



**Nouveaux cahiers
de Marge 11 - 2026**

Fabrique collective des
films et des jeux vidéo

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin
Lyon 3

Sur le *half-A press* du A-button challenge de *Super Mario 64*. Négociations entre terminologie et affordance

*On Half-A Press in the A-Button Challenge of Super
Mario 64: Negotiations Between Terminology and
Affordance*

Mathieu Goux

DOI : [10.35562/marge.1513](https://doi.org/10.35562/marge.1513)



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

Sur le *half-A press* du A-button challenge de *Super Mario 64*. Négociations entre terminologie et affordance

On Half-A Press in the A-Button Challenge of Super Mario 64: Negotiations Between Terminology and Affordance

Mathieu Goux

UR 4255 CRISCO, Université de Caen

Résumé : Notre article explore le concept de « half-A press » (« demi-appui du bouton A ») dans la terminologie du A-button challenge de la communauté des joueurs et joueuses de *Super Mario 64*. Nous montrons que le choix de cette notion terminologique provient de négociations avec les affordances et la matérialité des contrôleurs de jeu vidéo. Ces négociations ont, à leur tour, participé à la diffusion et la popularité du terme tant dans la communauté du challenge que dans les autres communautés du jeu vidéo. Nous concluons que le vocabulaire spécialisé s'appuyant sur les aspects matériels de l'activité vidéoludique relève d'une dimension socioterminologique, qui n'est pas nécessairement explicite.

Mots clés : lexique, terminologie, jeu vidéo, challenge, communauté

Abstract: We explore the concept of « half-A press » in the terminology of the A-button challenge, from the *Super Mario 64* gaming community. We show that the choice of this terminological notion stems from negotiations with the affordances of videogame controllers. These negotiations, in turn, contributed to the spread and popularity of the term, both in the challengers' community and in other gaming communities. We conclude that the specialized vocabulary based on

the material aspects of videogame activity has a socioterminological dimension, which is not necessarily explicit.

Keywords: lexicon, terminology, videogame, challenge, community

Introduction

Parmi les différentes communautés gravitant autour de l'exercice social du jeu vidéo (e-sport, parodie, *speedrun*, etc.¹), nous parlerons ici du concept de *challenge run*. Cette pratique consiste à remplir différents objectifs imposés par les joueurs et joueuses eux-mêmes et qui se fondent, généralement, sur un emploi alternatif de mécaniques de jeu, ou sur des objectifs non nécessairement récompensés par le jeu lui-même. Ces contraintes imposent une épreuve stimulante pour qui connaît bien le jeu en question, en en renouvelant son intérêt. Ce peut être, par exemple, terminer une partie sans prendre de dégâts ou en se privant d'une option de jeu traditionnelle, en n'appuyant pas sur telle ou telle touche, en ne faisant pas telle action, en évitant de collecter un type de bonus, etc. Par la connaissance poussée du jeu qu'il suppose, le *challenge run*, comme le *speedrun*, s'appuie sur de nombreux échanges communautaires pour partager des idées, des astuces et des stratégies.

Notre article s'intéresse à la façon dont ces communautés stabilisent la terminologie des stratégies mises en œuvre, et notamment celles en lien direct avec les commandes de jeu, aux enjeux propres. Ces enjeux, notamment de clarté, d'univocité et de stabilité, sont communs à la terminologie en général², mais le fait que ces techniques s'appuient sur une matérialité universelle de l'exercice vidéoludique, partagée par tous ses participants, en fait l'illustration même de ces principes. Bien que les notions terminologiques puissent évoluer avec le temps³, elles semblent moins soumises à la néosémie que le lexique général qui s'instancie constamment dans les énoncés. Au sein d'une terminologie, tout flottement sémantique doit donc être éliminé au profit d'une assiette définitionnelle absolue, condition *sine qua non* pour que sa

1. Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *Reset*, n° 4, 2015, DOI : [10.4000/reset.527](https://doi.org/10.4000/reset.527).

