis par les speedrunneurs et les speedrunneuses pour un même jeu peuvent conduire à des performances dont la durée varie de quelques minutes à plusieurs heures. Par exemple, une catégorie *Any %* (littéralement « n'importe quel pourcentage de complétion ») cherche à atteindre la fin du jeu le plus rapidement possible, tandis qu'une catégorie 100 % impose de remplir des critères supplémentaires, définis par le jeu ou la communauté. Pour l'illustrer, nous pouvons prendre le jeu *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*¹⁵ (Nintendo EPD, 2023) où l'actuel record pour le *Any %* est de 38 minutes et 17 secondes quand l'actuel record pour le 100 % est de 26 heures, 54 minutes, et 36 secondes.

10

D'autres catégories reposent sur des contraintes différentes, certaines autorisant des *glitches* et d'autres les interdisant. Par exemple, la catégorie *Any %* de *Pokémon Rouge et Bleu*¹⁶ (Game Freak, 1996) se termine en 1 minute et 17 secondes quand la catégorie *Any % Glitchless* (sans *glitch*) se termine en 1 heure, 43 minutes, et 40 secondes. Ces variations ne se contentent pas de modifier l'itinéraire emprunté par les speedrunneurs et les speedrunneuses : elles impliquent des lectures distinctes du même jeu, fondées sur des connaissances spécifiques de ses systèmes, de ses règles, et de leurs interactions. Un objet, un *boss*, un *glitch* peut être indispensable dans une catégorie, mais totalement inutile, voire interdit, dans une autre.

Ainsi, les connaissances déclaratives « émergentes » issues du « jouer » ont besoin d'être approfondies avec des connaissances déclaratives « renforcées » relatives à l'étude du jeu. Ensemble, elles forment un socle sur lequel se basent les speedrunneurs et les speedrunneuses pour comprendre le jeu en profondeur et planifier efficacement leurs stratégies selon la catégorie. Cependant, si les règles implicites sont

15. Données récoltées sur le site www.speedrun.com/totk le 5 août 2026. Les catégories complètes sont *Any % Glitched pre-v1.2.1* et *100% Glitched pre-v1.2.1*.

16. Données récoltées sur le site www.speedrun.com/pkmnredblue le 5 août 2026. Les catégories complètes sont *Any % English* et *Any % Glitchless English*.

véhiculées par le jeu, les règles explicites nécessitent d'être formalisées par les joueurs et les joueuses, ne serait-ce que par souci de fiabiliser les *speedruns*. Cette fois, ce n'est plus le jeu qui est l'instance médiatrice mais les joueurs et les joueuses. Dans la médiation par le dispositif vidéoludique, et par simplification, le jeu se charge de transmettre des informations à l'audience joueuse. Dans la médiation par la communauté vidéoludique, ce sont les joueurs et les joueuses qui vont produire un contenu sur le jeu à destination d'autres joueurs et joueuses. Si le dispositif favorise plutôt l'acquisition de connaissances déclaratives « émergentes », la communauté favorise autant l'acquisition de connaissances déclaratives « émergentes » que « renforcées ».

Planifier

La planification consiste à anticiper l'incertitude générée par le système ludique, à transformer une expérience de jeu potentiellement chaotique en un enchaînement maîtrisé et reproductible. Cette étape vise à réduire la complexité du jeu et la diversité de l'activité vidéoludique à un ensemble limité de configurations. C'est aussi le moment où s'opère un basculement du déclaratif vers le procédural et le conditionnel, c'est-à-dire de la connaissance sur le jeu à sa mise en acte dans une pratique située.

Les speedrunneurs et les speedrunneuses mobilisent les connaissances acquises à la fois dans l'expérience de jeu – « jouer » – et dans les phases d'analyse, de recherche, de documentation – « étudier ». Le but est désormais de les traduire en décisions concrètes. En ce sens, la planification ne consiste pas seulement à prévoir une séquence idéale ; elle est le lieu d'une médiation entre différents régimes de savoirs – implicite et explicite, empirique et communautaire. Cette planification se retrouve incarnée par des paratextes mis à disposition par les diverses communautés de *speedrun*.