2. Alain Rey, *La terminologie : noms et notions*, Paris, Presses universitaires de France, 1979 ; Ramón Méndez González, « The Terminology of the Video Game Industry: A New Type of Specialized Language », in José Ramón Calvo-Ferrer et Miguel Ángel Campos-Pardillos (dir.), *Investigating Lexis: Vocabulary Teaching, ESP, Lexicography and Lexical Innovation*, 2014, p. 191-204, URL : <http://hdl.handle.net/11093/10347>.

3. Danielle Candell, « La terminologie entre science et discours ? Remarques sur la terminologie institutionnelle », *Linx*, n° 52, 2005, § 8-10.

circulation soit effective dans les textes de spécialité. Plus encore, toute (re)définition doit nécessairement s'accompagner d'un geste métadiscursif explicite et d'un corpus de textes, susceptibles de faire l'objet d'une synthèse autorisant, partant, une nouvelle stabilisation « préalable nécessaire à une bonne évaluation et une réutilisation adéquate⁴ ». Partant, même si une opposition franche entre terminologie et lexique semble infondée, les spécificités du vocabulaire terminologique demandent un dispositif particulier que nous nous proposons d'explorer dans le cadre restreint d'un challenge spécifique. Nous étudierons ainsi la notion de « half-A press » issue du *no-button challenge* de *Super Mario 64*, jeu sorti en 1996 sur N64 et développé par Nintendo.

Le défi consiste à terminer les objectifs de jeu (battre les *boss* et récupérer les objets de quêtes) sans appuyer sur certains boutons de la manette. Parmi les variations de cette épreuve, le *A-button challenge*⁵ est considéré comme le plus intéressant, et le plus difficile. En effet, le bouton A sert à faire sauter le personnage de Mario, action par laquelle il interagit primordialement avec le monde. Sauter lui permet d'explorer les environnements, de tuer les ennemis et de récupérer les différents bonus, et ainsi de terminer l'aventure. Au contraire d'autres mouvements du jeu, comme s'accroupir ou donner un coup de poing, qui ont des rôles circonstanciels, les différents sauts que Mario peut accomplir dans *Super Mario 64*, tous mettant à profit le bouton « A » de la manette de la N64, sont des mouvements que l'on peut considérer comme indispensables à la progression.

Les *challengers* doivent ainsi déployer des trésors d'ingéniosité pour se passer de ce bouton et emploient pour ce faire des *glitches*, *bugs* et autres détournements du moteur physique du jeu afin d'atteindre leurs fins. Si la grande majorité des épreuves du jeu a su être achevée selon cette contrainte, certaines résistent encore, peut-être pour toujours, et ce même si des progrès réguliers sont faits par la communauté. Comme pour le golf, il s'agit dès lors d'atteindre le score minimum pour un objectif précis, un point correspondant à une pression du bouton et 0, le score parfait. Au fur et à mesure du temps, il a été observé qu'il était possible de finir certains objectifs en maintenant le bouton « A » appuyé, sans le relâcher, au moment du chargement du niveau. Cela donne accès à certaines actions, comme nager en continu ou donner un certain coup de pied, mais sans pour autant faire un saut.

Pour distinguer cette stratégie d'une « vraie » pression d'un bouton, la communauté a sédimenté le terme de « half-A press »

4. *Ibid.*, § 24.

5. Anonyme, « A Button Challenge », *Wikipédia*, URL : https://uk.wikipedia.net/wiki/A_Button_Challenge [consulté le 20 octobre 2023].

(« demi-appui du bouton A »). Cette formule permet ainsi de distinguer les stratégies entre elles, en considérant qu'il s'agit d'une amélioration notable et, souvent, d'une étape intermédiaire avant de pouvoir se passer, éventuellement et totalement, du bouton A. Elle est aussi indiquée par un score de « 0,5 », et non de « 1 », sur le décompte général. Cette formulation est cependant étonnante, surtout vue de l'extérieur : comme le remarque un commentateur sur la vidéo YouTube qui fit massivement connaître le challenge au grand public, « an A-press is an A-press. You can't say it's only a half [sic] » (« appuyer sur le bouton A c'est appuyer sur le bouton A. On ne peut pas dire que c'est seulement fait à moitié⁶ »).

Cette remarque, et la vidéo la présentant, ont fait l'objet à l'époque d'une publicité sans précédent, non seulement dans le domaine plus ou moins large du jeu vidéo, mais également auprès de la presse généraliste qui se fendit de chroniques relatant le contenu de ladite vidéo et témoignant de sa curiosité, voire de son incrédulité⁷. Son auteur bénéficie d'ailleurs d'une page *Wikipédia* dédiée suite à cette popularité acquise⁸. Pourquoi, cependant, ce terme a-t-il autant étonné alors que d'autres, issus des milieux du *speedrun* ou du *challenge run* et qui peuvent sembler tout aussi cryptiques (« wall-clipping », « buffer », « wrong warp », etc.), n'ont pas été aussi commentés ? Nous proposons ici quelques éléments de réponse, et avons organisé notre contribution en trois parties : tout d'abord, nous reviendrons sur les propriétés lexicales et sémantiques des notions terminologiques, ensuite, sur les relations entre lesdites notions et les affordances, ou la matérialité, de la pratique vidéoludique, enfin, sur la diffusion du terme à l'extérieur de la communauté du jeu vidéo.

Propriétés des notions terminologiques

Le chemin de stabilisation d'une notion terminologique est loin d'être uniforme : le terme y renvoyant doit effectivement répondre, en amont, à plusieurs contraintes spécifiques. Comme le résume Ramón M. Gonzáles à propos des actes de discours spécialisé, trois éléments les définissent :

6. pannekoek2012, « SM64—Watch for Rollings Rocks—0.5x A-Presses (Commentated) », 12 janvier 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kpk2tdsPh0A> [consulté le 20 octobre 2023]. La citation est située à 01'09".

7. Jay Hathaway, « This Amazing, Obsessive Mario 64 Theory Has Set Tumblr on Fire with Infinite Parallel Worlds », *Intelligencer*, 26 janvier 2016, URL : <https://nymag.com/intelligencer/2016/01/maybe-the-most-obsessive-mario-video-ever-made.html> [consulté le 20 octobre 2023].

8. Anonyme, « pannekoek2012 », *Wikipédia*, URL : <https://en.wikipedia.org/wiki/Pannekoek2012> [consulté le 20 octobre 2023].

Tout d'abord, la spécificité du sujet traité : le texte transmet des connaissances basées sur la réalité, et il peut contenir un nombre important de références et une terminologie spécialisée lorsque le public cible est constitué de professionnels de ce domaine spécifique. Deuxièmement, ses interlocuteurs, qui sont extrêmement familiers avec le sujet abordé grâce à leur formation dans ce domaine spécifique de connaissance. Enfin, le troisième élément serait la terminologie elle-même, car la complexité du texte et son niveau de spécialisation dépendent du nombre de mots spécialisés que l'on peut y trouver⁹.

Si les critères présidant à la création d'un texte de spécialité et de sa terminologie ne supposent pas nécessairement d'être tous remplis, ils assurent néanmoins son efficacité. De plus, si elles prévalent pour un champ d'études, les notions terminologiques peuvent ne pas être pertinentes pour une discipline connexe ou une sous-discipline. Pour ne prendre que deux exemples, le terme technique « anaphore » couvre des champs distincts entre la rhétorique et la linguistique et le mot « discours » appartient tant au lexique général qu'à ces précédents champs disciplinaires. Aussi, ce n'est pas parce qu'une notion terminologique remplit son rôle communicatif dans un ouvrage spécialisé que l'on doit s'attendre à retrouver ses propriétés universellement, et ce sans pour autant que son statut de notion terminologique ne soit mis en péril.

La même chose s'observe dans le jeu vidéo : si certains termes génériques peuvent se retrouver, *mutatis mutandis*, dans tous les jeux vidéo ou presque (et ils constituent en ce sens des briques de *gameplay*¹⁰), ils ne sont ni transparents, ni spécifiques, ni univoques. Un terme comme « détruire » peut signifier différentes choses entre plusieurs jeux ou au sein d'un même jeu, et ce même si une définition générale du type « anéantir un obstacle » permet

9. « First of all, the specificity of the topic discussed: the text conveys knowledge based on reality, and it can contain an important number of references and specialized terminology whenever the target audience are professionals of that specific field. Secondly, its interlocutors, who are extremely familiar with the topic discussed thanks to their training in that specific field of knowledge. Finally, the third element would be terminology itself, as the complexity of the text and its level of specialization depend on the number of specialized words that can be found in it ». Ramón Méndez González « Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation », *Vertimo studios*, n° 12, 2019, p. 73, DOI : [10.15388/VertStud.2019.5](https://doi.org/10.15388/VertStud.2019.5). Nous traduisons.