Chapitre 2

1. **Module d'approvisionnement** : Récupérer la matière **foudre** et l'équiper à la place de **soin**.
2. Parler à **Tseng** et choisir l'**option 1**
3. **Assassins G** : Utiliser Blizzard Blade, Blizzard et Assault Twister selon la position des ennemis.
4. **Guard Spider** : Spammer le sort de foudre puis Assault twister quand les MP descendent à 0.
5. **Éviter les combats « aléatoires »** (Si on longe correctement les murs, ceux qui apparaissent sont malheureusement scriptés et on ne peut pas y échapper. Il faut faire attention à ne prendre aucun dégât pour assurer une fuite la plus rapide possible).
6. **Toucher le point de sauvegarde à côté de la maison d'Angeal.**
7. **Heli Gunner et Assassins G** : Tuer l'Heli Gunner en premier lieu avec 4 sorts de foudre et ensuite chopper les assassins G avec des attaques P, des sorts de glaces et Assault Twister (Très compliqué à faire, mais peut-être essayer de guider deux assassins G au même endroit et les tuer en même temps avec un assault twister).

- Toucher le point de sauvegarde (c'est le dernier avant Bahamut !!)
- Mini-jeu des missiles : il faut en toucher **9 sur 10** (afin d'avoir moins de fenêtres de récompenses)

Figure 1.

12

Extrait d'un guide pour le *speedrun* de *Crisis Core: Final Fantasy VII-Reunion*. Reproduit avec l'aimable autorisation de son autrice, Myriame « Givralyriame » Nachet.

Source : *Crisis Core: Final Fantasy VII-Reunion. Guide speedrun.*

Crédits : Myriame « Givralyriame » Nachet.

Dans un guide consacré au *speedrun* de *Crisis Core: Final Fantasy VII-Reunion* (Square Enix, 2022), la speedrunneuse Myriame « Givralyriame » Nachet explique les techniques pour parcourir le jeu en un minimum de temps, et en donnant des astuces pour combattre les différents antagonistes (*boss*). Ainsi, par exemple, la figure 1 illustre toutes les actions qu'il est nécessaire de faire pour parcourir le chapitre 2 du jeu le plus rapidement possible avant d'affronter le *boss*. Cet exemple montre comment les connaissances pour speedrunner ne concernent pas uniquement le jeu mais aussi l'activité, et comment leur circulation passe également par des formes écrites. La planification fonctionne comme une chorégraphie ou une partition. Chaque mouvement est minutieusement anticipé, synchronisé, et intégré dans une séquence fluide conçue pour minimiser la durée de jeu tout en visant l'efficacité maximale. La différence de temps entre les praticiens et les praticiennes réside dans la précision et la régularité de l'exécution de la partition.

Optimiser

L'optimisation est une étape préambulaire de l'exécution. Elle désigne le processus par lequel les speedrunneurs et les speedrunneuses mettent en acte les choix stratégiques établis lors de la planification afin d'en éprouver la faisabilité, d'en ajuster les paramètres, et d'en maximiser l'efficacité en situation réelle. L'idée est de fluidifier, au maximum, l'exécution. Cette étape est fondamentalement procédurale : elle consiste à traduire les connaissances déclaratives sur le système ludique en une série de gestes maîtrisés et coordonnés. Il ne s'agit plus désormais de savoir quoi faire, mais de parvenir à le faire bien, vite, et avec constance.

Il existe différents outils qui permettent d'isoler, de mesurer, ou de répéter les différentes opérations qui composent une *run*. Par exemple, les *splits* permettent le découpage du parcours en différents segments tout en enregistrant les temps réalisés pour chacun d'entre eux. Ainsi, ils permettent d'identifier des portions sur lesquelles un gain de temps peut être recherché. D'autres outils permettent, entre autres, de répéter une séquence de jeu particulière comme l'état sauvegardé (ou *save state*). Certains émulateurs le proposent et permettent ainsi de conserver une copie instantanée de l'état du jeu à un moment donné et de le restaurer ultérieurement afin de reprendre la partie exactement dans la même configuration. Le ou la speedrunneuse peut ainsi répéter une séquence (comme affronter un *boss*) sans avoir à rejouer l'ensemble du niveau.

L'optimisation suppose une répétition inhérente à l'entraînement. Elle permet progressivement de stabiliser et d'automatiser les gestes nécessaires à l'exécution afin de la rendre plus fluide, rapide, et régulière. C'est une étape à laquelle les speedrunneurs et les speedrunneuses reviennent souvent : une technique déjà maîtrisée peut être perfectionnée, de nouvelles possibilités de gain de temps peuvent être recherchées, etc.

Speedrunner

La mise en situation par l'exécution constitue le moment où les connaissances accumulées – tant déclaratives que procédurales – sont sollicitées dans un contexte d'exécution réelle, sous contrainte temporelle, émotionnelle, et physiologique. Elle mobilise au premier plan les savoirs procéduraux, c'est-à-dire les savoir-faire automatisés issus de l'optimisation, qui permettent de dérouler avec fluidité les séquences planifiées. Toutefois, cette étape ne se limite pas à la simple répétition d'un script préétabli : elle implique également la mobilisation de connaissances conditionnelles, autrement dit la capacité à

savoir quand et pourquoi appliquer une stratégie donnée en fonction de la situation rencontrée en jeu.

La nature instable, parfois chaotique, des environnements vidéoludiques – notamment en raison de l'aléatoire, de la physique du moteur de jeu, ou des imprécisions d'exécution – rend la performance toujours susceptible de dévier de l'idéal planifié. Dès lors, la mise en situation exige une forme d'adaptabilité, qui se manifeste par l'activation de stratégies alternatives, communément appelées *backup strats* (ou stratégies de secours). Ces solutions de repli sont pensées en amont, mais ne s'activent qu'en cas de besoin : elles témoignent d'un savoir conditionnel précis, fondé sur l'expérience, la capacité d'anticipation, et la prise de décisions rapides dans un contexte d'incertitude.

Speedrunner révèle, en acte, le degré de maîtrise du jeu, non seulement dans son déroulement idéal, mais dans sa gestion des écarts, des ratés, des inattendus. La réussite du *speedrun* repose autant sur la préparation que sur la capacité à jouer avec l'imprévu. Les étapes progressives du *speedrun* impliquent une documentation spécifique :

14

- Jouer :
 - Connaissances déclaratives « émergentes »
 - Connaître le système ludique (médiation vidéoludique par le dispositif, ou par les joueurs et les joueuses)
 - Le *quoi*
- Étudier :
 - Connaissances déclaratives « renforcées »
 - Connaître le système ludique (médiation vidéoludique par les joueurs et les joueuses)
 - Le *quoi*
- Planifier :
 - Amorce du déclaratif vers le procédural et le conditionnel
 - Sélection et hiérarchisation (acte de curation)
- Optimiser :
 - Connaissances procédurales, automatisation
 - Mise en acte, par l'entraînement et la répétition
 - Le *comment*
- Speedrunner :
 - Connaissances procédurales et conditionnelles mobilisées en temps réel
 - Mise en acte, par l'exécution
 - Le *comment* et le *quand*

On observe que le *speedrun* est une pratique qui documente les phénomènes du jeu qui peuvent paraître négligeables dans un usage ordinaire. Pourtant, ces petites choses vidéoludiques peuvent devenir essentielles lorsque leur formalisation se diffuse sous forme de connaissances au sein des réseaux et des communautés.

Conclusion

Alors, que murmurent les petites choses vidéoludiques ? Elles racontent qu'au cœur du *speedrun*, un savoir se tisse en fonction des façons dont un jeu est « déconstruit ». Derrière chaque mouvement, chaque *glitch*, chaque optimisation, se loge une multitude de microdécisions, de gestes répétés, porteurs d'un rapport particulier au jeu comme système, comme texte, comme matière à connaître et à reconfigurer. Le *speedrun* apparaît alors comme une forme d'expertise ludique où se croisent apprentissage, analyse, stratégie, et adaptation au sein de réseaux permettant la co-construction de connaissances à l'égard d'un jeu et de son fonctionnement.