10. Mathieu Goux, *Ludographie comparée. Essai de grammaire systématique du jeu vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022, p. 39-42, DOI : [10.4000/books.pulg.23921](https://doi.org/10.4000/books.pulg.23921).

de les rassembler. La convergence vague du contenu semble cependant insuffisante pour l'établir comme notion terminologique. D'autres termes, en revanche, détachés de la notion de brique de *gameplay*, sont de meilleurs candidats et notamment ceux faisant appel aux propriétés du jeu vidéo, dont les principes fondamentaux n'ont franchement pas évolué depuis les origines¹¹. Ainsi, des termes comme « out of bound », « glitch », « wrong warp » ou « pause buffering » peuvent prétendre, tant dans les sous-communautés spécifiques que dans la communauté générale du jeu vidéo, à faire partie d'une terminologie, car ils saturent conjointement les différentes composantes déterminant un acte de discours spécialisé.

Plus précisément, comme elles relèvent des propriétés exclusives au jeu vidéo, ces notions sont par définition spécifiques ; comme elles désignent leurs effets, elles sont univoques ; et comme elles prennent pour point de référence le fonctionnement « normal » du jeu, au regard duquel elles se définissent, elles sont transparentes. Ces termes peuvent parfois avoir des définitions particulières de jeu en jeu, comme ce qui est identifié comme une « téléportation » ou un *glitch*¹², mais d'autres tendent à être universels : ainsi, le *pause buffering* implique, quel que soit le jeu, l'emploi répété de la fonction « pause », d'une façon transparente, spécifique et univoque.

7

Comment « demi-appuyer » sur un bouton ?

Si la définition de *pause buffering*, pour rester sur cet exemple, ne souffre pas de négociation, son exécution dans la partie, en revanche, est sujette à la variation. Dans bien des jeux, les touches de jeu peuvent se reconfigurer, on peut programmer des macros sur ordinateur, les portages sur différents supports et l'émulation reconfigurent la façon dont le geste médié de l'interaction se manifeste au sein d'un jeu particulier. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle, historiquement, les guides et solutions substituent le nom des boutons par des effets, à l'instar des guides de jeu de combats : plutôt qu'une touche, on préfère indiquer « coup de pied/de poing » pour éviter toute ambiguïté¹³. Il s'agit bien de

11. *Ibid.*, p. 47-85.

12. Sacha Bernard, « De la transgression à la patrimonialisation : le *speedrun* comme art de préserver et valoriser le jeu vidéo », *Blog-Assisted Research*, 2024, DOI : [10.58079/133ah](https://doi.org/10.58079/133ah) [consulté le 26 mai 2026] ; Lucas Friche, « Le voyage rapide – réappropriation de l'espace diégétique », *Nouveaux cahiers de Marge*, n° 11, 2026, DOI : [10.35562/marge.1487](https://doi.org/10.35562/marge.1487).

13. Voir, par exemple : <https://game.capcom.com/cfn/sfv/character/ryu/movelist> [consulté le 23 octobre 2023].

court-circuiter le dispositif de contrôle au profit d'une abstraction, comme si l'on ne gardait que le sème plutôt que le mot¹⁴, l'essence plutôt que la dénomination : « l'action sur le dispositif de contrôle [quel qu'il soit] qui donne le coup de poing¹⁵ » plutôt que « le [seul et unique] bouton B qui donne un coup de poing¹⁶ ». Cette façon de procéder assure la continuité de l'identité d'un jeu vidéo dans toutes ses manifestations essentielles, indépendamment par ailleurs des contraintes afférentes à sa programmation informatique. Conséquemment, cela implique que même les affordances les plus évidentes cachent des subtilités qui influencent les critères d'élaboration des notions terminologiques.