Dans cette progression, du « jouer » au « speedrunner », les pratiques médiatrices se complexifient. À travers la médiation par le dispositif vidéoludique, les connaissances déclaratives émergent de l'expérience de jeu ; par la médiation émanant de la communauté vidéoludique, elles se formalisent, se transmettent, se renforcent ; dans la planification et l'optimisation, les connaissances deviennent action, chorégraphie, stratégie ; enfin, dans l'exécution, elles se confrontent à l'imprévu du réel vidéoludique et deviennent adaptabilité incarnée.

Ainsi, les petites choses vidéoludiques racontent une histoire d'intelligence collective, d'apprentissage continu, de gestes techniques. Elles murmurent que le *speedrun* est aussi un art de la médiation articulant transmission du savoir, mise en scène de la performance, et valorisation du patrimoine vidéoludique.

15

Bibliographie

BERNARD Sacha et BARNABÉ Fanny, « From Home to Stage: How Speedrunners Negotiate Performance, Relation to the Audience, and Spectacle in Live-Streaming Speedrun Marathons », dans DREIFUSS Réjane, HAGEMANN Simon et PLUTA Izabella (dir.), *Live Performance and Video Games: Inspirations, Appropriations and*

Mutual Transfers, Bielefeld, Transcript Verlag, coll. « Theater », 2024, DOI : [10.1515/9783839471739-015](https://doi.org/10.1515/9783839471739-015).

BARNABÉ Fanny, « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 3, 2016, p. 441-459, DOI : [10.25965/interfaces-numeriques.3113](https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3113).

BARNABÉ Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse, sous la direction de J.-P. Bertrand et Bj.-O. Dozo, Université de Liège, 2017, URL : <https://hdl.handle.net/2268/210764>.

COOK Lucas et DUNCAN Sean, « “Any % No Sketch Glitch”: Speedrunning *Final Fantasy VI* and Expanding “Well Played” », *Well Played: A journal on video games, value and meaning*, vol. 5, n° 2, 2016, p. 173-189, DOI : [10.1184/R1/6687041.v1](https://doi.org/10.1184/R1/6687041.v1).

DOR Simon, *La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo StarCraft*, mémoire, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2010, DOI : [10.71781/9220](https://doi.org/10.71781/9220).

DOR Simon, *Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel*, thèse, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2015, DOI : [10.71781/9311](https://doi.org/10.71781/9311).

GENETTE Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.

GINER Esteban, « Entre structuration des pratiques et circulation des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques », dans GENVO Sébastien et PHILIPETTE Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu / Play / Spiel », 2023, p. 421-431, DOI : [10.4000/books.pulg.26119](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26119).

GRANDJEAN Guillaume, « Le “langage” de l'espace vidéoludique : communication et médiation », *Sciences du jeu*, n° 17, 2022, DOI : [10.4000/sdj.3938](https://doi.org/10.4000/sdj.3938).

KOZIEL Eric, *Speedrun Science: A Long Guide to Short Playthroughs*, Tucson (AZ), Fangamer, 2019.

MONTEMBEAULT Hugo, *Anarchéologie du glitche. De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques*, thèse, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2019, DOI : [10.71781/9153](https://doi.org/10.71781/9153).

Le murmure des petites choses vidéoludiques : quand les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment l'infiniment petit en savoir

SCHMALZER Madison, *Transition Games: Speedrunning Gender*, thèse, sous la direction de A. Johnston, université d'État de Caroline du Nord, 2022, URL : <https://www.lib.ncsu.edu/resolver/1840.20/39869> [consulté le 16 juin 2026].

SCULLY-BLAKER Rainforest, « A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio », *Game Studies*, vol. 14, n° 1, 2014, URL : <https://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker> [consulté le 16 juin 2026].