Rien ne semble effectivement plus simple que d'appuyer sur un bouton dans le cadre d'un jeu vidéo, sauf que, pour *Super Mario 64*, les actions de jeu sont déterminées pour certaines par un bouton enfoncé (comme la nage en continu), et d'autres, par un bouton enfoncé puis relâché (le saut). Ce type de distinction n'est ni inédit, ni spécifique à ce jeu en particulier : on peut évoquer les *shoot'em up* qui proposent souvent une option *auto-shoot* qui consiste à maintenir enfoncé le bouton de tir pour tirer en continu, au regard d'une option manuelle qui demande à appuyer une nouvelle fois pour chaque coup tiré. Ces différences ont des implications sur le *gameplay* (comme la possibilité de charger un tir au regard d'un « tir simple ») et, partant, sur les situations de jeu rencontrées et la syntaxe de l'interaction¹⁷. Or, si ce principe matériel semble fondé, y compris dans la notice du jeu *Super Mario 64* qui fait une distinction entre les deux emplois du bouton (« Press » vs. « Press and Hold¹⁸ »), il rentre en tension avec la façon dont le challenge concerné a été constitué.

Le principe du « A-button challenge » (ou « B-button », ou « Z-button challenge ») s'appuie ainsi sur deux *a priori* :

- Explicitement, il fait référence au bouton de la manette concerné, bouton qui est alors mis en lien avec une certaine action (sauter, attaquer, se baisser, etc.), ce qui fonde sa reconnaissance dans toutes les variations possibles du jeu. On notera que le point de référence ici est bel et bien le jeu original, sorti sur

14. Mathieu Goux, *op. cit.*, p. 37-38.

15. *Ibid.*

16. *Ibid.*

17. *Ibid.*, p. 72.

18. Nintendo Europe, Instructionn booklet, Nintendo, p. 9 et s., URL : https://fs-prod-cdn.nintendo-europe.com/media/downloads/games_8/emanuals/nintendo_8/Manual_Nintendo64_SuperMario64_EN.pdf, [consulté le 23 octobre 2023].

Nintendo 64 en 1996 et la manette qui lui est associée, et non les portages du jeu sur console virtuelle ou sur *DS* en 2004 ;

- Implicitement, en considérant que ce défi implique un emploi standardisé du bouton dans le jeu. L'implicite ici tient dès lors à une affordance particulière du jeu vidéo (ou de tout geste médié par informatique, du reste), qui veut que le geste interactif se détermine par un *input* ponctuel, un bouton pressé qui finit par être relâché. Cette vision de l'*input* se place ainsi dans une certaine conception de la pratique du jeu vidéo, qui relève de la succession des touches. C'est d'ailleurs cette succession des *inputs* qui crée des séquences ludiques¹⁹.

C'est ici que les propriétés de la terminologie se heurtent aux affordances ou à la matérialité vidéoludique : contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas l'essence du challenge qui détermine la terminologie employée, mais bien ses affordances, et plus encore ses affordances « imaginées » ou « négociées » qui déterminent la terminologie. En ce sens, et effectivement, on ne peut pas « appuyer à moitié » un bouton, on peut le maintenir appuyé : « demi-appuyer » n'a aucun sens ni dans le cadre des affordances ni dans le cadre du challenge lui-même. C'est cependant parce que la communauté des challengers devait évaluer le succès d'une stratégie que ce choix du « demi-appui » s'est imposée en faisant une correspondance avec une évaluation numérique. Si un appui de bouton traditionnel (presser puis relâcher) équivaut arbitrairement à un score de « 1 », le maintenir enfoncé est, de façon cohérente, une amélioration au regard du challenge. Cette amélioration étant alors notée, tout aussi arbitrairement, par 0,5, cette notation mathématique fut alors transférée à la matérialité des contrôles de jeu. Un bouton maintenu appuyé devient alors un « *half-A press* », et non un « *hold-A press* », expression qui aurait fait davantage sens au niveau de la matérialité du geste, mais non au niveau de la terminologie et de son emploi dans la communauté. Cette tension pourrait ainsi être qualifiée de « socioterminologique » dans la mesure où elle prend en compte non seulement un domaine de spécialité, mais également une « sphère d'activités » qui doit

19. Mathieu Triclot, 2019, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », dans Katrin Langewiesche et Jean-Baptiste Ouedraogo (dir.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p. 175-194.

répondre, elle aussi, à ses propres contraintes²⁰ et notamment, ici, au classement des stratégies entre elles.

D'une communauté à l'autre

En ce sens, la diffusion du terme hors de la communauté spécifique de ces challenges répond à des contraintes à la fois propres aux phénomènes terminologiques en tant que tels, mais également à la façon dont ladite communauté envisage l'intérêt du challenge. C'est parce que le décompte des appuis de boutons autorise des mi-appuis au niveau mathématique, mais non au niveau du geste lui-même, que le terme a été adopté. Mais la différence tient précisément en ce que pour la communauté, cette convention a nécessité un écart légitime au regard de la matérialité des commandes du jeu, alors qu'en dehors de cette communauté, c'est ce même écart qui a rendu ce choix incompréhensible, voire polémique. Paradoxalement, cela a permis au terme, et au challenge en lui-même de gagner une notoriété qu'ils n'auraient pu atteindre autrement. Notamment, on fut surpris de voir qu'un objet comme une manette de jeu, qui semble pourtant un référentiel universel, peut être détourné. Chacun a une certaine idée de ce qu'est un jeu vidéo, de ce qu'est une manette, un *joystick* ou un bouton, ne serait-ce que grâce à la diffusion de ces dispositifs de contrôle en-dehors de la sphère du vidéoludisme, sur des automates ou des machines diverses. Cette affordance du contrôleur, sa matérialité, laissent croire qu'il y a une stabilité terminologique universelle comme on comprendrait aisément ce qu'est un disque pour la musique, une caméra pour le cinéma, une case pour la bande dessinée, etc. Un objet qui, bien que protéiforme, possède un certain nombre de caractéristiques fondamentales qui fondent sa définition et, partant, son identité tout au long de l'histoire du jeu vidéo, considérée comme un ensemble clos, aux bornes particulièrement bien délimitées, ne serait-ce qu'*a contrario*. On peut notamment se rabattre sur les définitions du lexique édité par Yolande Perron²¹ sur ces objets matériels pour juger, à la généralité des entrées proposées, de ce phénomène. Ces définitions, qui emploient des termes volontairement vagues (« support de stockage », « contrôler », « périphérique de jeu », « version plus simple²² », « jeu

20. Danielle Candel, *op. cit.*, § 9.

21. Yolande Perron, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Montréal, Office québécois de la langue française, 2012, URL : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf [consulté le 23 octobre 2023].

22. *Ibid.*, p. 165.

vidéo », « manette de jeu²³ »), voire qui mettent de côté certains éléments déterminants (on n'évoque pas la nuance, délicate, entre « consoles de salon » et « ordinateur », on ne parle pas de la différence entre sticks analogiques et croix directionnelles, sans doute pour conserver l'opposition entre les manettes et les manches à balais ou *joystick*), témoignent du besoin de s'adresser au public le plus large possible, tout en restant cependant dans une démarche de discours spécialisé. Il y a cependant un choix fait d'orienter ces termes vers une description « physique », d'où l'accent sur les périphériques, les supports de stockage, etc., et de faire rentrer le jeu vidéo dans une pratique universellement partagée grâce à une relation matérielle à l'objet.

Cet universalisme est en réalité trompeur, puisque dans le cadre de la terminologie elle-même, cette affordance a été intégrée dans des logiques alternatives, de décompte ou d'évaluation, qui sont quant à elles propres à la communauté des *challenge runs*. Cela a certes conduit à justifier la démarcation entre les différentes communautés, mais cette justification n'est pas fondée dans la matérialité des dispositifs de contrôle : elle l'est dans la logique interne, spécifique, univoque et transparente, des membres d'une sous-communauté particulière, comme celle du *no-button challenge* de *Super Mario 64*. On touche là un enjeu de la terminologie vidéoludique qui semble particulière et qui prend en compte occasionnellement ses dispositifs de contrôle et ses propriétés matérielles, mais les transforme, les modifie et les intègre, selon des logiques répondant, quant à elles, à une activité sociale complexe. Le problème se situe ainsi non pas dans le choix des termes employés ou leur spécialisation, mais bien dans la pseudotransparence des termes eux-mêmes qui, parce qu'ils partagent une affordance commune avec l'exercice général du jeu vidéo, provoquent une méprise lorsqu'ils traversent la frontière et se répandent hors de la communauté des challengers qui les emploie.

11

Conclusions

Cette étude exploratoire sur la terminologie des *challenge runs*, dans ce cas très particulier du « A-button challenge » et du « half-A press », nous conduit à deux grandes conclusions. D'une part, que la matérialité vidéoludique n'est pas une entité univoque, mais qu'elle engage avec elle des représentations et des contingences qui peuvent être mobilisées dans une dynamique socioterminologique. Ces contingences peuvent être aussi le lieu de tension dans et hors la communauté, car relevant d'une transparence qui peut occasionner des incompréhensions et des

23. *Ibid.*, p. 182.

tensions, particulièrement, comme ici, lorsqu'elles s'appuient sur un vocabulaire et un concept relevant des dispositifs de contrôle.

D'autre part, que les logiques terminologiques afférentes répondent à des contraintes extérieures au domaine de jeu, et relèvent de notions diverses comme le score ou la compétition entre les joueurs et les joueuses. Ces notions ne sont pas programmées par le jeu vidéo en lui-même, mais par l'activité ludique dans ses dimensions sociales et culturelles. Les termes doivent être compréhensibles au sein de la communauté particulière qui les exploite, et répondre à des enjeux dépassant la question des affordances. La négociation et la résolution de ces tensions dépendent alors des dynamiques de la sous-communauté concernée, où elles se justifient en fonction de leurs problématiques propres.

Bibliographie

12

BARNABÉ Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *Reset*, n° 4, 2015, DOI : [10.4000/reset.527](https://doi.org/10.4000/reset.527).

BERNARD Sacha, « De la transgression à la patrimonialisation : le *speedrun* comme art de préserver et valoriser le jeu vidéo », *Blog-Assisted Research*, 2024, DOI : [10.58079/133ah](https://doi.org/10.58079/133ah).

CANDEL Danielle, « La terminologie entre science et discours ? Remarques sur la terminologie institutionnelle », *Linx*, n° 52, 2005, p. 85-96, DOI : [10.4000/linx.196](https://doi.org/10.4000/linx.196).

FRICHE Lucas, « Le voyage rapide – réappropriation de l'espace diégétique », *Nouveaux cahiers de Marge*, n° 11, 2026, DOI : [10.35562/marge.1487](https://doi.org/10.35562/marge.1487).

GONZÁLEZ Ramón Méndez, « Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation », *Vertimo studijos*, n° 12, 2019, p. 71-86, DOI : [10.15388/VertStud.2019.5](https://doi.org/10.15388/VertStud.2019.5).

GONZÁLEZ Ramón Méndez, « The Terminology of the Video Game Industry: A New Type of Specialized Language », dans CALVO-FERRER José Ramón et CAMPOS-PARDILLOS Miguel Ángel (dir.), *Investigating Lexis: Vocabulary Teaching, ESP, Lexicography and Lexical Innovation*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2014, p. 191-204, URL : <http://hdl.handle.net/11093/10347>.

GOUX Mathieu, *Ludographie comparée. Essai de grammaire systématique du jeu vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022, DOI : [10.4000/books.pulg.23921](https://doi.org/10.4000/books.pulg.23921).

HATHAWAY Jay, « This Amazing, Obsessive Mario 64 Theory Has Set Tumblr on Fire with Infinite Parallel Worlds », *Intelligencer*, 26 janvier 2016, URL : <https://nymag.com/intelligencer/2016/01/maybe-the-most-obsessive-mario-video-ever-made.html> [consulté le 20 octobre 2023].

PERRON Yolande, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Montréal, Office québécois de la langue française, 2012, URL : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf [consulté le 23 octobre 2023].

REY Alain, *La terminologie : noms et notions*, Paris, Presses universitaires de France, 1979.

TRICLOT Mathieu, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », dans LANGEWIESCHE Katrin et OÜÉDRAOGO Jean-Baptiste (dir.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p. 175-194.